

GLOSARIO



TIC



Culturas

CO · CREA ▲

GLOSARIO

Animatic

Es el contenido resultante de animar de manera inicial el storyboard de un proyecto de animación. Se anima la secuencia narrativa propuesta en el storyboard (cuadro a cuadro). Generalmente se monta acorde a una banda sonora que contiene voces y música. Suele ser una pieza inicial que permite imaginar de forma más activa los futuros resultados.

Aplicación Con Contenido Narrativo

Desarrollo o aplicación de software que se instala en dispositivos móviles, tabletas y otros dispositivos digitales para ayudar al usuario en un servicio, proceso o labor concreta, ya sea de carácter profesional o de educación, ocio o entretenimiento; esta aplicación debe contener interactividad en diversos niveles así como un mapa y/o guion interactivo que plantea el recorrido del usuario a través del uso de herramientas digitales multimedia (imágenes, gráficos, audios, texto, video y o animaciones) que enriquecen las posibilidades de expresión, los itinerarios de las narraciones y en muchos casos la participación e interacción activa por parte del usuario.

API

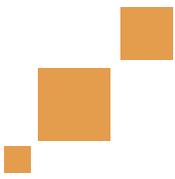
“Interfaz de programación de aplicaciones o API (del inglés Application Programming Interface) es el conjunto de funciones y procedimientos o métodos, en la programación orientada a objetos que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usadas generalmente en las bibliotecas (también denominadas comúnmente 'librerías')”.

ARG

Alternative Reality Game (Juego de realidad alternativa) Juegos y/o Narraciones interactivas de Realidad Alternativa que parte del mundo real como soporte, influenciada por la participación de los participantes.

Asistencia Técnica

Servicio que se caracteriza por su alto grado de experiencia en alguno de los formatos afines a las categorías de Crea Digital que acompaña el proceso de producción del proyecto ganador. El servicio es prestado por una persona conforme a lo indicado por los jurados, según los aspectos por mejorar en la concepción del proyecto.



Biblia de Producción

Documento previo a la preproducción de un proyecto audiovisual - contenido digital, que contiene toda la información necesaria para el desarrollo de este. Incluye: Sinopsis, Mapa de tramas y/o Estructura Narrativa, Personajes, Locaciones, Dirección de Arte y/o Estética.

Biblia Transmedial

Es el documento que recoge toda la información general de un proyecto transmedial, tanto para llevarlo a cabo, como para presentarlo a posibles compradores. Debe condensar en muy pocas páginas información como: descripción del proyecto, formato, perfil de personajes, universo, expansiones narrativas, plataformas, datos de contacto, elementos narrativos y de diseño claves en las propiedades intelectuales, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing y las estrategias de engagement con posibles financiadores y público objetivo del proyecto. Debe estar diseñado de una forma sencilla y atractiva para que atraiga a personas que no estén familiarizadas con el proyecto.

Contenido Adaptado y/o Derivado

Es aquel que se basa en un contenido u obra preexistente, sea este de carácter literario, musical, digital o interactivo; sin la participación del autor de este último.

Contenido Colaborativo-colectivo:

Creaciones fruto del trabajo de varias personas o también llamadas obras complejas y que bien, son realizadas en colaboración

Contenido Finalizado

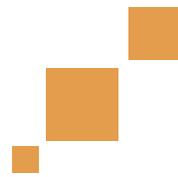
Es un contenido desarrollado al 100% de su proyecto planteado, por ejemplo: total de capítulos de una serie de animación, total de universos narrativos planteados en una narrativa transmedial, videojuego con el 100% de niveles desarrollados; etc.

Contenido Inédito

Corresponde a la obra originaria, la primigeniamente creada, NO PUBLICADA y en propiedad intelectual y de derechos de autor.

Desarrollo Audiovisual y/o Transmedial

Se entiende como la creación de un contenido digital (Sea este audiovisual, interactivo y/o transmediáticos), en el que se cubren los aspectos creativos y técnicos.



Desarrollo de Proyectos Audiovisuales (DPA)

Metodología para producir películas y/o productos audiovisuales que no están completamente finalizadas. Comprende un conjunto de procesos de guion y negociación que dan como resultado una carpeta de producción y/o desarrollo de contenido.

Distribución al Público

Puesta a disposición del público del original o copias del contenido mediante su venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma.

Documento de Diseño de Proyecto (Project Design Document):

Documento que se elabora durante la fase de preproducción de un contenido digital -y que se va actualizando conforme avanza su desarrollo, contiene información detallada de sus diversos procesos.

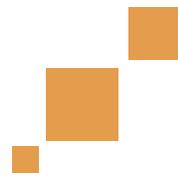
Ecosistema Digital

Es un modelo desarrollado por el Banco Mundial para la sociedad y sus interacciones. Al hacer esto, se puede analizar cuál es el estado de cada uno de estos componentes en el país y diseñar estrategias para incentivarlos. Además, el Ecosistema Digital permite ver de una manera más completa el panorama de Internet, sin concentrarse exclusivamente en el desarrollo de infraestructura y servicios de comunicaciones, sino incluyendo también el desarrollo de aplicaciones y contenidos locales, y la apropiación de las TIC por parte de los usuarios, para estimular la demanda. Los cuatro componentes del Ecosistema Digital son:

- **Aplicaciones:** Herramientas informáticas que les permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse, orientarse, aprender trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares.
- **Usuarios:** Los usuarios emplean las aplicaciones e indirectamente los servicios e infraestructura para consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.
- **Infraestructura:** Corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica digital nacional, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, y las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.
- **Servicios:** Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Algunos ejemplos de servicios son el servicio de Internet, el servicio de telefonía móvil o el servicio de mensajes de texto.

E-book

Conocido también como libro electrónico, es una publicación de libro disponible en formato digital, que consta de texto, imágenes o ambos, legible en la pantalla de panel plano de computadoras u otros dispositivos electrónicos. Aunque a veces se define como “una versión electrónica de un libro impreso”, existen algunos libros electrónicos sin un equivalente impreso. Los libros electrónicos se pueden leer en dispositivos dedicados de lectura electrónica, pero también en cualquier dispositivo de computadora que tenga una pantalla de visualización controlable, incluyendo computadores de escritorio, computadores portátiles, tabletas y en los teléfonos inteligentes.



Estrategia Transmedial

Forma de narración a través de estéticas, plataformas, formatos y tecnologías diversas, por medio de articulaciones orgánicas entre estas, que como condición deben ser al mismo tiempo auto sostenibles (tener sentido por sí mismas), auto concluyentes (tener sentido por sí mismas de manera independiente al resto de formatos) y realizar una contribución original al sistema narrativo como un todo logrando expandir el universo narrativo inicial. La narración debe tener un claro equilibrio tanto para el espectador que consume una de sus articulaciones por primera vez, como para el que ya ha conocido otras partes de la historia, quien debe encontrar elementos que mejoren la experiencia. Una estrategia transmedial puede constar de diversos tipos de contenidos digitales, inmersivos y/o interactivos según las necesidades de cada universo narrativo y debe generar un diálogo entre contenidos online y offline además de apostar por una estrategia de circulación que permita generar participación y co-creación por parte del público impactado. Algunos contenidos que pueden hacer parte de una estrategia de este tipo son: libros, películas, contenidos televisivos, impresos, juegos de mesa, videojuegos, apps, software, podcast, playlist musicales, merchadising, estrategias de formación, ARG o juegos de realidad alternativa, libros pop up, experiencias inmersivas (VR/AR/XR/Video360), entre muchos otros proyectos por definir por parte del creador.

Expansiones

Las narrativas digitales, y eso incluye los proyectos de videojuegos, animación y transmedial, se componen de diversas expansiones que permiten al espectador explorar nuevos contenidos, formatos o plataformas y lograr nuevas capas o fases de inmersión y/o interactividad. Cada expansión adicional permite generar dinámicas alternativas de uso, recorridos y navegación del universo narrativo planteado.

Extensión

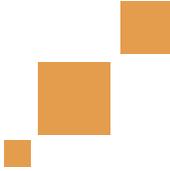
Es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedida por un punto y al final del nombre del archivo. Son usados para que el computador pueda reconocer fácilmente los archivos y usar los programas asociados a sus extensiones para abrirlos y manipularlos. Por ejemplo, .DOC para Word, .XLS para Excel, .EXE para archivos ejecutables, etc.

Ficha del Proyecto

Documento que contiene la descripción del contenido. Brinda datos como el título, la sinopsis, año de producción, equipo de producción, público objetivo, plataforma de circulación y género, entre otros.

Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – FUTIC

Entidad adscrita al Ministerio TIC con autonomía administrativa y financiera. Su funcionamiento, administración, dirección y representación se lleva a cabo a través de personal del Ministerio TIC. Su propósito esencial es, de una parte, cobrar, recaudar y administrar los ingresos que percibe por concepto de las contraprestaciones establecidas a los diversos operadores de servicios y actividades de telecomunicaciones, de otra, financiar con cargo a dichos recursos los planes, programas y proyectos de TIC sociales que disponga el Gobierno Nacional a través del Ministerio TIC, y finalmente realizar seguimiento a los programas y proyectos que son objeto de financiación.



Game Design Document (GDD)

Es un documento dinámico, un plano arquitectónico que reúne toda la información necesaria para diseñar, desarrollar y producir un videojuego. Es la guía base del equipo. Contiene el Resumen del juego (historia, género, plataforma), Mecánicas de juego (cómo se juega, reglas, nivel de dificultad, progresión y objetivos), Dirección de arte (estilo visual, personajes, escenarios), Música y efectos sonoros, Interfaz y experiencia de usuario (UI/UX), Monetización y modelo de negocio, Cronograma y viabilidad técnica, y Referencias visuales.

Grupos Étnicos

Comunidades que comparten un origen, una historia, una lengua, y unas características culturales y/o rasgos físicos comunes, que han mantenido su identidad a lo largo de la historia como sujetos colectivos. En Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos: Indígenas, Afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio), Raizales del archipiélago de San Andrés y providencia y Rrom”.

Making Off

Es un contenido audiovisual que muestra cómo se hizo una serie animada con el fin de promocionarla, ideal para difundir el proceso creativo, técnico y humano detrás del proyecto. Debería contener Storyboards, bocetos y animatics, Grabaciones del proceso de animación, Entrevistas al equipo (directores, animadores, guionistas), Desarrollo de personajes y diseño visual, Errores y sonorización, etc.

Muestra del Piloto Audiovisual

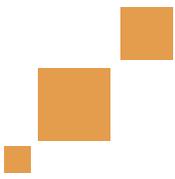
Es una muestra del piloto audiovisual, de aproximadamente un (1) minuto de duración que permite conocer personajes, línea gráfica, montaje, diseño sonoro y/o fluidez de la animación o de los personajes según el tipo de contenido, imagen real o animación, que se propone.

Piloto Audiovisual

Se entiende como el primer episodio producido de una serie de animación o contenido audiovisual en el caso de proyectos transmedial con componentes de ese tipo. Es la muestra “tentativa” del universo comunicativo, técnico y estético que desarrollará el contenido, y que da cuenta de su pertinencia y calidad. Posee la información relevante para validar la viabilidad de la producción en términos de inversión económica, tiempos de realización y recursos necesarios. Como principal carta de presentación, muestra los recursos narrativos que despiertan el interés de quien lo ve, en seguir frente a la pantalla. Cuando se muestra a grupos de audiencia, el piloto es la principal herramienta para decidir si se hace o no una serie o un contenido con mayor alcance.

Pitch

Presentación verbal, corta y creativa de un proyecto ante un jurado. El objetivo del pitch es cautivar a quienes lo escuchan y su éxito depende del interés generado, así como de la claridad de exposición del proyecto. El pitch funciona como escenario de definición de los proyectos ganadores de cada categoría a partir de la presentación del mismo por parte de un primer grupo de proyectos preseleccionados.



Pitch Deck

Es una presentación visual breve, clara y atractiva (generalmente en PowerPoint o PDF) que se usa para comercializar la serie animada a inversionistas, canales, plataformas o fondos. Tiene partes relevantes como Nombre del proyecto y tagline, Sinopsis, Target o público objetivo, Estilo visual (moodboard, arte de personajes, escenarios), Personajes principales y sus perfiles, Arco narrativo o estructura de episodios, Equipo creador, Por qué es único / qué lo hace comercializable, y Estado actual del proyecto.

Plataforma OTT

Over The Top, por sus siglas en inglés, son aplicaciones que permiten transmitir de forma instantánea diferentes contenidos a través de internet, sin tener que utilizar la televisión por cable o satélite.

Playthrough

Vídeo que muestra a alguien probando todos los niveles del videojuego, no se salta ninguna escena, muestra cómo se atraviesa de principio a fin y hasta los errores que pueden cometerse. No incluye comentarios.

Podcast

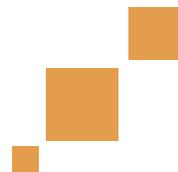
Un podcast es una serie episódica de archivos de audio que un usuario puede escuchar online o descargar para su escucha posterior offline. También puede referirse al episodio de dicha serie o a un archivo multimedia individual. El podcast a menudo utiliza un modelo de suscripción, mediante el cual los nuevos episodios se descargan automáticamente a través de la sindicación web a la computadora local, la aplicación móvil o el reproductor multimedia portátil del usuario. Los podcasts pueden incluir desde charlas, tutoriales, reportajes, música, contenidos de ficción y no ficción o cualquier otro contenido en audio.

Prototipo

Modelo o muestra del contenido, que busca convencer sobre la conveniencia de su producción. Es de “baja fidelidad” cuando es muy distinto al resultado esperado, cuando se hace con insumos distintos a los que se utilizarán en el producto final como, por ejemplo: presentar desarrollos para contenidos digitales en lápiz y papel. Es de “alta fidelidad” cuando son muy parecidos al producto final y utilizan los mismos insumos.

Prototipo Funcional

Muestra de la funcionalidad del software, que se utiliza para entenderlo y clarificar su viabilidad. Es el modelo de un sistema que presenta las características del sistema final o parte de ellas. Debe ser operativo y realizar las acciones que se le solicitan. Ayuda a definir alternativas funcionales para los usuarios.



Prototipo en Versión Alfa

Primera versión de un prototipo funcional incompleto, que se encuentra en estado de prueba. Es un contenido con cierto estado de desarrollo inicial pero que no cuenta con estética, narrativa o procesos técnicos finalizados. Aplica a contenidos en videojuegos, animación o proyectos transmediales.

Prototipo en Versión Beta

Primera versión de un prototipo funcional completo, que se encuentra en estado de prueba para iniciar sus procesos de circulación, comercialización y búsqueda de nuevos aliados, socios y/o coproductores. Para el caso de los juegos de video, es la versión que, aunque puede tener algunos errores, demuestra mecánicas de juego claras y controles y acciones completas. Para el caso de animación digital es una muestra finalizada que permite ver proyectos estéticos, universo y tono narrativo y personajes principales. Para el caso de procesos de narrativa transmedial el espectro es más amplio y pasa a depender del tipo de expansiones y formatos narrativos que están proponiendo. Lo ideal es que más allá del tipo de formato que proponga el resultado de los mismos deben ser historias autos concluyentes, en estado avanzado a nivel técnico y narrativo y que permitan a cualquier observador entender el proyecto transmedial que el mismo delimita.

Prueba con Consumidores

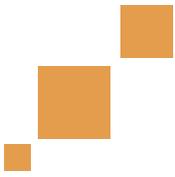
Es la prueba que se utiliza para evaluar la aceptación de un producto por parte de los consumidores a los cuales está dirigido. En los casos de desarrollos que involucren interactividad con un usuario se recomienda también realizar una prueba de usabilidad en donde se observa cómo un grupo de usuarios llevan a cabo una serie de tareas encomendadas por el evaluador, analizando los problemas de usabilidad con los que se encuentran.

Realidades Extendidas

Bajo el término de Realidad Extendida se acoge la Realidad Virtual, la Realidad Aumentada y la Realidad Mixta. El término Realidad Extendida XR, por sus siglas en inglés) es un concepto utilizado para referirse a experiencias realizadas en Realidad Virtual (VR), Realidad Aumentada (AR) y la Realidad Mixta (MR) y demás entornos que combinen lo real y lo virtual, permitiendo interactuar a través de diversos dispositivos. La realidad virtual supone entre otras características, la inmersión dentro de un mundo generado artificialmente (no vemos el mundo real). La realidad aumentada añade una capa virtual sobre el mundo real. Finalmente, lo característico de la realidad mixta es el contenido virtual, que reconoce el mundo real e interactúa con él.

Rich Media

Es un concepto para designar contenidos accesibles desde varios puntos de vista. Técnicamente, un contenido rich media es descargable, ejecutable, insertable; también puede cumplir con todas esas características al tiempo. Los contenidos abordados son altamente interactivos y le permiten una comprensión rápida al usuario sobre su funcionamiento, ofreciéndole además alternativas de navegación descriptivas e incluyentes en relación con diversidades funcionales como la debilidad o ausencia de escucha.



Serie Web

Es una serie de contenidos audiovisuales que cuenta con conexión narrativas, técnica o estética. La serialidad implícita de las mismas conlleva que los contenidos, que pueden ser de ficción o de no ficción, cuenten con un número mínimo de contenidos lanzados de manera alternada o en bloque. En general, las series web se pueden ver en una variedad de plataformas digitales tales como YouTube y Vimeo permitiendo así su consumo en diversos dispositivos como computadores de escritorio, portátiles, tabletas, teléfonos y Televisores inteligentes.

Storyboard

Cuadros, escenas o ilustraciones que en secuencia narrativa dan cuenta de la historia y/o previsualizan el proceso de avance de un proyecto audiovisual. Permite realizar avances en el proceso de definición estética, narrativa y técnica del proyecto en su totalidad, así como delimitar la visión del director(a) a su equipo de trabajo.

Teaser

Es un avance de animación que busca captar el interés de potenciales aliados, inversionistas o audiencias mostrando el tono, estilo visual y esencia narrativa de la serie animada. No cuenta la historia completa e incluye elementos clave como el universo, los personajes principales, el conflicto central, la atmósfera sonora y la identidad visual del proyecto. Su objetivo es generar expectativa, posicionar el concepto y dejar una impresión clara del potencial del contenido animado.

Tráiler

Producto audiovisual que presenta avances y resume la estética, narrativa y/o técnica de un producto, en este caso animación, juego de video y/o transmedial, de una forma atractiva y dinámica, para ser presentada a espectadores, usuarios y/o posibles compradores o coproductores.