

## Jarraibea/Araubidea

Helburua eta Irismena	Barne-produkzioko, produkzio elkartuko eta enkarguzko produkzioko programa proiektuek kalitate mailan izan behar dituzten ezaugarriak ezartzea. Jarraibide hau ETBko prozesuei dagokie, bai eta ETB programaz hornitzen duten produkzio-etxeetako prozesuei ere. Aukeran dago jarraibide hau emankizunetan ere erabiltzea, edo gaurkotasunak ezarritako premiengatik formatu estandarretan egin behar diren programetan.
Jabea	Produkzio Zuzendaria

## Prozedura barruko agiriak

Dokumentua	Artxibatze-arduraduna	Artxibatze-modua	Artxibatze-aldia
Onartutako programa-proiektuak	Programen Zuzendaria	Informatikoa	Etengabea
Onartutako programa-proiektuak, Miramonen sortuak	ETBko produktorea	BPP Aplikazioa	Etengabea

## Jarraipena

Bertsio zk.	Eguna eta aldaketak
1	2003/01/28 Jarraibidearen 1. Idazketa.
2	2004/06/21 Baliabideak eta Kronograma jasotzen duen eranskin bakarra eta grafismorako eta estilismorako ezaugarriak gehitu.
3	<b>2018/01/15 jarraibidearen erreformulazioa</b>

## Deskribapena

Ekoiztetxeek ETBri aurkeztu dituzten telebistako programa-proiektuek jarraibide honetan eskatzen den gutxiengo informazioa eduki behar dute proiektuaren idatzizko dokumentazioan:

### 1- TIPOLOGIA OROKORRA:

**OINARRIZKO MAILA:** Oinarrizko mailatzat hartzen da Programa Batzordeak edukia esleipenerako eta, kasuaren arabera, kontratazioarako egokia den edo ez balioesteko behar duen informazio guztia. Proiektu guztiek eduki behar dute, lehenengo orrialde gisa, ETBko proiektuen portada.

Programa Batzordeak programaren kodeak eta erreferentziak izan behar ditu, programaren eskaleta, behar diren baliabideak, ekoizpen-sistema, eskubideak eta aurreikusitako kostu osoa eta kostuaren banakapena.

«Proiektu-lehiaketa» bidez *pitching*erako aurkeztutako proiektuen kasuan, informazio-maila baxuagoko proiektuak aurkez daitezke. Lehenengo irakurketa eta aurkezpen formala gaindituz gero, aurrez aurreko saioan, ekoiztetxeari dagokio 6 asteko epean proiektua osatzea.

Ekoiztetxeari dagokio proiektua eguneratzea.

**FABRIKAZIO-MAILA:** Fabrikazioarako EiT Bren baliabide teknikoak (UM's, Bilbo edo Miramongo egoiztetako baliabideak) behar dituzten proiektuek informazio gehigarria osatu beharko dute, produkzioarako /fabrikazioarako behar diren alderdi guztien fasea diseinatze eta garatzeko behar adinakoa.

## 2- TELEBISTARAKO FIKZIOA TIPOLOGIA ESPEZIFIKOA:

**OINARRIZKO MAILA:** Oinarrizko mailatzat hartzen da Balioespen Batzordeak edukia esleipenerako eta, kasuaren arabera, kontrataziorako egokia den edo ez ebaluatzeko behar duen informazio guztia. Proiektu guztiek eduki behar dute, lehenengo orrialde gisa, ETBko proiektuen portada.

Fikzioaren Balioespen Batzordeak proiektuaren kodeak eta erreferentziak izan behar ditu; telesailen kasuan, tratamendu bat, eta telebistarako pelikulen kasuan, berriz, gidoi bat. Gainera, behar diren baliabideak, ekoizpen-sistema, eskubideak eta aurreikusitako kostu osoa eta kostuaren banakapena aurkeztu beharko dira.

«Proiektu-lehiaketa» bidez *pitching*erako aurkeztutako proiektuen kasuan, informazio-maila baxuagoko proiektuak aurkeztu daitezke. Lehenengo irakurketa eta aurkezpen formala gaindituz gero, produkzio-etxearen ardura izango da ezarritako epean proiektua osatzea.

**FABRIKAZIO-MAILA:** Fabrikaziorako EiTbren baliabide teknikoak (UM's, Bilbo edo Miramongo egoitzetako baliabideak) behar dituzten proiektuek informazio gehigarria osatu beharko dute, produkziorako /fabrikaziorako behar diren alderdi guztien fasea diseinatzeko eta garatzeko behar adinakoa.

# 1. TIPOLOGIA OROKORRA

## Maila basikoa: Proiektu guztien gutxienezko informazioa

Ezaugarriak	Deskribapena
ETBko proiektuen <b>portada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EITBk ezarritako portada proiektuaren dokumentu nagusian txertatuko da, lehen pagina modura. Egoki osatu behar da, kanpo guztiak kontuan hartuz. Sinatuta.</li> </ul>
Izenburua ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programarentzat proposatutako izenburua.</li> <li>Aurretik zegoen formatu baten jarraipena bada, jatorrizko izenburua ezarri behar da.</li> </ul>
Idea ezagutzea	<p>Argi geratu beharrekoak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Generoa: proiektua zein programa-kategoriaren barruan sartu daitekeen</li> <li>Sinopsia: ideia-oinarriak zeintzuk diren azaltzea, modurik labur eta zehatzenean (<i>two lines</i>).</li> <li>Egitura: programaren emanaldi bakoitzaren atalak zeintzuk diren deskribatzea. Gainera, seriea osorik deskribatzea, serie-egitura badu.</li> <li>Programaren erreferentziak: generoagatik, gaiagatik, edo beste ezaugarriren bategatik antzekoak diren programak aztertzea, proiektua definitzea eta ulertzea errazago izan dadin</li> </ul>
Taldea ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sortzailea: Nork osatzen duen programaren produkzio eragilea eta Zuzendaritza.</li> <li>Artistikoa: Komunikatzaile, aktore protagonista edo kolaboratzaileen proposamenak, dagokionaren arabera</li> </ul>
Programazioaren giltzak ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iraupena: programa bakoitzarentzat aurreikusitako iraupena.</li> <li>Atal-kopurua: gutxienezko kopurua, hala zehaztu behar denean.</li> <li>Emankizunaren aldizkakotasuna (egunerokoa, asterokoa, berezia eta abar).</li> <li>Ordutegia: emisiorako proposatutako ordutegia.</li> <li>Xede-ikusleak: ustez programa ikusiko duen publikoa.</li> </ul>
Eskaleta eredua	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programaren eskaleta tipoa: estruktura eta zati bakoitzaren deskribapen basikoa.</li> <li>Edukia, narratiba eta erritmoa ulertzeko adina informazio.</li> </ul>
Arrakastarako giltzak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Katearen programazioan programak arrakasta izateko irizpideak edo programaren egokitasuna.</li> </ul>
Multimedia irizpideak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programaren promozioa eta internet eta sare sozialekin interakzioa.</li> </ul>
Produkzioa planifikatzea eta baliabideak ezagutzea	<ol style="list-style-type: none"> <li>Emisioa: Zuzeneko ala grabatua.</li> <li>Produkzio-sistema: atalka, sekuentziak, aurrez grabatutako pasarteka, eta abar.</li> <li>Grabazio-egunak: bai platoan zein kanpoan programa grabatzeko egun-kopurua.</li> <li>Platoa: platoaren tamaina eta mota.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kanpoan grabatzeko ekipoak: eskatutako ekipamendu-mota.</li> <li>Egutegia/Kronograma, abian jartzeko eta produkziarako.</li> </ul>
Aurrekontua ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programa bakoitzak duen kostua eta kateak zer bitarteko jarri behar duen, ala "eskura emandako zinta" ote den adierazi behar da (Informazio Orokorra).</li> </ul>

## PITCHING - 2. maila

Pitching konkurtsoetan parte hartzeko zati hau proiektuan sartzea ez da beharrezkoa.

Baina ebaluaketa gaindituta eta pitching-a presentzialara deituz gero, derrigorrezkoa izango da 2. mailari dagokion informazioa aurkeztea pitching-a data baino 10 egun lehenago.

Ezaugarriak	Deskribapena
<p><b>PITCHING - 2. maila</b></p>	<p>Programaren aurrekontua ondoko ataletan, behintzat, banatu behar da:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eskubideak: Formatua, musika, gidoia eta abar.</li> <li>▪ Lantalde teknikoa: kategoria bakoitzean arituko diren lankideak, kopuruak, soldatak eta lan-iraupen zehatza.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gizarte-segurantza</li> </ul> </li> <li>▪ Lantalde artistikoa: Aurkezle, aktore eta bestelako parte-hartzaileei dagokie. Bakoitzari dagokion soldata zehaztu behar da             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gizarte-segurantza</li> </ul> </li> <li>▪ Gonbidatuak eta publikoa: Bereiz jarri behar dira zerbitzu hauei dagozkien gastuak.</li> <li>▪ Bitarteko teknikoak.</li> <li>▪ Dieta, bidaia eta ostatu-gastuak: lantalde tekniko eta artistikoari dagozkionak.</li> <li>▪ Alokairuak.</li> <li>▪ Eszenografia eta atrezzoak.</li> <li>▪ Makillajea eta jantziak.</li> <li>▪ Sariak.</li> <li>▪ Gastu orokorrak eta bestelakoak.</li> <li>▪ Aurre-produkzioa: Atalak, bakoitzaren kostu eta iraupenarekin.</li> <li>▪ Irabazi industrialak.</li> <li>▪ Sponsor - patrozinatzaileak – finantzaketa iturri desberdinak.</li> </ul> <p>ETBk produkzioan jarri beharreko bitartekoak, programa bakoitza egiteko behar den egun-kopurua eta bitarteko bakoitzaren berezitasunak, ahalik eta zehatzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estudioa.</li> <li>▪ Unitate Mugikorra.</li> <li>▪ ENGa.</li> <li>▪ Edizioa.</li> <li>▪ Bideo postprodukzioa.</li> <li>▪ Audio postprodukzioa.</li> <li>▪ Grafismoa.</li> <li>▪ Promozioa.</li> <li>▪ Internet / sare sozialak.</li> <li>▪ Bestelakoak: Grabaziorako telefonoak, ekipo informatikoak eta bestelakoak.</li> <li>▪ Bulegoa: Zenbat lagunentzako izango den eta behar diren azpiegiturak, zehaztuta.</li> </ul>

## Fabrikazio prozesua: proiektu guztien gutxienezko informazioa

Aldaketarik izan bada, behar bezala eguneratuta egongo da aurreko guztia. Horrez gain, ondorengo ezaugarri hauek gehituko zaizkio proiektuari:

Ezaugarriak	Deskribapena
Errealizatorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak programaren errealizazioari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Eszenografiarako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Setak: Programak beharrezko dituen setak, eta horiek beteko duten funtzioaren deskribapena. Baita set bakoitzak programan izango duen garrantzia ere.</li><li>Mugimenduak: Aurkezle eta partaideek, bai setean bai bestelako seten artean izango dituzten mugimenduen deskribapena.</li><li>Itxura: Itxurari buruzko irizpideak.</li><li>Erreferentziak: Programa jakin baterako baliagarri izan daitezkeen beste programa batzuen erreferentziak.</li></ul>
Argiztapenerako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak argiztapenari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Soinurako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak soinuaren trataerarako izan ditzakeen irizpideak (Zuzeneko edo <i>play back</i>-eko emanaldiak, kable gabeko mikrofonoa behar ote den, eta abar).</li></ul>
Grafismorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak grafismoari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Estilismorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak makillaje, ileapainketa eta jantziei buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>

## 2. FIKZIOZKO PROGRAMAK

### Maila basikoa: Proiektu guztien gutxienezko informazioa

Ezaugarriak	Deskribapena
ETBko proiektuen portada	<ul style="list-style-type: none"> <li>EiTBk ezarritako portada proiektuaren dokumentu nagusian txertatuko da, lehen pagina modura. Egoki osatu behar da, kanpo guztiak kontuan hartuz. Sinatuta.</li> </ul>
Izenburua ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposatutako izenburua.</li> </ul>
Idea ezagutzea	<p>Argi geratu beharrekoak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Idea, Kontzeptua.</li> <li>Generoa: fikzioa zein kategoriaren barruan sartu daitekeen.</li> <li>Sinopsia: ideiaren oinarriak zeintzuk diren azaltzea, modurik labur eta zehatzenean (<i>two lines</i>).</li> <li>Programaren erreferentziak: generoagatik, gaiagatik, edo beste ezaugarriren bategatik antzekoak diren fikzioak aztertzea, proiektua definitzea eta ulertzea errazago izan dadin.</li> </ul>
Taldea ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sortzaileak: produkzio eragilea, zuzendaritza eta gidoigintza.</li> <li>Artistikoa: kasting orientagarria.</li> </ul>
Programazioaren giltzak ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iraupena: atal bakoitzarentzat aurreikusitako iraupena.</li> <li>Atal-kopurua.</li> <li>Orduategia: emisiorako proposatutako orduategia.</li> <li>Xede-ikusleak: ustez programa ikusiko duen publikoa.</li> </ul>
Edukia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertsonaien deskribapena (3 orrialdetan).</li> <li>Argumentuaren garapena. Trama nagusien mapa (4 orrialdetan).</li> </ul>
Arrakastarako giltzak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Katearen programazioan fikzioak arrakasta izateko irizpideak edo egokitasuna.</li> </ul>
Multimedia irizpideak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fikzioaren promozioa eta internet eta sare sozialekin interakzioa.</li> </ul>
Produkzioa planifikatzea eta baliabideak ezagutzea	<p>ETBren bitartekoak behar izanez gero:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produkzio-sistema: atalka, sekuentziak, aurrez grabatutako pasarteka, eta abar</li> <li>Grabazio-egunak: bai platoon zein kanpoan grabatzeko egun-kopurua</li> <li>Platoa: platoaren tamaina eta mota</li> <li>Kanpoan grabatzeko ekipoak: eskatutako ekipamendu-mota</li> <li>Egutegia/Kronograma, abian jartzeko eta produkziarako</li> </ul>
Aurrekontua ezagutzea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proiektu osoak duen kostua eta kateak zer bitarteko jarri behar duen, ala "eskura emandako zinta" ote den adierazi behar da (Informazio Orokorra)</li> </ul>

### PITCHING - 2. maila

Pitching konkurtsoetan parte hartzeko zati hau proiektuan sartzea ez da beharrezkoa.

Baina ebaluaketa gaindituta eta pitching-a presentzialara deituz gero, derrigorrezkoa izango da 2. mailari dagokion informazioa aurkeztea pitching-a data baino 10 egun lehenago.

Baliabideak ezagutzea	<p>Aurrekontua ondoko ataletan, behintzat, banatu behar da:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Eskubideak: Formatua, musika, gidoia eta abar</li><li>▪ Lantalde teknikoa: kategoria bakoitzean arituko diren lankideak, kopuruak, soldatak eta lan-iraupen zehatza.<ul style="list-style-type: none"><li>- Gizarte-segurantza</li></ul></li><li>▪ Lantalde artistikoa: Aurkezle, aktore eta bestelako parte-hartzaileei dagokie. Bakoitzari dagokion soldata zehaztu behar da.<ul style="list-style-type: none"><li>- Gizarte-segurantza</li></ul></li><li>▪ Gonbidatuak eta publikoa: Bereiz jarri behar dira zerbitzu hauei dagozkien gastuak.</li><li>▪ Bitarteko teknikoak.</li><li>▪ Dieta, bidaia eta ostatu-gastuak: lantalde tekniko eta artistikoari dagozkionak.</li><li>▪ Alokairuak.</li><li>▪ Eszenografia eta atrezzoak.</li><li>▪ Makillajea eta jantziak.</li><li>▪ Sariak.</li><li>▪ Gastu orokorrak eta bestelakoak.</li><li>▪ Aurre-produkzioa: Atalak, bakoitzaren kostu eta iraupenarekin.</li><li>▪ Irabazi industrialak.</li><li>▪ Sponsor - patrozinatzaileak – finantzaketa iturri desberdinak</li></ul> <p>ETBk produkzioan jarri beharreko bitartekoak, programa bakoitza egiteko behar den egun-kopurua eta bitarteko bakoitzaren berezitasunak, ahalik eta zehatzen.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Estudioa.</li><li>▪ Unitate Mugikorra .</li><li>▪ ENGa.</li><li>▪ Edizioa.</li><li>▪ Bideo postprodukzioa.</li><li>▪ Audio postprodukzioa.</li><li>▪ Grafismoa.</li><li>▪ Promozioa.</li><li>▪ Internet / sare sozialak.</li><li>▪ Bestelakoak: Grabaziorako telefonoak, ekipo informatikoak eta bestelakoak.</li><li>▪ Bulegoa: Zenbat lagunentzako izango den eta behar diren azpiegiturak, zehaztuta.</li></ul>
-----------------------	---

## Fabrikazio Prozesua: proiektu guztien gutxienezko informazioa

Aldaketarik izan bada, behar bezala eguneratuta egongo da aurreko guztia. Horrez gain, ondorengo ezaugarri hauek gehituko zaizkio proiektuari:

Ezaugarriak	Deskribapena
Errealizatorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak errealizazioari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Eszenografiarako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Setak: beharrezko dituen setak, eta horiek beteko duten funtzioaren deskribapena. Baita set bakoitzaren garrantzia ere.</li><li>Itxura: Itxurari buruzko irizpideak.</li><li>Erreferentziak: Programa jakin baterako baliagarri izan daitezkeen beste programa batzuen erreferentziak.</li></ul>
Argiztapenerako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak argiztapenari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Soinurako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak soinuaren trataerarako izan ditzakeen irizpideak (Zuzeneko edo play back-eko emanaldiak, kable gabeko mikrofonoa behar ote den, eta abar).</li></ul>
Grafismorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak grafismoari buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>
Estilismorako irizpideak	<ul style="list-style-type: none"><li>Zuzendariak makillaje, ileapainketa eta jantziei buruz izan ditzakeen irizpideak.</li></ul>