

Inspirasjon: Hva kan en prosjektbeskrivelse inneholde?

Prosjektbeskrivelsen skal gi konsulenten en helhetsforståelse av prosjektet og den kreative / kunstneriske visjonen. Prosjektbeskrivelsen skal også forklare hvilke mål det skal arbeides med i fasen det søkes om tilskudd til, samt hvordan det skal arbeides for å oppnå disse målene.

Det finnes ikke én mal for en prosjektbeskrivelse, men under har vi formulert noen spørsmål som er viktige å ta stilling til. Supplér med det du synes er nødvendig for å beskrive prosjektet tilstrekkelig. Manus, reginotat, moodboard eller andre dokumenter som forklarer prosjektet kan lastes opp i tillegg til prosjektbeskrivelsen.

Endringer?

Er det søkt om tilskudd tidligere? Forklar hvilke endringer som er gjort så det er lett å forstå hvor prosjektet befinner seg i dag og hvordan det har endret seg siden tidligere tilskudd eller avslag.

1. Motivasjon

Hvorfor vil du fortelle denne historien eller lage dette universet. Hva er din kunstneriske visjon? Hvor oppstod ideen / behovet for prosjektet? Hva er din visjon for det ferdige verket og hvem vil du nå?

2. Intensjon i forhold til publikum

Hva vil du kommunisere? Hva vil du at publikum skal se / komme i kontakt med / oppleve / forstå? Hva er de unike salgsargumentene for ditt prosjekt? Hvordan vil det skille seg ut i mengden?

3. Innhold / Tema

Beskriv fortellingens handling og karakterer. Hva opplever du er tematikk eller underliggende tema?

4. Fortellergrep (Kan utdypes i et eget reginotat)

Hvordan skal historien fortelles? Hvordan underbygger dramaturgi / spilldesign og estetikk intensjonen?

5. Teknologi (Spillmotor og andre verktøy)

Hva slags teknologi skal brukes for å skape verket? Hvordan vil valget påvirke budsjett, stab og framdriftsplan?

6. Mål for prosjektfasen (Kan utdypes i produsentnotatet)

Hva skal oppnås i fasen det søkes om tilskudd til? Hvordan forholder denne fasen seg til helheten?

7. Metode (Kan utdypes i produsentnotatet)

Hvordan vil du arbeide for å nå målene for fasen det søkes om tilskudd til?

8. Distribusjon (Kan utdypes i publikumsanalysen)

Hvor skal det ferdige verket distribueres? Hvordan vil valget av plattform påvirke fortellergrep / spillmekanikk og forretningsmodell?

9. Finansiering

Hva er planene for finansieringen av hele produksjonen, utover tilskuddsfasen? Hvor langt har dere kommet i dette arbeidet? Hvilken forretningsmodell har du valgt og hvordan vil det ferdige verket generere inntekter? Hvordan påvirker dette de teknologiske og fortellertekniske valgene?

10. Fremdriftsplan

Hva blir de viktigste milepælene i arbeidet i tilskuddsfasen? Når regner du med at fasen er ferdigstilt?