

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 benyttes? 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?

Inspirasjon: Hva kan et produsentnotat inneholde?

Produsentnotatet skal gi konsulentene en forståelse av produksjonsselskapets visjon for prosjektet og en analyse av gjennomførbarhet og risikomomenter i produksjonen. Det bør også tydeliggjøre hvordan denne produksjonen bidrar langsiktig til utvikling av produksjonsselskapet eller de andre som er involvert, for å bygge kompetanse og en bærekraftig bransje.

Det finnes ikke én mal for et produsentnotat, men under har vi formulert noen spørsmål som er viktige å ta stilling til. Velg de spørsmål du finner relevante.

1. Motivasjon

Hvorfor vil du være med å fortelle denne historien / skape dette universet? Hvorfor er det viktig for deg, for publikum, markedet eller samfunnet?

2. Hva og hvor er ditt engasjement?

Finnes det noe overordnet kort- eller langsiktig strategi for dette prosjektet eller for samarbeidet med det kreative teamet? Hva ønsker du å oppnå med sluttproduktet?

3. Valg av stab

Hvem er sentrale i staben, og hvorfor akkurat disse? Hva er de enkeltes kvalifikasjoner og dokumenterte gjennomføringsevner?

4. Risikoanalyse fremdriftsplan

Har du kommentar ut over det som står oppført i fremdriftsplanen? Er planen realistisk? Har du plan B eller tanker om alternativ framdrift dersom hindring eller forsinkelse skulle oppstå?

5. Risikoanalyse finansiering

Har du kommentar ut over det som står oppført i finansierungsplanen? Hva består egenfinansieringen av? (kreditter eller kapitalinnskudd?) Hvis arbeids- eller utstyrs kreditt – kan du spesifisere dette? Hvem sin innsats legges inn som kreditt, eller hvem sitt utstyr?

Er planen realistisk? Hva kan bli utfordrende? Har du plan B eller tanker om alternativ finansiering eller løsning dersom noe finansiering uteblir?

6. Risikoanalyse budsjett

Er budsjettet realistisk? Hva kan bli utfordrende? Er det noe som du vet mangler? Hvorfor? Har du kommentarer knyttet til estimat for totalbudsjett?

7. Kommentar til gjennomføring iht. prosjektbeskrivelse Hva tror du kan bli utfordrende å gjennomføre? Kommenter spesielle forhold og løsningsforslag dere har. Er det spesielle kunstneriske ambisjoner, produksjonsforhold eller begrensninger du bør kommentere?

(Her bør du skape tillit til de som skal vurdere søknaden ved å kommentere usikkerhetsmomenter og problemstillinger, vise refleksjon og at dere har tenkt gjennom utfordringene.)

8. Målbeskrivelse og metode

Utdyp evt. målene med arbeidet i tilskuddsfasen og hvilke metoder som skal benyttes for å oppnå disse.

9. Selskapsutvikling

Hva er produksjonsselskapets planer for å bygge videre på denne produksjonen? Hva er de langsiktige målene til selskapet og hvordan vil et tilskudd kunne bidra til dette?

Inspirasjon: Hva kan publikumsanalysen inneholde?

Publikumsanalysen skal gi konsulenten grunnlag for å vurdere mulighetene for å realisere prosjektets visjon om å nå publikum.

Det finnes ikke én mal for en publikumsanalyse, men under har vi formulert noen spørsmål som er viktige å ta stilling til. Velg de spørsmål du finner relevante for ditt prosjekt når du søker om tilskudd – enten ved å besvare spørsmålet eller ved å beskrive hvordan du har tenkt å finne svar.

1. Hvorfor gjør du prosjektet?

Hva ønsker du å oppnå? Hvilket avtrykk vil du skape?

2. Hvem gjør du prosjektet for?

Hva er kjernepublikummet ditt? Hva er andre viktige målgrupper? Hvor mange mennesker består disse gruppene av? Hvor befinner de seg (kanaler / plattformer)? Hva har du allerede funnet ut om publikums livsstil, motivasjon, medievaner etc.? Hva gjenstår å undersøke?

3. Hva representerer prosjektet for kjernepublikummet ditt?

Hva er attraktivt for målgruppa? Hvilke kommunikasjonsutfordringene tenker du at du må håndtere? Hvilke andre produksjoner eller aktiviteter konkurrerer om publikums tid og oppmerksomhet?

4. Hvilke konsekvenser har kunnskapen om publikum for prosjektets kommunikasjon?

Hvordan påvirker din research og analyse prosjektets tittel, tagline / 'call to action', grafiske profil og annen kommunikasjon? Hvordan kan du teste at dine antagelser stemmer?

5. Hva er produksjonens tiltenkte livsløp?

Hvor lenge ser du for deg at produksjonen kan leve, gjennom forskjellige format, distribusjonskanaler og markeder (nasjonalt / internasjonalt)? Hvilke partnere behøver du på distribusjonssiden for å oppnå dette? Hvilken rolle tenker du å ha selv?

6. Hvordan skal publikum interagere med produksjonen?

Hvordan skal de ulike målgruppene finne og velge produksjonen i de ulike fasene av dens livsløp? Hvilke eventuelle andre aktiviteter skal produksjonen avstedkomme?

7. Hvordan kan du fra et tidlig stadium bygge publikum og skape eierskap til produksjonen?

Hvilke partnere behøver du for å oppnå dette? Hvordan vil du organisere og finansiere dette arbeidet? Hvordan tenker du at disse aktivitetene kan påvirke prosjektets inntjening?

8. Hvordan vil du evaluere arbeidet ditt?

Hvordan måler du effekten av det du gjør - og hva er planene dine for å rapportere eller formidle det videre?

9. Hvordan bygger du videre på resultatene?

Hvordan vil du dra nytte av oppmerksomheten og engasjementet du skaper gjennom dette prosjektet i din virksomhet og i nye prosjekt?

10. Hvilke andre produksjoner inspirerer deg?

Hva er det ved produksjonene som gjør at du inspireres av kommunikasjonen, distribusjonen eller lanseringen av disse? Hva har du lært av dette til ditt eget prosjekt?

Inspirasjon: Hva kan et regnotat inneholde?

Hvis søknaden din handler om tilskudd til et fiksjonsprosjekt eller et spill kan det være relevant å legge ved manus og / eller regnotat for å utdype prosjektbeskrivelsen.

La deg inspirere av de spørsmål som du syns er relevante.

For spillutviklere:

1. Spillsjanger

Hva slags sjanger er passende for spillet? Rollespill, eventyr, strategi, CCG, match 3, FPS... ?
På hvilken måte passer spillet inn i denne sjangeren?

2. Målgruppe

Hvem skal spille spillet ditt? Hvordan vil valget av målgruppe påvirke design og forretningsmodell?

3. Historie

Hvem gjør hva og hvorfor? Hvem handler spillet om, hva er spillets mål, og hva er hindringene som oppstår for å forhindre oppnåelsen av målet?

4. Design - Kjernemekanikk

Hva er spillmekanikken som driver spillet, spillets hjerte, sirkelen av handlinger som gjør at spillet varer og holder på spilleren?

5. Design - Metamekanikk

Hvilke mekanikker supplerer kjernemekanikken, og sørger for dybde i spillet?

6. Brukergrensesnitt og kunstnerisk uttrykk

Hvordan skal spillet se ut? 2D eller 3D? Animasjoner, farger, lyssetting? Hvordan skal spilleren navigere i spillet?

7. Lyd og musikk

Hva slags lydbilde skal det være i spillet? Skal det brukes voice-over, lydeffekter, musikk? Hva slags følelser skal lydbildet frambringe og/eller forsterke?

For filmskapere:

1. Vinkling

Fra hvilket perspektiv er filmen / fortellingen vinklet? Hvilket ståsted velger du? Er det ett eller flere?

2. Hovedkarakterens utvikling

Går hovedkarakteren(e) gjennom en utvikling? Og i så fall, hva er forandret på slutten? Hva er annerledes?

3. Viktige vendepunkter

Hva er fortellingens viktigste vendepunkter? Hva er annerledes etter vendepunktet?

4. **Kamera / Foto**

Hvilke tanker har du om det visuelle - stramme komposisjoner, håndholdt eller fast kamera, store totaler / tette nærbilder? Tett på aksen eller langt fra aksen?

5. **Scenografi / Stil / Fargevalg**

Hva slags palett? Harde eller myke overflater? Skal stilen bygge oppunder en genre? Frodig eller ribbet? Stilren eller rotete? Skal scenografien bygge oppunder filmens karakterer?

6. **Lydbilde**

Tett på mikrofonen eller langt fra? Realistisk/drøm? Er det viktige lyddetaljer? Forhøyet virkelighetsbilde?

7. **Musikkvalg**

Musikk som går med eller mot følelsene - spiller oppunder, forfører, betrakter, foroverlent eller bakoverlent?

8. **Rytme**

Kan du se for deg filmens rytme? (Myk / stakkato / uforutsigbar / forutsigbar)

9. **Rollebesetning**

Vil du bruke profesjonelle skuespillere eller amatører? Hvordan vil du arbeide med skuespillere og hvilket resultat ønsker du å oppnå?