**Anexo II – Formulario de Aspectos Generales del Proyecto**

1. **Nombre de la Empresa/entidad**
2. **Título del Proyecto**
3. **Sinopsis del videojuego**
4. **Descripción del videojuego** (idea y caracteres principales).
5. **Indique con una X el tipo de proyecto** (seleccione una sola opción)**:**

 [ ] Desarrollo Integral de *Vertical Slice*

 [ ] Desarrollo de Videojuegos

1. **Indique con una X la intencionalidad del proyecto** (seleccione todas la que correspondan):

[ ]  Finalidad lúdica

[ ]  Finalidad educativa

[ ]  Finalidad Cultural

[ ]  Finalidad Formativa

[ ]  Otros ¿Cuáles?

1. **Indique con una X el grado de desarrollo inicial del proyecto:**

[ ]  Concepción / Idea

[ ]  Diseño

[ ]  Planificación

[ ]  Preproducción

[ ]  Producción

[ ]  Pruebas

[ ]  Comercialización / Difusión

[ ]  Mantenimiento

* Justifique la opción seleccionada:
1. **Indique con una X el grado de desarrollo que se espera alcanzar al finalizar del proyecto:**

[ ] Preproducción (*Vertical Slice* finalizado)

[ ] Producción

[ ] Pruebas

[ ] Comercialización / Difusión

[ ] Mantenimiento

* Justifique la opción seleccionada.
1. **Enumere los hitos significativos de desarrollo del videojuego que buscan alcanzar con el** **proyecto al finalizar el cronograma de actividades. Describa brevemente cada uno de ellos.**
2. **Indique y describa los objetivos empresariales del proyecto.**
3. **Describa los elementos diferenciadores del proyecto** (en términos de originalidad, innovación, atractivo y jugabilidad).
4. **¿Utiliza Herramientas de Realidad Extendida en el Proyecto?** (seleccione sólo una opción)

[ ] Sí

[ ] No

* En caso afirmativo, indique la herramienta de Realidad Extendida utilizada en el Proyecto (seleccione sólo una opción):

[ ]  Realidad Virtual

[ ]  Realidad Aumentada

[ ]  Realidad Mixta

1. **Explicar el diseño narrativo**
* Descripción de la historia, desarrollo y avance de la misma, influencia que ejercen los jugadores
* Ficha técnica y la progresión de los personajes principales.
	+ Personaje principal, determinar si es un avatar o un personaje definido, características motivacionales
1. **¿Cuál es la tecnología implicada en el diseño técnico del proyecto?** (Incluir licencias de software especiales)
2. **Describa brevemente las mecánicas del juego, como ser “saltar”, “correr” o “morir”, y explicar cómo el jugador logra esa acción, especificando los controles y sus posibilidades.**
3. **Detalle las dinámicas del juego. Por ejemplo: marcas de progreso, tiempos, habilidades avanzadas, retroalimentaciones visuales, retroalimentación positiva/negativa.**
* **¿Qué elementos administra el jugador?**
* **Identifique y explique brevemente si hay un sistema de energía, puntos o similares.**

* **¿Hay otros elementos que recolecta el jugador? ¿Cómo lo hace y cuál es su destino?**
1. **Detalle la Estética del videojuego**
	* **¿Cuál es la experiencia estética comprometida con el desarrollo del proyecto?**
	* **¿Cuál es el impacto emocional que se pretende generar en el jugador?**
2. **Detalle las piezas gráficas del proyecto** (ya sea personajes, interfaces, ambientes, cámaras).
3. **Indique y describa los factores de diversión asociados a los procesos de resolución de problemas ¿Qué elementos captan la atención inicial del usuario y cuáles lo motivan a seguir jugando?**
4. **Describa y grafique el bucle central del videojuego** (ciclo de acciones que los jugadores repiten a lo largo de la experiencia)

Adjuntar diagrama del bucle central en formato imagen

1. **Describa y grafique el diagrama de flujo del videojuego**
* **Especifique el flujo de pantallas y si existe una primera experiencia de usuario, etc.**

Adjuntar Diagrama de flujo en formato imagen

1. **¿Cuáles son las capacidades y saberes específicos que aporta su entidad al desarrollo del proyecto? En caso de contratar personas, empresas, instituciones, etc. que no forman parte de su entidad, explique cuáles serían sus roles y el valor que agregarían al proyecto.**
2. **Detalle el segmento de mercado al que está dirigido el probable producto:**
* **Tipo de usuario** (eventual/casual/*hardcore*/*whale*)
* **Plataforma donde se podrá acceder/comprar.**
* **Fortalezas del proyecto en este sentido.**
1. **¿A qué género/s pertenecería el videojuego? Enumere a sus principales competidores en ese segmento.**
2. **¿Posee una propuesta de colocación del actual proyecto en algún mercado? En caso afirmativo indique cual.**
3. **Mencione brevemente su plan de difusión y comercialización.**
4. **¿Utiliza herramientas de innovación abierta en el desarrollo del proyecto? En caso de respuesta afirmativa, indique cuáles** (foros, reuniones, entrevistas, consultas a expertos, encuestas, censos, informes a consultoras, etc.)
5. **El resultado del proyecto es innovador para** (seleccione solo la opción de mayor alcance que corresponda):

[ ]  la entidad

[ ]  el mercado nacional

[ ]  el mercado internacional

* **Justifique la respuesta realizada.**
1. **En caso de demandar bienes y/o servicios importados para el proceso de elaboración del videojuego, indique el motivo por el cual eligió tal origen.**
2. **Indique el importe de facturación del proyecto pronosticado para un horizonte temporal de 2 años a partir de su lanzamiento en el mercado.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATOS** | **Año 1** | **Año 2** |
| Ventas Locales (en pesos) |  |  |
| Ventas Externas (en dólares) |  |  |

1. **Detalle las estrategias de precios del probable producto.**
2. **Mencione y explique los mecanismos de comercialización que espera implementar para el probable producto** (versiones *premium*, descargas gratuitas, publicidad, suscripción, licenciamiento, etc.)
3. **¿El proyecto sirve como punto de partida para desarrollos futuros? Justifique su respuesta.**
4. **¿Posee actualmente contacto con posibles inversores para financiar parte del proyecto?** (*publishers*, *crowdfunding*, etc.). **Indicar los detalles de los inversores, posibles montos.**
5. **¿El desarrollo del proyecto requiere complementarse con coproductores nacionales o internacionales?**
* **En caso de ser afirmativa la respuesta anterior, describa el acuerdo** (monto, plazo, etc.)
* **En caso de no contar con ellos, y de corresponder, explique la estrategia de búsqueda.**
* **De contar con avales, propuestas, cartas de intención, etc. por favor adjúntelas en TAD como información complementaria.**
1. **¿Ha participado en convocatorias, eventos o concursos similares?** (*Game Developers Conference*, *Gamescom*, *Game shop*, *Gamelab*, *Develop*, *Game Connection*, *BIG*, EVA, *Level UY*, etc.)
* **Detalle brevemente en cuales ha participado y si ha obtenido premios.**
1. **Describa brevemente la trayectoria de la empresa en la ejecución de proyectos similares.**
2. **Describir brevemente los productos o servicios actuales de la entidad.**
3. **Tipo societario**

[ ]  Sociedad Anónima

[ ]  Sociedad Anónima Unipersonal

[ ]  Sociedad en Comandita por Acciones

[ ]  Sociedad por Acciones Simplificadas

[ ]  Sociedad de Responsabilidad Limitada

[ ]  Sociedad en Comandita Simple

[ ]  Asociación

[ ]  Fundación

[ ]  Cooperativa

[ ]  Entidad Civil o Mutualista

[ ]  Universidad

[ ]  Organismo Público o Ente Público que no pertenezcan a la Administración Nacional, Provincial o Municipal centralizada

☐ Unidad de Vinculación Tecnológica (UVT), que se encuentren vinculadas únicamente a:

[ ]  Universidades

[ ]  Organismos públicos

[ ]  Entes públicos que no pertenezcan a la Administración Nacional, Provincial o Municipal centralizada.

1. **¿Cuántos empleados en relación de dependencia tiene su empresa?**
2. **Conformación del equipo**

En el siguiente cuadro, complete la información requerida sobre:

* los principales roles del equipo: Productor/a, *Game Designer*, Programador/a y Artista
* otro personal técnico relevante.

**Tenga en cuenta que debe incluir aquí los datos del personal incorporado en el Anexo III - Formulario de Detalles del Proyecto (Declarados en la sección de Gastos Elegibles)**

| **Rol** | **Nombre y Apellido** | **Formación** | **Tareas en el proyecto** | **Experiencia relevante** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Productor/a |  |  |  |  |
| *Game Designer* |  |  |  |  |
| Programador/a |  |  |  |  |
| Artista |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. **¿El grupo de trabajo que llevará adelante el proyecto tiene integrantes que pertenezcan al colectivo de personas con discapacidad?**

**En caso de respuesta afirmativa, indicar:**

* **Las funciones operativas de los mismos.**
* **Indicar el tipo de discapacidad:**

[ ] Intelectual

[ ] Mental

[ ] Motora

[ ] Visual

[ ] Auditiva

[ ] Respiratoria

[ ] Cardiovascular

[ ] Renal urológica

[ ] Digestiva/ Hepática

[ ] Otra. Indicar:

1. **¿El proyecto posee funciones de accesibilidad para personas con algún tipo de discapacidad? ¿Cuáles?** (Considerando funcionalidades, comandos, periféricos, etc.)
2. **¿El proyecto posee impactos asociados a cuestiones de género? En caso de respuesta afirmativa, indique cuáles.**
3. **¿El desarrollo del proyecto involucra la aplicación de otras políticas inclusivas? En caso de ser afirmativa ¿Cuáles y sobre qué colectivos?**
4. **Indique el lugar donde será implementado el proyecto** (seleccione todas las opciones que correspondan):

[ ] Ciudad de Buenos Aires

[ ] Gran Buenos Aires

[ ] Buenos Aires Resto

[ ] Córdoba

[ ] Entre Ríos

[ ] Santa Fe

[ ] Mendoza

[ ] San Juan

[ ] San Luis

[ ] Chaco

[ ] Corrientes

[ ] Formosa

[ ] Misiones

[ ] Catamarca

[ ] Jujuy

[ ] La Rioja

[ ] Salta

[ ] Santiago del Estero

[ ] Tucumán

[ ] Chubut

[ ] La Pampa

[ ] Neuquén

[ ] Río Negro

[ ] Santa Cruz

[ ] Tierra del Fuego

[ ] Exterior del país