

**ACTA SESIÓN DE COMISIÓN DE ESPECIALISTAS  
LÍNEA DE PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS  
MODALIDAD ÚNICA  
CONVOCATORIA 2024  
FONDO DE FOMENTO AUDIOVISUAL**

En Santiago de Chile, a 13 de diciembre de 2023, siendo las 09:30 horas, de conformidad a lo establecido en las Bases de Concurso Público del Fondo de Fomento Audiovisual, Línea de Producción de Videojuegos, Convocatoria 2023, aprobadas por Resolución Exenta N° 1673 del 2023, de la Subsecretaría de las Culturas y las Artes; y en la Ley N° 19.981, sobre Fomento Audiovisual y en su Reglamento, se lleva a efecto la sesión de la Comisión de Especialistas compuesta por:

1. Margarita Constanza Pino Yancovic, R.U.T N° [REDACTED] (Presente);
2. Mabel Aurora Carabelli del Nido, R.U.T. N° [REDACTED] (Presente);
3. Sofía Elena Battegazzore Imas, D.N.I. N° [REDACTED] (Presente);
4. Javiera Paz Sepúlveda Rojas, R.U.T. N° [REDACTED] (Presente);
5. Camila Paz Rijo Fisher, R.U.T N° [REDACTED] (Presente);
6. Marcelo Jesús Tapia Ávalos, R.U.T N° [REDACTED] (Presente);
7. Camila Victoria Gormaz Otero, R.U.T N° [REDACTED] (Presente);
8. Tomás Andrés Mosqueira Ascuí, R.U.T N° [REDACTED] (Ausente);
9. María Martina Santoro, D.N.I. N° [REDACTED] (Presente).

Se deja constancia que, sin perjuicio que Tomás Andrés Mosqueira Ascuí no asistió a la presente sesión, mandando las respectivas justificaciones, se cuenta con el quórum necesario para sesionar, de conformidad con la normativa que rige el presente concurso.

A dicha Comisión, le corresponde evaluar, seleccionar y determinar la asignación de recursos a los proyectos presentados al presente Concurso Público. Se deja constancia que se encuentra presente la Secretaría del Fondo de Fomento Audiovisual, en adelante la Secretaría.

Se deja constancia que los integrantes de la Comisión, con anterioridad al inicio de la sesión, fueron informados de las normas de probidad y abstención dispuestas en los artículos 52 y 53 de la Ley N° 18.575, de Bases Generales de la Administración del Estado, y 12 de la Ley N° 19.880, de Bases de los Procedimientos Administrativos que Rigen los Actos de los Órganos de la Administración del Estado, respectivamente.

**PRIMERO:**

Los miembros de esta Comisión de Especialistas deciden que su Presidente será Margarita Constanza Pino Yancovic.

**SEGUNDO:**

La Secretaría dio a conocer a la Comisión que el presente concurso cuenta con un presupuesto total de \$155.000.000.- (ciento cincuenta y cinco millones de pesos chilenos), pudiendo asignarse montos fijos de:

- Preproducción:

- o \$15.000.000.- (quince millones de pesos chilenos)

- o \$25.000.000.- (veinticinco millones de pesos chilenos)

- Producción:

- o \$15.000.000.- (quince millones de pesos chilenos)

- o \$30.000.000.- (treinta millones de pesos chilenos)

- o \$50.000.000.- (cincuenta millones de pesos chilenos)

- Postproducción:

- o \$15.000.000.- (quince millones de pesos chilenos)

- o \$25.000.000.- (veinticinco millones de pesos chilenos)

- o \$35.000.000.- (treinta y cinco millones de pesos chilenos)

**TERCERO:**

La Comisión de Especialistas procede a evaluar y seleccionar los proyectos que les fueron distribuidos por la Secretaría de conformidad a los criterios establecidos en las Bases de concurso, siendo estos:

<b>Propuesta técnico financiera</b>	40%
<b>Propuesta creativa</b>	60%

**Criterios de selección**

Al menos el 50% de los recursos disponibles se destinarán a proyectos que contemplen una mujer dentro de los siguientes cargos: game designer, game director, creative director, lead programmer, narrative director.

Al menos \$50.000.000.- (cincuenta millones de pesos chilenos) se destinarán a proyectos que postulen a la etapa de preproducción. Si no existen proyectos elegibles de preproducción, se asignará de mayor a menor puntaje, independiente de la etapa que se trate.

Los recursos restantes que se generen una vez cumplido lo anterior, serán asignados según orden de mayor a menor puntaje obtenido en la evaluación.

#### **CUARTO**

Una vez concluida la evaluación y selección de los proyectos la Comisión de Especialistas, deja constancia de lo siguiente:

- a. El puntaje y fundamento de la evaluación, selección y asignación de recursos a los proyectos presentados al presente concurso, está disponible en la página de web <http://www.fondosdecultura.gob.cl/>. Asimismo, el fundamento de asignar recursos en un monto inferior al solicitado está disponible en el sitio web indicado.
- b. El listado de los proyectos seleccionados, no seleccionados, no elegibles y en lista de espera en el presente concurso, que contiene el nombre de los postulantes, el título de los proyectos, la región y los recursos asignados o asignables, se adjunta a la presente Acta y forma parte de ésta.

#### **QUINTO:**

A fin de evitar conflictos de interés o incumplimiento de las normas de probidad y abstención, el integrante de la Comisión:

- Doña Margarita Constanza Pino Yancovic se abstuvo de conocer el proyecto folio N° 724333.
- Doña Camila Victoria Gormaz Otero se abstuvo de conocer los proyectos folios N° 716467 y 729144.

#### **SEXTO:**

Se deja constancia en acta que la Comisión de Especialistas ha adjudicado la totalidad del monto disponible para la presente línea.

#### **SÉPTIMO:**


La comisión plantea los siguientes comentarios:

- Resulta necesario que se exija en bases (además de los prototipos y juegos ejecutables) incluir un walkthrough sin editar que permita visualizar el gameplay y las características del videojuego que se propone realizar.
- De igual manera, resulta necesario presentar un walkthrough en caso de que el videojuego considere la Realidad Virtual como plataforma de publicación.
- La comisión considera necesario que los proyectos que postulen a las etapas de producción y postproducción deban incluir un GDD o un documento creativo que dé cuenta del diseño del videojuego, sus etapas y características técnicas.
- Tomando en consideración los proyectos postulados este año, la comisión considera necesario que las bases limiten con un número máximo de postulaciones por responsable ya sea persona jurídica o natural.
- Resulta necesario que las actividades puedan incluir una descripción similar a la opción "Ver Rol" presente en la sección de Gastos de Personal.

- La comisión solicita que las bases exijan de manera obligatoria que los y las postulantes identifiquen el origen de las imágenes de referencia utilizadas en sus antecedentes creativos y si estos corresponden a imágenes propias o de terceros/as.
- Resulta necesario que el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio determine una política pública respecto al uso de la IA en los proyectos, tanto en la línea presente como en el resto del concurso.
- La comisión considera necesario que en la Ficha Técnica del Formulario Único de Postulación se solicite señalar las horas de juego del proyecto.
- Se considera necesario incluir en Resumen Ejecutivo una casilla en la que los y las postulantes describan en 5 líneas la historia del videojuego a desarrollar (en formato Storyline).
- Resulta necesario definir de mejor manera lo solicitado en la casilla Motivación del Formulario Único de Postulación y que se explicita claramente que dicha sección hace referencia a una justificación del formato del videojuego a realizar, no las motivaciones personales.
- La comisión considera necesario que los proyectos se dividan en etapas a la cual se postula en vez de separar las postulaciones por montos para evitar confusiones tanto de los y las postulantes como de los y las integrantes de las comisiones evaluadoras.
- La comisión señala un error en las bases, en las cuales se señala que "Los documentos incluidos en tu postulación deberás adjuntarlos y sin comprimir, es decir, no podrás adjuntarlos en ficheros de archivos como ZIP, RAR, TAR, DMG, 7Z u otro análogo", lo cual no corresponde según los antecedentes que se deben presentar en la presente convocatoria (prototipo y juego ejecutable). Se recomienda solicitar que todos los antecedentes de este tipo se compriman en formato ZIP para facilitar su acceso.
- Resulta necesario que las bases indiquen que los juegos educativos y/o de temáticas indígenas no constituyen un criterio de selección o de evaluación que potencia o perjudica a los proyectos.
- En ese sentido, se propone crear una nueva modalidad a la cual solo se postulen videojuegos educativos, separándolos de los videojuegos narrativos.
- También, se propone crear submodalidades para separar a los equipos emergentes de aquellos equipos experimentados.
- La comisión considera necesario que las bases permitan adjuntar documentación en inglés, tomando en consideración las características de la industria del videojuego.

Siendo el día 13 de diciembre del 2023, a las 13:01 horas, se cierra la sesión.

Firman la presente acta:

<b>Margarita Constanza Pino Yancovic</b>		
--	--	--