1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto	**CONTENIDOS EDUCATIVOS** Ref: **INCREIBLEmente**, o como llegara a denominarse. (Alcance y modificación ficha "Aventuras Asombrosas" – Resolución 090/2024)
Número de capítulos Iniciales	60 capítulos
Duración de cada capítulo Duración del proyecto	25 minutos 25 horas (1.500 minutos)
Número de capítulos propuestos (Ajuste)	**25 capítulos tipo contenedor**
Duración de cada capítulo **Duración Total Proyecto**	**1 hora 30 min por Capítulo (90 minutos)** **37,5 horas (2.250 minutos)**
Audiencia objetivo	Niños y niñas entre 7 y 14 años
Género de narración	Infantil
Formato de producción	Contenedor
Formato técnico de realización	Magazín infantil
Presupuesto total	**$ 1.249.973.583**

2. DESARROLLO DEL PROYECTO

2.1 Justificación

Teniendo en cuenta que la actual administración, en aras de lograr mayor efectividad en la ejecución presupuestal, en la optimización del recurso y enfocada en tener una mejor representación del territorio colombiano, conocedores de los parámetros establecidos en la Resolución 090 de 2024 por la cual se asignan recursos y se ordena un desembolso para la financiación de diferentes proyectos, entre los cuales se encuentra "Aventuras Asombrosas", nos permitimos dar alcance a la ficha presentada al Ministerio de Tecnologías de la Información y las comunicaciones con radicado 231098608 del 29 de diciembre del 2023 y alcance con radicado número 241003605 del 18/01/2024, por un valor de **TRES MIL DOSCIENTOS CUARENTA Y TRES MILLONES CUATROCIENTOS TREINTA Y DOS MIL QUINIENTOS NOVENTA Y UN PESOS MONEDA CORRIENTE ($3.243.432.591);** este alcance en concordancia con los objetivos de RTVC sistema de medios públicos y principalmente con los de el canal Señal Colombia en su franja infantil "Mi Señal" que desde hace más de 15 años diseña, produce y emite contenidos que contribuyen a la formación de los niños, niñas y jóvenes ofreciendo entretenimiento sano y de calidad con programas que cumplen altos índices de calidad y competitividad donde se inculcan valores ciudadanos.

Sin perder la experiencia conseguida con los proyectos audiovisuales que desde el año 2020 hemos realizado a través de la alianza especial con MinTIC y la asesoría en contenidos del Ministerio de Educación donde se creó una estrategia audiovisual de contenidos propios, hoy presentamos para ajuste a la ficha inscrita una propuesta que conserva el acompañamiento pedagógico y emocional dirigido a los niños y niñas del país y a sus respectivas familias.

Desarrollando una estrategia más clara en lo que va corrido del año para atender a nuestra audiencia infantil, y en busca de lograr una mayor y más efectiva participación de la población objetiva, presentamos este nuevo contenido que se adapta y se acoge a los principales parámetros ya aprobados por MINTIC en la resolución 00090 del 2024.

En este ajuste, asumiremos el reto de afianzar la franja infantil de los fines de semana, creando el contenedor **INCREÍBLEmente,** en donde los protagonistas serán los niños y niñas de Colombia. Este formato busca ser innovador y, a la vez, aprovechar la curva de aprendizaje vivida en los últimos 4 años. Los niños tendrán la oportunidad de participar y verse en la pantalla de los medios públicos. Se aprovechará la curiosidad de los más pequeños y se ampliarán las temáticas; las artes, la ciencia, la tecnológica, la geografía, la historia y los deportes serán ejes fundamentales para el desarrollo de cada capítulo.

Por esta razón, Señal Colombia adaptó y diseñó un formato infantil con un alto componente innovador, un **sabelotodo interactivo**, con contenido que aportará a las infancias, a los cuidadores, a la comunidad educativa, a la población escolarizada y desescolarizada del país. La educación y el aprendizaje es ubicuo, es decir, que adicional a las aulas se pueden aprender en otros espacios; por eso los niños pueden adquirir conocimientos de manera divertida viendo la pantalla de señal Colombia.

Los niños y niñas de Colombia harán parte del espacio audiovisual **INCREÍBLEmente**, donde participarán en tiempo real de un juego de **trivias**, en el que se incrementará su motivación y se premiará su esfuerzo con medallas, bonus, vidas extras, posicionamiento en el ranking, etc… lenguaje muy cercano a los niños de la actual generación.

Nuestro contenido, las secciones y los personajes tendrán cabida en espacios dentro y fuera de la pantalla de televisión para que podamos comunicarnos con nuestro público a través de diversos lenguajes y generar eficazmente una interacción en tiempo real a través de Facebook y WhatsApp, de esta manera daremos visibilidad a la voz de los niños en todas las regiones.

En **INCREÍBLEmente** esperamos contar con público en el estudio o en la locación, que llegue a desarrollarse, quienes tendrán interacción con los presentadores. En el contenedor los niños encontrarán la ventana para mostrar sus talentos, sus innovaciones y sus historias de superación, como también se compartirán herramientas para el uso seguro del internet y manejo de las emociones, los niños que son mentalmente sanos tienen una calidad de vida positiva y pueden desempeñarse bien en el hogar, la escuela y sus comunidades.

El contenido estará basado en una estrategia educativa y de entretenimiento, donde se fortalecen propósitos para conocer, visibilizar y movilizar las iniciativas de los niños y las niñas, y así, se podrán generar insumos de investigación que servirán para promover nuevo contenido completamente pensado y de calidad en el futuro. Así mismo, esta estrategia buscará bridar un espacio donde las necesidades e imaginarios de los niños serán tratados con la importancia y el respeto acostumbrados, en donde sus opiniones y voces tendrán completa validez dentro de la reafirmación de sus derechos.

INCREÍBLEmente será fundamental para la estrategia de programación actual del canal, pues el contenedor fortalecerá y solidificará una franja infantil que acompañará nuestro público objetivo en sus espacios de esparcimiento las mañanas de los fines de semana, durante 1 hora y 30 minutos, en segmentos entre las 8:00 am y las 11:30 am.

Es así como en 2024 tendremos en la pantalla de Señal Colombia un nuevo contenido, de impacto educativo que construya ciudadanía, que brinde valores para el fortalecimiento de la paz, valores ambientales para la lucha frente al cambio climático, el respeto a los derechos humanos, apropiación de derechos para los niños de las diferentes regiones de Colombia.

Cada uno de los episodios serán creados de la mano del equipo de disciplinares del Ministerio de Educación Nacional, expertos en diferentes temáticas. De esta manera, se garantizarán contenidos que aporten en el proceso educativo de los niños y niñas del país. Cada episodio será una herramienta de apoyo para que los docentes compartan y pongan en práctica dentro de las aulas de clase.

2.2 Objetivo General

Incentivar el conocimiento y el amor por el aprendizaje entre niños y niñas de todos los rincones del país, alineados con el **Plan de Desarrollo 2022 - 2026 Colombia potencia mundial de la vida**, que determina una "estrategia especial que promoverá talentos y vocaciones en artes, deportes, cultura, ambiente y ciencia y tecnología", como parte de la iniciativa *Colombia, sociedad para la vida: Actores diferenciales para el cambio.*

2.3 Objetivos específicos

- Crear y difundir contenido de entretenimiento educativo que brinde acompañamiento a los niños y niñas colombianos y a sus familias, atendiendo las necesidades integrales de la audiencia, especialmente la población más vulnerable del país.
- Producir 25 capítulos originales, todos ellos producidos en este año 2024, 18 de los cuales se emitirán los fines de semana del año 2024, y 7 capítulos serán emitidos posteriormente, dentro de la normatividad que regula los tiempos de emisión para esta clase de proyectos financiados con resolución específica.
- Tener presencia en el 80% del territorio nacional a través de nuestras pantallas Señal Colombia.
- Abordar temáticas diferentes a las que se enseñan en una institución educativa, con formatos que motivan la curiosidad y el amor por el aprendizaje.
- Acompañar pedagógicamente a las nuevas generaciones de todo el país, en especial llegar con contenidos de calidad a las zonas rurales del territorio colombiano.
- Aportar contenido de eduentretenimiento con temáticas de ciudadanía, de derechos humanos y contribución al cuidado del ambiente.

2.4 Alcance

Este proyecto pretende utilizar los recursos solicitados en esta ficha para la producción de 25 capítulos (pregrabados) de un contenedor con segmentos que se emitirán en las mañanas de los fines de semana.

- 18 capítulos (pregrabados) se emitirán los fines de semana en este año 2024.

- 7 capítulos (pregrabados) para ser emitidos posteriormente, dentro de la normatividad que regula los tiempos de emisión para esta clase de proyectos financiados con resolución específica.

Este contenido audiovisual se emitirá de manera simultánea en todo el territorio colombiano, en señal abierta a través del canal Señal Colombia, y en su plataforma de streaming; de igual forma, se transmitirá a través de Facebook y/o la red social que en 2024 se considere apropiada para el público objetivo.

2.5 Audiencia objetivo

Este contenido está dirigido a público con edades entre 7 a 14 años.

Diferentes estudios ratifican, en especial el del **Centro Nacional de Consultoría**, que nuestra audiencia mayoritaria está ubicada en zonas rurales y cabeceras municipales, en donde se encuentra la población más vulnerable del país. Como dato adicional, el 54% de la audiencia de la franja la consume por tv abierta, el 41% en TDT y el 13% en tv análoga, constituyéndose en la principal fuente de entretenimiento en poblaciones donde cuentan con poca conectividad a internet.

2.6 Productos o entregables

Producto	Meta	Medio de verificación
Contenedor infantil **INCREIBLEmente**	Producción y realización de 25 capítulos (pregrabados) originales (Producidos en 2024, **18** de ellos se emitirán los fines de semana de 2024 , y **7** capítulos se emitirán posteriormente, cobijados por la normatividad que regula los tiempos de emisión para esta clase de proyectos financiados con resolución específica.	Archivos en Drive

2.7 Resultados y/o logros estratégicos esperados

La gran meta general de la franja infantil de SEÑAL COLOMBIA es proveer a los habitantes de Colombia de contenido de **edu-entretenimiento**, que aporte al conocimiento, a la creatividad, a las habilidades y el desarrollo de nuestras audiencias, niñas y niños de todos los rincones del país, de población escolarizada y desescolarizada, basándonos en competencias pedagógicas diversas para cada capítulo.

Para Señal Colombia es muy importante aportar metodologías alternativas que sirvan como apoyo a los cuidadores y aulas educativas. Se busca acompañar su formación mientras los niños se

entretienen, potencializando la curiosidad por su entorno, así como establecer novedosos mecanismos de comunicación que fomenten el interés por adquirir nuevos conocimientos.

Logros deseados:

- Aportar insumos a los niños y las niñas que les permitan fortalecer sus conocimientos y despertando la curiosidad sobre su mundo y fomentando el relacionamiento positivo con los procesos de aprendizaje.

- Dar un espacio pedagógico los fines de semana a niños y niñas de todo el territorio colombiano.

- Seguir posicionándonos como una de las mejores alternativas de programas de edu-entretenimiento para aquellos que se mantienen en casa y para quienes complementan sus conocimientos más allá de las aulas de clase.

- Conservar la audiencia ubicada mayormente en zonas rurales y cabeceras municipales, en donde se encuentra la población más vulnerable; resultados evidenciados por el estudio del Centro Nacional de Consultoría.

Para lograr estos resultados se pretende implementar estrategias que involucren la inclusión de personajes que forman parte de la naturaleza, que representan minorías, que exaltan valores y básicamente que sean representantes de cada una de las regiones de nuestro país.

Esta propuesta busca optimizar los contenidos del programa, elevando el nivel conceptual y visual, otorgándole un dinamismo distinto, trayendo consigo una mayor identificación de los niños y las niñas con el programa. Bajo la sombrilla del pensamiento pedagógico-científico-natural y social, buscamos generar un aprendizaje sobre el conocimiento.

Estaremos distantes de los personajes aburridos, de los diálogos complicados y monótonos, imprimiéndole una estructura dinámica, lo cual consideramos es un factor fundamental en el proceso de aprendizaje televisivo.

3. PROPUESTA NARRATIVA

3.1 STORY LINE

Los niños y niñas de Colombia participarán en un increíble juego interactivo de conocimientos y aprendizaje. En cada capítulo descubrirán, junto a nuestro experto “Cerebrito” o como llegue a denominarse, datos increíbles del universo. Pero, ojo, no pueden caer en las distracciones de otro personaje, quien puede hacer que pierdas de foco tu objetivo. Potencia el poder de tu mente, en **INCREÍBLEmente**.

3.2 SINOPSIS GENERAL

INCREÍBLEmente es el nuevo contenedor de la franja infantil de Señal Colombia, en el que niñas y niños de toda Colombia participan a través de redes sociales y whatsapp para ampliar sus conocimientos y explorar de forma divertida el increíble universo que tenemos en nuestras mentes.

Se trata de un formato interactivo (pregrabado) que vincula público, interacción a través de medios digitales, niñas y niños en las regiones, secciones y dos carismáticos anfitriones, que pondrán a prueba los conocimientos que tiene la audiencia sobre distintos temas mientras aprenden de forma entretenida.

Cada episodio se divide en 4 momentos principales, distribuidos a lo largo de la franja infantil de Señal Colombia, enlazando los contenidos y dando paso a los mismos. Guiados por dos jóvenes carismáticos, apasionados por el conocimiento, la aventura y la acción.

Los televidentes tendrán la oportunidad de resolver diferentes tipos de preguntas (abiertas, selección múltiple, retos), para obtener el mayor puntaje y ganar el juego. Pero esto no será tarea fácil, ya que un personaje estará siempre dudando de sus conocimientos y capacidades, además los distraerá con su personalidad ansiosa y quejumbrosa, haciendo que pierdan tiempo y obstaculizando su objetivo, ya que con cada respuesta correcta obtienen puntos, pero si el tiempo se agota, perderán el juego.

Afortunadamente, como contrapeso a este personaje y todo el caos que él representa, "Cerebrito" o como llegue a denominarse el personaje sabelotodo será el encargado de profundizar en los conocimientos adquiridos, dar tips de salud mental y manejo de emociones; Cerebrito será un gran aliado en esta aventura de conocimiento y diversión, pues representa el increíble universo de la mente y el cerebro, es un experto en cualquier tema y puede representarlo de forma entretenida a través de imágenes.

En cada emisión se cuenta con un municipio invitado, niñas y niños de esta región participan desde la distancia respondiendo las preguntas y por medio de pequeñas piezas documentales se presentarán las características, costumbres, tradiciones y sitios de interés de este lugar, como también perfiles de algunos de los niños participantes.

3.3 ESTRUCTURA GENERAL

Los 90 minutos del contenedor **INCREÍBLEmente** estarán segmentados entre las 8:00 am y las 11:30 am. En cada capítulo se le dará protagonismo a una región del país, sus expresiones, sus riquezas culturales, turísticas y gastronómicas. Así mismo, estudiantes de sus colegios serán participantes.

El sabelotodo interactivo contará con 6 categorías; arte, ciencia, tecnología, geografía, historia y deportes. La ruleta del conocimiento girará 3 veces, es decir 3 de estas categorías serán las elegidas para responder en cada capítulo. Una vez sea seleccionada la categoría, estudiantes de la región invitada, niños integrantes del público en estudio y niños televidentes se enfrentarán al juego pedagógico INCREÍBLEmente, los participantes se enfrentarán al tiempo.

El juego está acompañado de diferentes secciones intermedias, dentro de estas, es importante la construcción de identidad, por tal razón en una pequeña pieza documental conoceremos la comunidad, costumbres, familias, motivaciones, amigos y pasatiempos de los niños estudiantes seleccionados de la región, protagonista para enfrentarse al juego.

En cada capítulo, los niños y las niñas estarán presentes. Expresando sus opiniones y presentándonos los temas que más les generan curiosidad. Esos mismos temas se plantearán a través de las redes sociales para generar diálogo e interacción desde distintos territorios.

Uno de los personajes más destacados del contenedor será "Cerebrito" o como se denomine, que tendrá a cargo 3 secciones; complementará toda la información pedagógica arrojada en cada una de las categorías del juego, compartirá tips de salud mental y brindará todas las herramientas para que los niños televidentes en esta época hiperconectada hagan un uso seguro del internet.

INCREÍBLEmente ofrecerá contenido acerca de la importancia del respeto, valores ciudadanos y de paz, el maltrato animal y el cuidado del ambiente, de esta manera se generará conciencia sobre la vida y los recursos naturales.

Por último, pero no menos importante el contenedor cuenta con otro personaje que con sus ocurrencias descabelladas será la columna vertebral y nos presentará cada uno de los programas vinculados a la franja Infantil de Señal Colombia.

4. TRATAMIENTO VISUAL:

La propuesta audiovisual de **INCREÍBLEmente**, usará colores vibrantes y cálidos para hacerlo más atractivo y aportar a la narrativa. Este aspecto es clave, teniendo en cuenta que las nuevas generaciones reciben contenidos audiovisuales de alta calidad de manera permanente y se han vuelto exigentes en estos temas, por esta razón se vincula a "Cerebrito" al cual se le aplicará un especial tratamiento en sus expresiones faciales y los texturizados de su estética.

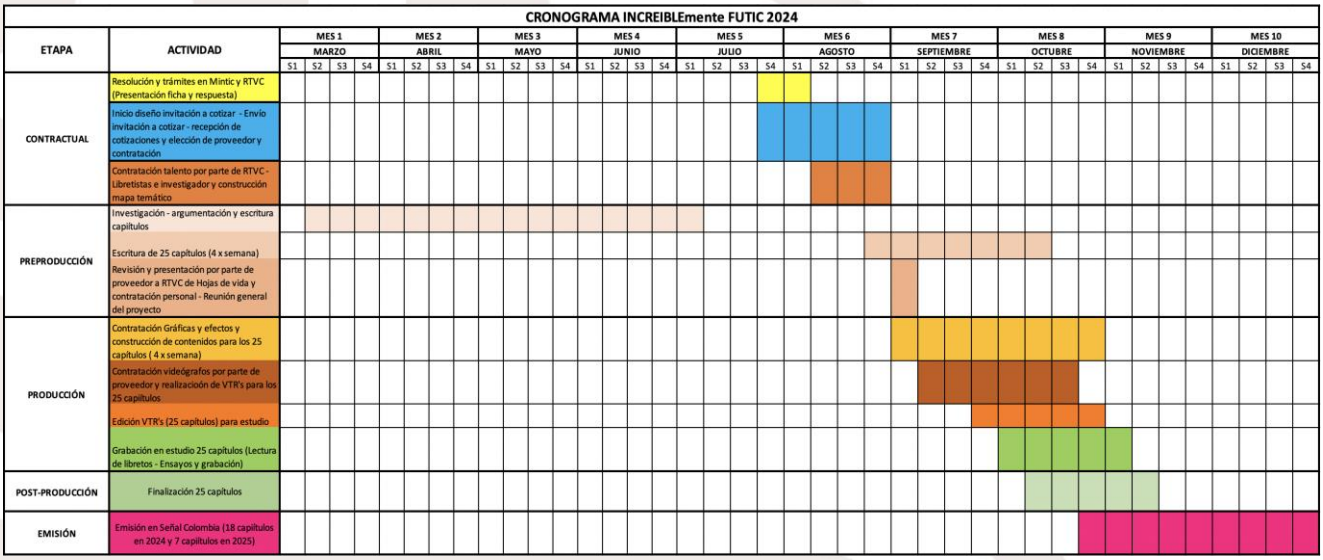
El tratamiento audiovisual en estudio tendrá una estética dinámica y cautivadora, con la intención de mantener a la audiencia comprometida, emocionada y añadir dramatismo en situación claves. Utilizaremos múltiples cámaras para capturar desde diferentes ángulos los momentos de videojuego, panorámicas, travelling y zooms estará muy presentes.

Contaremos también con secciones enriquecidas con material gráfico, didáctico e interactivo que nos permita trabajar con dinámicas Stem (por sus siglas en inglés) es el acrónimo de los términos en inglés *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) e innovadoras técnicas en la comunicación de contenidos infantiles y pedagógicos.

Se creará una banda sonora emocionante que complemente la acción en la pantalla y realce la experiencia del espectador. Adicionalmente, existirá una gran carga de efectos de sonido, para señalar los momentos importantes y reforzar el suspenso que producirá el juego.

El tratamiento audiovisual del contenedor combinará variedad de elementos visuales y auditivos que generará una experiencia envolvente y entretenida para la audiencia con la intención de garantizar un espectáculo atractivo y emocionante.

5. CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN



Este cronograma se diseña conforme a lo ya avanzado en temas de investigación, escritura y/o adaptación de libretos.

6. PLAN DE EMISIÓN

Se emitirá un capitulo tipo contenedor, cada dia del fin de semana y festivos, en varios segmentos que sumados duran 90 minutos, en la jornada de la mañana en los siguientes horarios:

SÁBADOS, DOMINGOS Y FESTIVOS 8:00 am a 11:30 am

7. PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

Concepto	Precio Unitario	Cantidad	Unidad de medida	Presupuesto Fondo Único de TIC
INCREIBLEmente				**160.168.120,00**
Libretista 1	$ 6.295.080,00	5,5	MES	34.622.940,00
Libretista 2	$ 5.833.240,00	5,5	MES	32.082.820,00
Libretista 3	$ 5.833.240,00	3,5	MES	20.416.340,00
Libretista 4	$ 5.833.240,00	3,5	MES	20.416.340,00
Productor de VTR e investigador	$ 6.325.200,00	6	MES	37.951.200,00

Concepto	Precio Unitario	Cantidad	Unidad de medida	Presupuesto Fondo Único de TIC
Investigador	$ 5.833.240,00	2	MES	11.666.480,00
Transporte en la preproducción	$ 3.012.000,00	1	proyecto	3.012.000,00
PREPRODUCCIÓN				**98.041.232,50**
Directora de proyecto (RTVC)	$ 0,00	5	MES	
Productora ejecutiva (RTVC)	$ 0,00	5	MES	
Productor de campo	$ 7.548.493,70	1,5	MES	11.322.740,50
Productor de contenidos (coordinador ante Mineducacioón)	$ 6.325.200,00	3	MES	18.975.600,00
Productor de VTR	$ 6.451.704,00	2	MES	12.903.408,00
Productor de VTR	$ 6.451.704,00	2	MES	12.903.408,00
Productor de VTR	$ 6.451.704,00	2	MES	12.903.408,00
Videografo 1 (Para 25 caps)	$ 6.451.704,00	1,5	MES	9.677.556,00
Videografo 2 (Para 25 caps)	$ 6.451.704,00	1,5	MES	9.677.556,00
Videografo 3	$ 6.451.704,00	1,5	MES	9.677.556,00
PRODUCCIÓN Y RODAJE				**903.683.632,20**
Realizador en estudio	$ 9.032.385,60	1	MES	9.032.385,60
Asistente de producción para el desarrollo del juego durante la grabación	$ 4.619.420,10	1	MES	4.619.420,10
Asistente de producción	$ 4.619.420,10	1	MES	4.619.420,10
Productor de campo de publico	$ 5.161.363,20	1	MES	5.161.363,20
Personaje principal	$ 11.613.067,20	1	MES	11.613.067,20
Personaje principal	$ 10.322.726,40	1	MES	10.322.726,40
Personaje de animación	$ 10.322.726,40	1	MES	10.322.726,40
Personaje	$ 10.322.726,40	1	MES	10.322.726,40
Montaje en estudio	$ 7.742.044,80	3	DIAS	23.226.134,40
Alquiler de estudio con personal y equipos técnicos	$ 15.484.089,60	18	DIAS	278.713.612,80
Director de cámaras	$ 8.387.215,20	1	MES	8.387.215,20
Director de fotografia	$ 9.806.590,10	1	PROYECTO	9.806.590,10
Dirección de arte	$ 7.646.430,50	1	MES	7.646.430,50
Utilero	$ 5.161.363,20	1,5	MES	7.742.044,80
Vestuarista	$ 6.193.635,80	1	MES	6.193.635,80
Maquillador	$ 5.161.363,20	1	MES	5.161.363,20
Elaboración de personaje	$ 10.322.726,40	1	proyecto	10.322.726,40
Comunity manager - Productor de contenidos audiovisuales digital	$ 5.421.600,00	2,5	MES	13.554.000,00
Voz en off	$ 4.387.158,70	1	MES	4.387.158,70
Graficacion y animación 3D	$ 4.032.315,00	25	capitulo	100.807.875,00

Concepto	Precio Unitario	Cantidad	Unidad de medida	Presupuesto
				Fondo Único de TIC
Software juego	$ 19.355.112,00	1	proyecto	19.355.112,00
Pantalla LED 6X4 mts	$ 32.258.520,00	1	Proyecto	32.258.520,00
Cámaras de videografos x 3	$ 29.032.668,00	1	proyecto	29.032.668,00
Micrófonos de solapa X3	$ 11.613.067,20	1	proyecto	11.613.067,20
Mantenimiento de SET	$ 3.225.852,00	1	PROYECTO	3.225.852,00
Escenografía. (Set de juego y chicos para concurso)	$ 51.613.632,00	1	PROYECTO	51.613.632,00
Merchandising (Cartucheras con implementos)	$ 21.538.142,20	1	PROYECTO	21.538.142,20
Gastos de envio de merchandising (o exceso de equipaje)	$ 9.677.556,00	1	proyecto	9.677.556,00
Gastos de producción (elementos de arte, fungibles, fotografia, etc…)	$ 9.032.385,60	1	PROYECTO	9.032.385,60
Tiquetes aéreos videografo y productor 1 y 2	$ 1.290.340,80	16	Tiquetes	20.645.452,80
Tiquete aéreo videografo y productor 3	$ 1.290.340,80	6	Tiquetes	7.742.044,80
Gastos de viaje 4 personas x 5,5 dias c/u (Videografo y prod 1 y 2)	$ 8.516.249,30	4	Viajes	34.064.997,10
Gastos de viaje 2 personas x 5,5 dias c/u (Videografo y prod 3)	$ 4.258.124,60	3	Viajes	12.774.373,90
Alimentación publico (Refrigerio am /pm)	$ 774.204,50	18	DIAS	13.935.680,60
Alimentación producción 28 pax (Refrigerio am Almuerzo - Refrigero pm -)	$ 1.390.987,40	21	DIAS	29.210.735,00
Transporte terrestre en región videografo y productor 1 Y 2	$ 645.170,40	52	DIAS	33.548.860,80
Transporte terrestre en región videografo y productor 3	$ 451.619,30	24	DIAS	10.838.862,70
Transporte terrestre publico en estudio	$ 645.170,40	18	DIAS	11.613.067,20
POSTPRODUCCIÓN				**88.080.598,40**
Protools (Efectos, composición y musicalización)	$ 7.742.044,80	1,5	MES	11.613.067,20
Musica	$ 9.032.385,60	1	MES	9.032.385,60
Edición 1	$ 7.225.908,50	1,5	MES	10.838.862,70
Edición 2	$ 7.225.908,50	1,5	MES	10.838.862,70
Edición 3	$ 7.225.908,50	1,5	MES	10.838.862,70
Edición 4	$ 7.225.908,50	1,5	MES	10.838.862,70
Coordinador de post	$ 8.827.221,40	1,5	MES	13.240.832,10
Graficador animador	$ 7.225.908,50	1,5	MES	10.838.862,70
TOTAL PRESUPUESTO				**1.249.973.583,10**

8. COMPROMISO DE CESIÓN DE DERECHOS EN FAVOR DEL (OS) OPERADOR (ES) PARA PRODUCCIÓN POR ENCARGO

Titular del derecho	Cesión contractual	Autorización expresa	Incluye pantalla de TV	Incluye pantallas de Internet gratuitas	Incluye pantallas de Internet de pago (OTT)	No aplica
Actores (imagen en pantalla y derechos de uso del personaje incluyendo branding y merchandising)	X	X	X	X	X	
Extras y/o incidentales	X	X	X	X	X	
Directores	X	X	X	X	X	
Productores	X	X	X	X	X	
Guionistas y/o libretistas	X	X	X	X	X	
Investigadores y/o derechos de investigación	X	X	X	X	X	
Idea original y/o adaptación y/o título y/o marca	X	X	X	X	X	
Entrevistadores, presentadores y/o locutores	X	X	X	X	X	
Entrevistados	X	X	X	X	X	
Representantes de menores que aparecen en pantalla	X	X	X	X	X	
Permiso del Ministerio de Trabajo de menores actores y/o presentadores	X	X	X	X	X	
Música original	X	X	X	X	X	
Música libre de derechos	X	X	X	X	X	
Licenciamiento musical	X	X	X	X	X	
Obras de arte en pantalla	X	X	X	X	X	
Diseño de arte audiovisual	X	X	X	X	X	
Edificaciones con restricciones legales que aparezcan en pantalla	X	X	X	X	X	
Diseño de marca y/o logotipo del producto audiovisual, incluyendo branding y merchandising	X	X	X	X	X	
Marcas y/o empresas en pantalla	X	X	X	X	X	