



Gobierno de la Provincia de Córdoba
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

CÓRDOBA, 9 MAY 2018

VISTO:

El Expediente N° 0426-006845/2017, mediante el cual se tramita la aprobación del Acta del Jurado y Declaración de Ganadores del "Concurso a la Producción de Videojuegos para Productores sin Antecedentes - 2017", en el marco de la Ley N° 10381 "Fomento y Promoción de la Industria Audiovisual de la Provincia de Córdoba".

Y CONSIDERANDO:

Que se inician las presentes actuaciones con notas emitidas por los señores Ramiro Oscar Herrera, Subsecretario de Administración y Asuntos Legales de este Ministerio y Jorge Armando Álvarez, Responsable del Polo Audiovisual de la Provincia de Córdoba, acompañando los Proyectos presentados por los postulantes, en virtud del Concurso citado precedentemente.

Que mediante Resolución Ministerial N° 048 de fecha 13 de Septiembre de 2017, se aprueban las Bases y Condiciones de los Concursos en el marco del "Plan de Fomento de la Actividad Audiovisual -Año 2017", (aprobado por Resolución Ministerial N° 045/2017).

Que obra incorporada Bases y Condiciones del concurso en cuestión, de donde surge, entre otros, que los premios a otorgar serán diez (10) proyectos ganadores y dos (2) proyectos suplentes.

Que luce agregada Acta N° 2 de fecha 13 de Septiembre de 2017, emitida por el Consejo Asesor (Capítulo II - Artículo 6° - Ley 10381), mediante la cual se designa a los jurados titulares y suplentes del citado concurso.

Que se acompaña la documentación presentada por los concursantes de los siguientes proyectos: "GROWING FOREST", "GOOM", "ECO CIUDAD", "A. TO THE K.", "ENERBOT", "HAILEY, BETWEEN WORLDS", "CÓDIGO ROJO-ESTADO DE EMERGENCIA", "CÓDIGO ROJO-ESTADO DE EMERGENCIA", "TREBOR INVESTOR", "FAMILY MYSTERY", "BLOCKING", "DELIVERY IN THE APCALYPSE", "MELTDOWN MIRACLE", "MAXSPLOSIVA", "VXLR", "GUMMY FIGHTER", "BOX CLONE", "BLAZING STRIKE! RADIANT HEROES", "BUNNY JUMP", "DREAM INK", "BLADE OF FURY - DAWN OF THE GODS", "LEVIATHAN",

"ROCKET JUMP", "RAH! RAH! WIZARDWAR", "DARKKNESSE FALLS", "DARK DRAGON EXMACHINA".

Que mediante Acta de Sesión de Jurado Evaluador, de fecha 5 de Marzo de 2018, se resolvió declarar diez (10) proyectos ganadores a saber:

- 1- "GROWING FOREST".*
- 2- "GOOM".*
- 3- "ECO CIUDAD".*
- 4- "A. TO THE K. ".*
- 5- "ENERBOT".*
- 6- "HAILEY, BETWEEN WORLDS".*
- 7- "CÓDIGO ROJO-ESTADO DE EMERGENCIA".*
- 8- "TREVOR INVESTOR".*
- 9- "FAMILY MYSTERY".*
- 10- "BLOCKING".*

y como Suplentes:

- 1- "DELIVERY IN THE APCALYPSE".*
- 2- "MELTDOWN MIRACLE".*

Que respecto al Acta citada precedentemente, se deja constancia que el Jurado Evaluador incluye los Criterios de Selección de los ganadores del concurso a la producción de Videojuegos para productores sin antecedentes.

Que mediante nota de fecha 26 de marzo de 2018, emitida por el señor Subsecretario de Administración y Asuntos Legales de este Ministerio, consta el monto de los premios que corresponde asignar a cada uno de los ganadores titulares, como así también la modalidad de pago de los mismos, en los términos de lo dispuesto en las Bases y condiciones del Concurso.

Que corresponde en la presente instancia, aprobar el Acta de Sesión de Jurado Evaluador, declarar los ganadores y otorgar aportes económicos a cada uno de los proyectos, de conformidad a las previsiones de las Bases y Condiciones del presente Concurso y los artículos 7º, 9º, 10º, 16º, 17 y 24º de la Ley N° 10.381 y Decreto Reglamentario N° 522/2017.

Por ello, actuaciones cumplidas, lo dictaminado por la Dirección de Jurisdicción de Asuntos Legales de este Ministerio bajo N° 038/2018,



9 MAY 2018

EL MINISTRO DE INDUSTRIA, COMERCIO Y MINERÍA

RESUELVE:

Artículo 1º.-

APROBAR el Acta de Sesión de Jurado Evaluador, correspondiente al "Concurso a la Producción de Videojuegos para Productores sin Antecedentes -2017", en el marco de la Ley N° 10.381 "Fomento y Promoción de la Industria Audiovisual de la Provincia de Córdoba, que incluye los Criterios de Selección de los ganadores del citado concurso y en consecuencia **DECLARAR** ganadores del mismo a los proyectos denominados: "GROWING FOREST", presentado por el señor Lucas Dario CHARRA, M.I. N° 33.045.436; "GOOM", presentado por el señor Gabriel ROSA BIDINOST, M.I. N° 37.851.213; "ECO CIUDAD", presentado por el señor Marcos Manuel DELGADO, M.I. N° 29.606.041; "A. TO THE K.", presentado por la señora Pincen Nao DECIMA, M.I. N° 35.525.079; "ENERBOT", presentado por el señor Orlando Antonio ZELAYA, M.I. N° 25.891.073; "HAILEY, BETWEEN WORLDS", presentado por la señora Camila ALARCON BIDINOST, M.I. N° 39.447.294; "CÓDIGO ROJO-ESTADO DE EMERGENCIA", presentado por el señor Sebastián Nicolás CARRO CAMPOS, M.I. N° 33.637.177; "TREVOR INVESTOR", presentado por el señor Ignacio David SCHVAB, M.I. N° 39.024.140; "FAMILY MYSTERY", presentado por el señor José Emilio POLZONI, M.I. N° 35.542.483; "BLOCKING", presentado por el señor Leandro Ezequiel FERRAROTTI BLASCO, M.I. N° 36.141.029; de conformidad al Anexo I que compuesto de diez (10) fojas forma parte integrante de la presente.

Artículo 2º.-

OTORGAR aportes económicos en concepto de premios a los ganadores del concurso a la producción de videojuegos para productores sin antecedentes, de conformidad al Anexo II, que compuesto de una (1) foja forma parte de la presente, por la suma de Pesos Un Millón Cuatrocientos Ochenta y Tres Mil Doscientos (\$1.483.200), previa suscripción de contrato y cumplimiento de los requisitos exigidos en las Bases y Condiciones del referido concurso (Punto 9).

Artículo 3º.-

DESIGNAR responsable de la percepción, correcta inversión de los fondos y posterior rendición de cuentas de los proyectos referenciados, a los siguientes productores presentantes: al señor Lucas Dario CHARRA,

M.I. N° 33.045.436, con domicilio en Buenos Aires N° 1670 –Villa María – Provincia de Córdoba; al señor Gabriel ROSA BIDINOST, M.I. N° 37.851.213, con domicilio en Pasaje Inca Manco N° 421 – Córdoba Capital; al señor Marco Manuel DELGADO, M.I. N° 29.606.041, con domicilio en Curro Enriquez N° 55 –Villa Carlos Paz – Provincia de Córdoba; a la señora Pincen Nao DECIMA, M.I. N° 35.525.079, con domicilio en Huerta Grande N° 3292 –Barrio Ampliación San Carlos – Córdoba Capital; al señor Orlando Antonio ZELAYA, M.I. N° 25.891.073, con domicilio en Elizalde y Ustaris N° 2106 – Barrio Yofre – Córdoba Capital; a la señora Camila ALARCON BIDINOST, M.I. N° 39.447.294, con domicilio en Saubidet N° 3334 –Barrio San Fernando – Córdoba Capital; al señor Sebastián CARRO, M.I. N° 33.637.177, con domicilio en Mariano Moreno N° 888 – Barrio Observatorio – Córdoba Capital; al señor Ignacio David SCHVAB, M.I. N° 39.024.140, con domicilio en Avenida Las Malvinas N° 8.800 –Córdoba Capital; al señor José Emilio POLZONI, M.I. N° 35.542.483, con domicilio en Reconquista N° 4629 – Barrio Villa Adela – Córdoba Capital; al señor Leandro Ezequiel FERRAROTI BLASCO, M.I. N° 36.141.029, con domicilio en Pereyra Lucena N° 2331 –Córdoba Capital, debiendo efectuar la rendición de cuentas en la Dirección de Jurisdicción de Administración de este Ministerio, en los términos establecidos en las Bases y Condiciones de dicho Concurso - Punto 9.

Artículo 4°.-

IMPUTESE el egreso que demande el cumplimiento de lo dispuesto en el artículo anterior, por la suma de Pesos Un Millón Cuatrocientos Ochenta y Tres Mil Doscientos (\$1.483.200), a Jurisdicción 1.85 -Área Ministerio de Industria, Comercio y Minería-, de acuerdo al siguiente detalle: a la Categoría Programática 851 – Subprograma 005, Partida Principal 6, Parcial 06, Subparcial 10 del P.V.

Artículo 5°.-

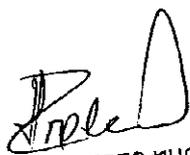
PROTOCOLÍCESE, comuníquese, dese intervención al Tribunal de Cuentas, notifíquese y archívese.

**RESOLUCIÓN
MINISTERIAL**

029

N° _____
dif. _____




ROBERTO HUGO AVALLE
MINISTRO
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



ACTA de SESIÓN de JURADO EVALUADOR

"CONCURSO A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN ANTECEDENTES-2017"

POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA
"PLAN DE FOMENTO PARA LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES CONVOCATORIA 2017"

En la ciudad de Córdoba, a los cinco días del mes de marzo de 2018, reunidos los miembros Titulares del Jurado del "Concurso a la Producción de Videojuegos para Productores sin antecedentes-2017" tramitados bajo el Expediente N° 0426-006845/2017" del Polo Audiovisual Córdoba, dependiente del Ministerio de Industria, Comercio y Minería de la Provincia de Córdoba: los señores Fernando Ortega, DNI 02658327X.; Andrés Hugo Rossi, DNI 27.566.227; y Alejandro Rodrigo González, DNI 23.061.609; a los efectos de proceder a evaluar y calificar los distintos Proyectos presentados en dicho concurso, según la nómina que a continuación se detalla:

- 1) A TO THE K
- 2) DARK DRAGON EX MACHINA
- 3) DELIVERY IN THE APOCALYPSE
- 4) CODIGO ROJO ESTADO DE EMERGENCIA
- 5) MAX SPLOSIVA
- 6) BLOCKING
- 7) DARKNESS FALLS
- 8) GROWING FOREST
- 9) ROCKET JUMP
- 10) FAMILY MYSTERY
- 11) ENERBOT
- 12) GUMMY FIGHTER
- 13) RAHI RAHI WIZARWAR
- 14) LEVIATHAN

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asesoría Legal
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	I
LEY.....	I
DEC.....	I
RES.....	029
FECHA.....	07.03.18

- 15) BOX CLONE
- 16) VXL
- 17) TREVOR INVESTOR
- 18) ECO CIUDAD
- 19) BLAZING STRIKE! RADIANT HEROES
- 20) BUNNY JUMP
- 21) DREAM INC
- 22) MELTDOWN MIRACLE
- 23) GOOM
- 24) BLADE OF FURY - DAWN OF THE GODS
- 25) HAILEY BETWEEN WORLDS

Luego de evaluar cada uno de los proyectos presentados de acuerdo a los criterios establecidos en las Bases y Condiciones (Capítulo V) y Anexos correspondientes al referido concurso, y de haber debatido ampliamente las evaluaciones, este JURADO por unanimidad RESUELVE:

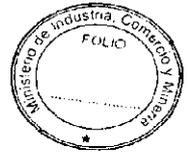
Primero: Declarar como GANADORES en orden de mérito a:

- 1) GROWING FOREST
- 2) GOOM
- 3) ECO CIUDAD
- 4) A TO THE K
- 5) ENERBOT
- 6) HAILEY, BETWEEN WORLDS
- 7) CÓDIGO ROJO ESTADO DE EMERGENCIA
- 8) TREVOR INVESTOR
- 9) FAMILY MYSTERY



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERREYRA
Jefe División Dependencia
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



10) BLOCKING

Segundo: Declarar como SUPLENTEs por orden de mérito a:

- 1) DELIVERY IN THE APOCALIPSE
- 2) MELTDOWN MIRACLE

A continuación se fundamenta la decisión final.

Proyectos GANADORES

GROWING FOREST

Antecedentes del Productor

El equipo de desarrollo no tiene experiencia previa desarrollando videojuegos. Es remarcable que todos tienen formación técnica en las áreas específicas del desarrollo de videojuegos

Calidad del proyecto

El proyecto goza de una elevada calidad gráfica, mezclando estilos 2D y 3D, aportando así un elemento innovador y diferenciador del resto de videojuegos.

Equipo de trabajo

Formado por tres personas, un perfil técnico para tareas de programación y dos perfiles artísticos.

Propuesta estética y de producción

La propuesta estética destaca por su limpieza y colorido. El estilo gráfico va muy acorde a las plataformas móviles y con el público al que va dirigido. La propuesta de producción es correcta, cumpliendo los plazos determinados por el concurso, aunque

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. PERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	—
LEY.....	—
DEC.....	—
RES.....	029
FECHA.....	09-05-18

no entra a detallar las tareas más concretas, dando una visión general de la planificación y el gasto presupuestario.

Presupuesto y factibilidad financiera

El modelo de negocio del juego corresponde al Free2play (gratis para descargar y jugar) con micro-transacciones para monetizar el juego. El modelo de negocio está comprobado que funciona muy bien en el sector "mobile". El presupuesto se ajusta a la ayuda económica aportada por el Concurso, recayendo el gasto en los salarios de los tres miembros del equipo a la hora de llevar a cabo el proyecto.

Medios de difusión

El juego se distribuirá en las tiendas online de los mayores operadores de móvil: Google Play (Android Store) y la AppStore (iOS Store). La promoción del proyecto se hará a través de las redes sociales del propio estudio de desarrollo.

Interés público

El proyecto busca despertar la conciencia ecológica del público, haciendo foco durante el juego de los peligros de la deforestación provocados por los incendios. Promueve los valores universales de cuidado del medio ambiente.

GOOM

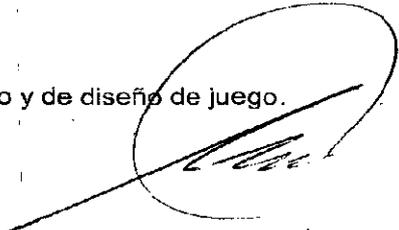
Antecedentes del Productor

El equipo de desarrollo Woke tiene una breve experiencia previa en desarrollo de videojuegos con el proyecto "Age of Blades" del que tienen una pequeña demo pero con el que demuestran su capacidad de trabajo y de desarrollo.

Calidad del proyecto

Elevada calidad del proyecto a nivel gráfico y de diseño de juego.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. PERREYRA
Jefe División Desarrollo
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



Equipo de trabajo

Los dos miembros del equipo son especialistas en herramientas ofimáticas y de modelado 3D. Ambos son capaces de llevar a cabo el desarrollo del juego de principio a fin. Su formación y sus capacidades les permitirán abarcar todas las fases de desarrollo del juego, preproducción, fase Alpha, Beta y Release de Goom.

Propuesta estética y de producción

Al tener experiencia en Modelado 3D por sus trabajos previos y conocimientos en el motor gráfico Unreal, proponen un estilo gráfico acorde al público general al que va dirigido el juego, teniendo una alta calidad aunque sea de estilo sencillo. La propuesta de producción es correcta, distribuyendo la carga de trabajo entre los dos miembros del equipo, sin tener necesidades de subcontratación de servicios.

Presupuesto y factibilidad financiera

Se ajustan al presupuesto que ofrece el Concurso aunque también tienen planificada la posibilidad de entrar en negociaciones con un editor (Publisher) que pueda aportar experiencia en marketing y distribución, así como financiación para hacer el videojuego más grande, con más niveles, personalización, etc.

Medios de difusión

En la fase de Prelanzamiento harán campaña con sus propias redes sociales. Dejan el grueso del trabajo de marketing al publisher que les ayudará a distribuir su juego.

Interés público

Juego destinado a todos los públicos, para ser jugado en familia principalmente.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	1
LEY.....	1
DEC.....	1
RES.....	029
FECHA.....	09-05-18

ECO CIUDAD

Antecedentes del Productor

El estudio de desarrollo ha participado previamente en el desarrollo de varios pequeños juegos, lo que les ha permitido adquirir ciertas capacidades que son una garantía para la consecución del proyecto.

Calidad del proyecto

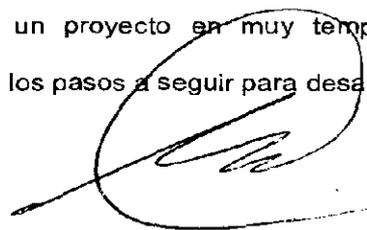
Proyecto con una doble orientación, cliente final y empresas que pueden entrar como "sponsors" del propio juego. Anda a medio camino de ser un videojuego educativo y un juego de gestión de recursos al mismo tiempo. Con respecto a la calidad gráfica, es adecuada al público que va orientado, sin grandes alardes aunque tampoco son necesarios.

Equipo de trabajo

Las tres personas que componen el equipo de desarrollo tienen experiencia previa en el desarrollo de videojuego, ya sea para títulos propios como para terceros. Dos de los perfiles tienen unos sólidos conocimientos técnicos y el tercero de ellos muestra un buen nivel artístico. Todos los perfiles se ajustan a lo que se espera de un equipo de desarrollo semi-profesional.

Propuesta estética y de producción

Dentro del equipo de trabajo cuentan con un perfil específico de producción, por lo que la gestión del desarrollo del juego no debería plantear ningún problema, dan garantías en ese aspecto. A tenor de la documentación presentada bien es verdad que la plasmación de las fases de producción es ausente y no dejar ver los pormenores de la planificación. Entendemos que por ser un proyecto en muy temprana fase de producción, por eso no hay más detalle de los pasos a seguir para desarrollar el juego.



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA FERREYRA
Jefa División Desarrollo
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



Presupuesto y factibilidad financiera

Como todos los proyectos presentados al Concurso, sus presupuestos se ciñen a la cantidad que ofrece este primer Concurso y a los plazos que éste marca. Por otra parte el modelo de negocio que propone "EcoCity" es el de suscripción, con varios tipos de suscripción. También consideran los espacios publicitarios dentro del juego, que reportarían beneficios extra.

Medios de difusión

Los principales medios serán la plataforma de descarga digital de juegos de Android (Google Play) y la plataforma de Apple (AppStore). Además harán una versión web del juego, lo que les permitirá tener acceso a una gran cantidad de internautas. Aunque no aportan documentación sobre cómo se darán a conocer en cada una de las plataformas. Hay vagas menciones a que se promocionarán por sus redes sociales y en la web, pero sin especificar un plan en concreto.

Interés público

"Eco Ciudad" es un videojuego educativo que tiene por finalidad instruir al público infantil/adolescente sobre buenas prácticas que pueden llevar a cabo tanto ciudadanos como entidades gubernamentales y privadas, para promover un medio ambiente sano y sustentable.

A TO THE K

Antecedentes del Productor

El estudio de desarrollo nunca ha creado un juego aunque sus componentes, por separado, sí han trabajado en otros proyectos o en otros equipos.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

DIANA I. FERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Turismo

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	<u>1</u>
LEY.....	
DEC.....	
RES.....	<u>029</u>
FECHA.....	<u>07-09-18</u>

Calidad del proyecto

El proyecto está bien, definido en cuanto a tipo de juego, objetivo, público al que acceder y competidores. La documentación presentada nos da muestras de que el nivel gráfico será muy elevado y atractivo.

Equipo de trabajo

Un equipo muy equilibrado que cuenta con un Game designer con algunos años de experiencia, un programador y un artista que también lleva años dedicándose a su labor. Resuelven la parte de comunicación gracias a que el artista también puede hacer las funciones de Community Manager. En cuanto al apartado sonoro, cubren esa deficiencia en el equipo subcontratando ese servicio.

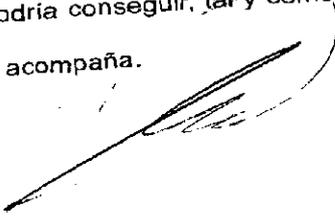
Propuesta estética y de producción

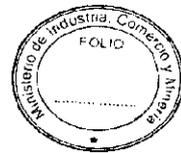
Es uno de los pocos proyectos que detallan todas y cada una de las tareas que cada miembro del equipo realizará desde el inicio del proyecto hasta el fin. La propuesta estética es de alta calidad gracias al ilustrador que tienen en el equipo, por su experiencia previa. En cuanto a la producción utilizarán una versión del SCRUM (metodología Ágil) aplicada a los videojuegos, lo que les permitirá llevar un progreso constante del proyecto:

Presupuesto y factibilidad financiera

Son de los pocos proyectos que ven la necesidad de subcontratar dos perfiles. Los relacionados con el apartado musical y sonoro, y a tal efecto les destinan un presupuesto; el resto es para el grueso del equipo de desarrollo. El tipo de juego que es (Roguelite) tiene bastante popularidad y podría conseguir, tal y como ellos indican, un buen número de ventas si un publisher les acompaña.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA PERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



Medios de difusión

Fundamentalmente esperan promocionarlo por Redes sociales. En cuanto a distribución, tienen claro de que inicio abordarán sólo la plataforma PC pero tienen ganas de aprender y publicar el juego en consolas, algo muy positivo.

Interés público

El equipo comenta que una debilidad del sector de videojuegos local es la inexperiencia en el desarrollo de juegos para consolas (PS4, Xbox, Switch). La consolidación de este equipo de trabajo a productora establecida apuntalaría este aspecto, con el consiguiente estímulo a la producción provincial.

ENERBOT

Antecedentes del Productor

El productor, como tal, no posee experiencia en el desarrollo de juegos ni ha publicado ningún juego bajo su propio nombre.

Calidad del proyecto

La propuesta del proyecto es ambiciosa; se destaca el enfoque narrativo seriado que construirá una historia a partir de la dosificación de la información.

Equipo de trabajo

El equipo de trabajo está compuesto por tres personas, un grafista veterano de más de 10 años, un programador y un game designer. Con los tres perfiles cubren todas las necesidades de producción del juego. Cabe destacar que todos los miembros de este equipo han tenido experiencia desarrollando juegos para móvil, publicados en Google Play.

Propuesta estética y de producción

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERRER
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	1
LEY.....	/
DEC.....	/
RES.....	029
FECHA.....	07-05-18

Los títulos sobre los que se inspiran han sido grandes éxitos dentro del mercado de videojuegos independientes, lo que hace que su propio nivel de exigencia sea muy alto. La propuesta estética es acertada y es una fórmula que se ha demostrado que funciona.

En cuanto a la producción, su plan de acción es muy detallado, bajando a semanas de trabajo para cada perfil en el equipo de desarrollo. El tiempo de producción se ajusta a los 6 meses que propone este Concurso.

Presupuesto y factibilidad financiera

No contemplan la posibilidad de subcontratación de ningún servicio, distribuyendo así todo el presupuesto entre el propio equipo de producción. Tampoco se contempla la compra de máquinas o software para el desarrollo.

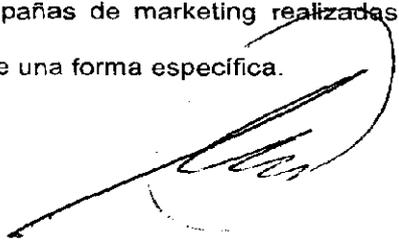
En cuanto a la factibilidad financiera, plantean un número de ventas aproximado de 20.000 unidades en descarga, a un precio de \$9.50. El planteamiento es realista y, si además este proyecto consiguiera un publisher, el beneficio final sería mucho más alto.

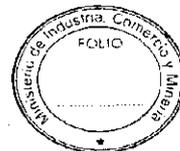
Medios de difusión

Los medios de difusión que consideran son, como en casi todos los proyectos, las redes sociales propias del estudio o el proyecto, y además la creación de una página web donde ir colgando información relevante del proyecto y que a su vez sea punto de encuentro para la comunidad de usuarios que han de crear antes de la salida del propio juego. No se contemplan campañas de marketing realizadas por terceros ni destinar un presupuesto a marketing de una forma específica.

Interés público

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA FERRERYRA
Jefe de Área Desarrollo
Dirección de Recursos Humanos
Ministerio de Industria, Comercio y Energía



Este juego atrarera a un segmento de poblacion acostumbrada a este tipo de ocio electronico que son los videojuegos, y que ademàs llevan bastante tiempo dedicandose a este hobby. Atraeran a un pùblico adulto, acostumbrado a jugar este tipo de videojuegos, atacando a un nicho de mercado con poca competencia pero con alta demanda, lo que les garantizaria un elevado porcentaje de éxito.

HAILEY, BETWEEN WORLDS

Antecedentes del Productor

Este estudio de desarrollo no posee experiencia previa en el desarrollo de videojuegos. Los dos miembros del equipo son estudiantes y demuestran los conocimientos necesarios para llevar a cabo con éxito el desarrollo del juego.

Calidad del proyecto

El proyecto, tanto en forma como en fondo, se adecúa al espectro de mercado al que se aproxima el juego, personas de 13 a 30 años y jugadores que son casuales, que juegan sólo de vez en cuando y en dispositivos móviles.

Equipo de trabajo

Dos personas, estudiantes con conocimientos avanzados de programación, diseño de videojuegos y habilidades gráficas. Si bien no tienen experiencia previa en el desarrollo de videojuegos, en base a sus curriculums demuestran capacidad más que suficiente para llevar a cabo el proyecto planteado.

Propuesta estética y de producción

La propuesta acompaña diseños preliminares de arte conceptual, los cuales apoyan la propuesta pese a ser algo esquemáticos. Se indica una estrategia de producción coherente, sería conveniente segmentar con mayor precisión al potencial consumidor.

Presupuesto y factibilidad financiera

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. HERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minedry

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	F
LEY.....	/
DEC.....	/
RES.....	029
FECHA.....	09-05-18

El presupuesto adjunto sólo considera tres rubros (arte, programación y game design) y el diagrama de Gantt es muy esquemático. El plan de negocios se basa en experiencias de otras empresas, pero necesita mayor validación.

Medios de difusión

Al tratarse de un juego para móviles, proponen la difusión a través de Google Play y App Store; así como una activa presencia en redes sociales.

Interés público

El desarrollo del proyecto supone el puntapié inicial para un nuevo emprendimiento productivo en la Provincia de Córdoba.

CÓDIGO ROJO ESTADO DE EMERGENCIA

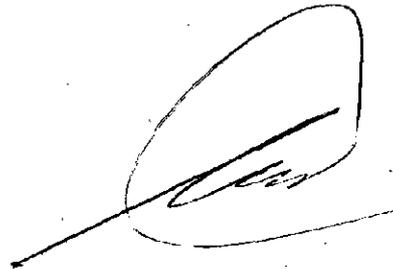
Antecedentes del Productor

El productor es un estudiante de una carrera de videojuegos, este proyecto sería su primera experiencia concreta de desarrollo.

Calidad del proyecto

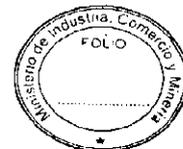
El proyecto parte de un concepto interesante para el videojuego: ¿Cómo reaccionamos frente a una emergencia?. Sin embargo el desarrollo de la propuesta no va mucho más allá de lo conceptual; estamos observando el proyecto en un estado muy preliminar.

Equipo de trabajo



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA FERNÁNDEZ
Jefe División Despliegue
Dirección de Asesoría Legal
Ministerio de Turismo, Comercio y Minería



El equipo de trabajo está integrado por tres estudiantes de videojuegos, con conocimientos de software de diseño gráfico, animación y programación. Se prevé también la contratación de terceros y la consultoría externa.

Propuesta estética y de producción

La propuesta estética no ha sido desarrollada, pero se citan referencias tanto como de diseño de imagen y sonido, como de interacción. El proyecto indica la tipología de juego que se propone y señala como destinatario a un target muy amplio, que sería prudente revisar.

Presupuesto y factibilidad financiera

El presupuesto contempla los honorarios del potencial equipo de trabajo, gastos fijos y la compra de insumos. En cuanto al cronograma, realizan una coherente división de etapas. El plan de negocios necesita mayor desarrollo y validación.

Medios de difusión

A través de una web y de redes sociales.

Interés público

Al diseñar el juego bajo la premisa "¿Cómo reaccionamos frente a una emergencia?", el juego tiene un potencial interesante y novedoso como herramienta para brindar información a una amplia audiencia en el caso de accidentes y desastres naturales.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

DIANA I. VERREYRA
Jefa División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	I
LEY.....	I
DEC.....	I
RES.....	023
FECHA.....	09-05-11

TREVOR INVESTOR

Antecedentes del Productor

Este estudio de desarrollo no posee experiencia previa en el desarrollo de videojuegos. Los miembros del equipo son estudiantes y demuestran los conocimientos necesarios para llevar a cabo con éxito el desarrollo del juego.

Calidad del proyecto

El proyecto propone el desarrollo de un clicker para mobile gratuito, con compras integradas y actualización constante del contenido. Se describe detalladamente la mecánica del juego, y apuntan a un nicho definido de mercado.

Equipo de trabajo

El equipo de trabajo está integrado por estudiantes de videojuegos y un diseñador gráfico con experiencia en el área. Como equipo han desarrollado dos juegos para mobile en fase demo (Yummy Monster y Wild Circus).

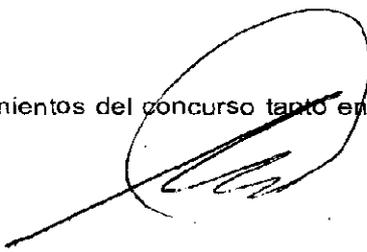
Propuesta estética y de producción

La propuesta estética apuesta por un sistema 2D de gráficos planos y sencillos, acorde con el nicho de mercado al que se dirige. Acompañan la propuesta con videos de experiencias previas que dan cuenta de una propuesta de estilo. En cuanto a la propuesta de producción, señalan las etapas de desarrollo comunes de un videojuego.

Presupuesto y factibilidad financiera

El presupuesto se ajusta a los requerimientos del concurso tanto en plazos como en montos.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERREYRA
Jefe División Desarrollo
Dirección de Asesoría Legal
Ministerio de Justicia, Gracia y Justicia



Medios de difusión

Plantean una estrategia de comunicación a través de la web y redes sociales; y distribución a través de Play Store.

Interés público

Al tratarse de un clicker para mobile, existe un potencial nicho de mercado donde la competencia es reducida pero de alta calidad.

FAMILY MISTERY

Antecedentes del Productor

El productor tiene antecedentes y experiencia previa como programador y desarrollador de juegos freelance.

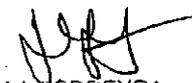
Calidad del proyecto

El proyecto se encuentra bien documentado, se aprecia el esfuerzo en la documentación sobre el nicho de mercado. Cabe destacar que apuntan a desarrollar un producto multiplataforma (PC - web - mobile), lo cual es una demostración del buen análisis de mercado que han hecho.

Equipo de trabajo

El equipo de trabajo está integrado por una periodista, una diseñadora y un programador. Destacamos la mayor integración de mujeres en este equipo.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. PERREYRA
Jefa División Desampli
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	<u>F</u>
LEY.....	<u>1</u>
DEC.....	<u>1</u>
RES.....	<u>029</u>
FECHA.....	<u>07-05-18</u>

Propuesta estética y de producción

El proyecto detalla en profundidad la narrativa y monetización, y añaden una serie de ejemplos a los que apuntaría su propuesta gráfica. El equipo justifica con precisión, en su estrategia de producción, el target de mercado al que apunta.

Presupuesto y factibilidad financiera

El presupuesto se ajusta a los requerimientos del concurso tanto en plazos como en montos. Cabe destacar que el presupuesto excede el monto del premio, no se indica el origen de la contraparte.

Medios de difusión

Los esfuerzos de difusión se encuentran orientados a conseguir un publisher que les aporte en esta área.

Interés público

El desarrollo del proyecto supone el puntapié inicial para un nuevo emprendimiento productivo en la Provincia de Córdoba.

BLOCKING

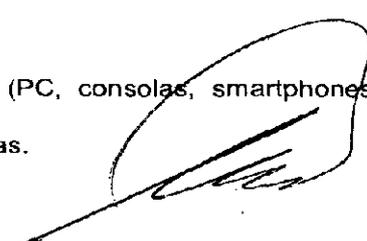
Antecedentes del Productor

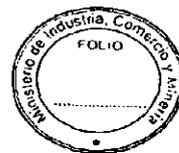
No se indica con claridad quién es el productor presentante.

Calidad del proyecto

Se trata de un proyecto multiplataformas (PC, consolas, smartphones) muy bien definido en cuanto a tipo de juego y mecánicas.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA FERREYRA
Jefe División Despatch
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



Equipo de trabajo

El equipo es numeroso y está integrado por sujetos con diferentes grados de experiencia en el área. Este proyecto representaría su primer trabajo en forma grupal.

Propuesta estética y de producción

Acompañan numerosos bocetos en distinto grado de desarrollo sobre la propuesta estética. La propuesta de producción es altamente detallada y contempla una ajustada distribución de los tiempos.

Presupuesto y factibilidad financiera

El presupuesto está muy detallado. El equipo aportará la contraparte, y se ajustan al plazo de producción exigido por la convocatoria.

Medios de difusión

Plantean un presupuesto específico para publicidad online en diferentes plataformas, como Facebook Ads y Google Ads.

Interés público

Este juego responde a una tipología con recientes éxitos de público en el mercado; lo cual validaría el análisis de mercado realizado.

Proyectos SUPLENTE

DELIVERY IN THE APOCALIPSE

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

DIANA I. FERRERA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Turismo

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	I
LEY.....	
DEC.....	
RES.....	029
FECHA.....	09-05-18

Antecedentes del Productor

No se indica con claridad quién es el productor presentante.

Calidad del proyecto

El proyecto enfatiza en localismos que podrían ofrecerle una base de usuarios inicial muy ventajosa.

Equipo de trabajo

El equipo está integrado por tres personas: un programador, un artista y un game designer. Todos cuentan con alguna experiencia en el área de videojuegos.

Propuesta estética y de producción

El equipo propone una representación futurista de la ciudad de Córdoba, aunque no acompañan de desarrollos gráficos específicos. La producción se ajusta a los plazos indicados por la convocatoria.

Presupuesto y factibilidad financiera

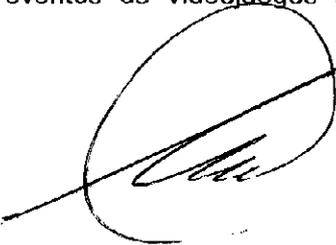
El presupuesto se ajusta a los requerimientos del concurso tanto en plazos como en montos.

Medios de difusión

Los medios de difusión contemplan eventos de videojuegos en la provincia de Córdoba.

Interés público

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


DIANA I. FERREYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Minería



La tipología de usuario a la que apunta este juego (estudiantes de 17 a 25 años) coincide con el aspecto demográfico de la ciudad de Córdoba, específicamente en el barrio de Nueva Córdoba al que se enfoca.

MELTDOWN MIRACLE

Antecedentes del Productor

El productor no cuenta con antecedentes en el área de videojuegos, aunque posee formación técnica pertinente.

Calidad del proyecto

El proyecto muestra muchas similitudes - a nivel concepto de juego, gráficos y mecánicas - con otros títulos ya existentes.

Equipo de trabajo

El equipo está conformado por dos sujetos, ambos con cierto tipo de formación en el área de desarrollo de videojuegos.

Propuesta estética y de producción

La propuesta estética, estilo pixel art 2D, ha tenido mucho éxito en otro tipo de juegos. A nivel de producción, marcan cuatro fases de desarrollo, las cuales se ajustan al plazo de la convocatoria.

Presupuesto y factibilidad financiera

El presupuesto se ajusta a los requerimientos del concurso tanto en plazos como en montos.

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

DIANA I. FERREYRA
Jefe División Desempeño
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Turismo

DIVISION DESPACHO	
ANEXO.....	I
LEY.....	I
DEC.....	I
RES.....	024
FECHA.....	07-05-18

Medios de difusión

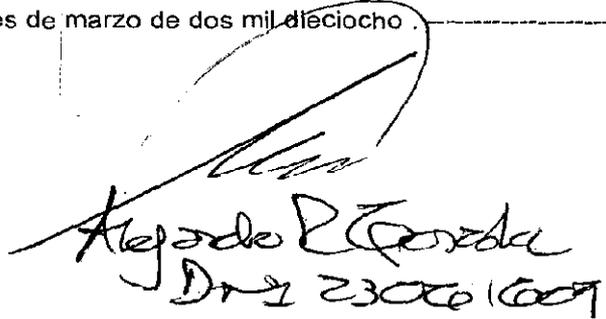
Se contemplan las plataformas digitales como medio de difusión.

Interés público

El desarrollo de este proyecto supondría el fortalecimiento del sector por fuera de la capital de la provincia.

Se deja constancia que los jurados llegaron al veredicto final mediante el formato de trabajo remoto y a través de herramientas digitales.

Por todo ello, firman 2 (dos) ejemplares, los miembros del Jurado, en la Ciudad de Córdoba, a los cinco días del mes de marzo de dos mil dieciocho.



Alejandro R. Corda
Dn 230001009

ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL



DIANA I. BERBEYRA
Jefe División Despacho
Dirección de Asuntos Legales
Ministerio de Industria, Comercio y Energía

