



COMPLEMENTA BASES DE CONVOCATORIA PÚBLICA 2025 DEL FONDO DE FOMENTO AUDIOVISUAL, CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE APOYO PARA LA PARTICIPACIÓN EN MERCADOS INTERNACIONALES

EXENTA N°

VALPARAÍSO,

VISTO

Lo dispuesto en la ley N° 21.045, que crea el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio; en el Decreto con Fuerza de Ley N° 1/19.653, de 2001, del Ministerio Secretaría General de la Presidencia, que fija el texto refundido, coordinado y sistematizado de la ley N° 18.575, Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado; en la ley N° 19.880, que establece las Bases de los Procedimientos Administrativos que rigen los Actos de los Órganos de la Administración del Estado; en la ley 21.722, de Presupuesto del Sector Público para el año 2025; en la Resolución N° 36, de 2024, de la Contraloría General de la República; y en la Resolución Exenta N° 3559, de 2024, de esta Subsecretaría de las Culturas y las Artes, que aprueba bases de Convocatoria Pública 2025 del Fondo de Fomento Audiovisual, correspondiente al Programa de Apoyo para la Participación en Mercados Internacionales.

CONSIDERANDO

Que la ley N° 21.045 creó el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, cuyo objetivo será colaborar con el Presidente de la República en el diseño, formulación e implementación de políticas, planes y programas para contribuir al desarrollo cultural y patrimonial armónico y equitativo del país en toda su diversidad geográfica y las realidades e identidades regionales y locales, conforme a los principios contemplados en la ley. Asimismo, el artículo 3 numeral 1 de la referida ley, establece como función del Ministerio la promoción y contribución al desarrollo de la creación artística y cultural, fomentando la creación, producción, mediación, circulación, distribución y difusión, entre otros, del ámbito audiovisual.

Que la ley N° 19.981 creó el Fondo de Fomento Audiovisual el que, administrado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, tiene por objeto otorgar ayudas para el financiamiento de proyectos, programas y acciones de fomento de la actividad audiovisual nacional. Conforme a ello, el artículo 9 letra m) de la ley N° 19.981 indica que uno de los destinos del Fondo consiste en el financiamiento de actividades que el Consejo del Arte y la Industria Audiovisual, defina en ejercicio de sus facultades.

Que en virtud de la normativa vigente, mediante Resolución Exenta N° 3559, de 2024, fueron aprobadas las bases de la convocatoria pública del Fondo de Fomento Audiovisual, correspondiente al Programa de Apoyo para la Participación en Mercados Internacionales.

Que con posterioridad a su publicación, en Sesión Ordinaria N° 03/2025 del 01 de abril de 2025, el Consejo del Arte y la Industria Audiovisual acordó incorporar modificaciones a las bases, a fin de agregar al listado de mercados a Dok Leipzig, Alemania, y a Tokyo Game Show, Japón, con un total de 5 y 6



cupos respectivamente; incrementando con ello los recursos disponibles de la convocatoria, además de modificar las restricciones de la convocatoria, todo lo cual consta en el Acuerdo N° 6 del acta correspondiente.

Que, por otro lado, por parte de la Secretaría del Fondo, se constató la necesidad de modificar los indicadores de criterios de evaluación y los documentos mínimos de postulación.

Que cabe hacer presente que el artículo 62 de la ley N° 19.880 que establece Bases de los Procedimientos Administrativos que rigen los Actos de los Órganos de la Administración del Estado, prescribe que "*En cualquier momento, la autoridad administrativa que hubiere dictado una decisión que ponga término a un procedimiento podrá, de oficio o a petición de parte, aclarar los puntos dudosos u oscuros y rectificar los errores de copia, de referencia, de cálculos numéricos y, en general, los puramente materiales o de hechos que aparecieren de manifiesto en el acto administrativo*".

Que, en relación a ello, es del caso señalar que en concordancia con lo que ha señalado por la Contraloría General de la República, a través de su Dictamen N° 18.214 de 2013, se reconoce a la autoridad la facultad de rectificar de propia iniciativa todas las desconformidades en los procedimientos concursales, en resguardo de los principios de eficiencia, eficacia e impulso de oficio del proceso, que establece el artículo 3 de la ley N° 18.575.

Que, se deja constancia que, de acuerdo a lo informado por el Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes, a través de la Secretaría del Fondo de Fomento Audiovisual, actualmente no se encuentran abiertos períodos de postulación para mercados, por lo que no existen postulaciones presentadas.

Que en de esta forma, resulta necesario dictar el respectivo acto administrativo que complementa las bases referidas, por tanto

**RESUELVO
ARTÍCULO PRIMERO:**

COMPLEMENTÁSE el artículo primero de la Resolución Exenta N° 3559, de 2024, de esta Subsecretaría de las Culturas y las Artes, que aprueba las bases de Convocatoria Pública 2025 del Fondo de Fomento Audiovisual, correspondiente al programa de apoyo para la participación en mercados internacionales, de acuerdo a lo indicado en los considerandos del presente acto administrativo, en el sentido de complementar los siguientes aspectos, quedando inalteradas en sus demás partes:

- I. El punto 4. De Restricciones de convocatoria es modificado, de forma tal que, donde dice "*Cada postulante sólo podrá ser beneficiado en la convocatoria de este Programa hasta en un máximo de 3 oportunidades*", ahora dirá "*Tanto el responsable de proyecto como el representante en el mercado internacional, sólo podrán ser beneficiado en la convocatoria de este Programa hasta en un máximo de 3 oportunidades. Se considera para estos fines también a los responsables de proyecto o representantes beneficiados para asistir al Venice Production Bridge*"
- II. El ítem 7. "Gastos Financiables" será complementado, agregando los siguientes puntos en la descripción de cada gasto:

Gasto	Descripción
Gastos individuales	<ul style="list-style-type: none">• Respecto al mercado Tokyo Game Show, el financiamiento de hospedaje para una persona se extenderán hasta por un máximo de 6 días y 5 noches.
Gastos grupales	<ul style="list-style-type: none">• Respecto al mercado Tokyo Game Show, los gastos grupales corresponderán a:



	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de prensa y comunicaciones - Contratación de apoyos logísticos, considerando servicios de interpretación y arriendo de mesa de negocios grupal - Asesoría especializada con un profesional internacional y apoyo en la creación de agenda para los delegados - Materiales de difusión-promoción y/o pago de publicidad y/o marketing en medios internacionales especializados con el fin de promover la presencia de la comitiva nacional y sus proyectos y/u obras.
--	---

III. En concordancia con lo anterior, se modifica el punto 6.2, aumentando el total de recursos de la convocatoria desde \$500.000.000 a \$731.000.000.-

IV. En el Capítulo V, punto 3, Procedimiento de evaluación, los criterios de evaluación Para todos los mercados del listado del programa, a excepción de los mercados "Marché du Film", "European Film Market" y "Ventana Sur" serán los siguientes:

CRITERIOS	DIMENSIONES	INDICADORES	PONDERACIÓN
Concordancia de la postulación: Evalúa la viabilidad del proyecto, tomando en cuenta la coherencia interna y el potencial del estado del proyecto.	Coherencia	El proyecto es pertinente al objeto de la convocatoria y al mercado escogido. Los proyectos mencionados en el Formulario Único de Postulación tienen directa relación con lo presentado en carpeta.	10%
		La postulación presenta objetivos claros y comprensibles. La formulación del proyecto es coherente con los objetivos presentados y presenta toda la información solicitada en el FUP. La trayectoria de los proyectos en carpeta es coherente con la formulación y los objetivos presentados.	20%
Currículo: Evalúa la experiencia en levantamiento de proyectos audiovisuales y la participación en mercados internacionales del responsable y/o asistente al mercado. También considera la motivación y justificación de por qué necesita ser beneficiado por este programa.	Pertinencia curricular	El responsable de la postulación y/o asistente al mercado, demuestra tener experiencia en levantamiento de proyectos audiovisuales y participación en mercados internacionales para cumplir los objetivos propuestos.	15%
	Justificación	El responsable fundamenta con claridad por qué necesita ser beneficiado por este programa. Esta justificación indica los motivos que sustentan la necesidad de participar del mercado, haciendo referencia a la estrategia de participación en el mercado para conseguir los objetivos planteados para los proyectos en carpeta.	5%
Propuesta Creativa: Evalúa los antecedentes creativos de los proyectos en carpeta.	Atributos técnicos de la carpeta	La información presentada en la carpeta es suficiente para comprender los proyectos incluidos y su presentación respeta las formalidades de extensión y presentación solicitadas en bases. La carpeta	20%



		incluye de manera completa la información requerida en torno a la ficha técnica, sinopsis, plan de financiamiento, resumen de presupuesto y, según corresponda, la biofilmografía del director(a), nota de intención/visión del director(a) y los acuerdos de coproducción nacional/internacional a los que estén sujetos los proyectos, así como la documentación de respaldo que aplique. El perfil de los agentes es adecuado a los objetivos propuestos y la selección de los mismos es acorde a los proyectos incluidos en carpeta.	
	Atributos estéticos de los proyectos en carpeta	El material visual y/o audiovisual, según corresponda, contribuyen a visualizar la estética y/o lineamientos artísticos de los proyectos descritos en la carpeta.	10%
	Atributos narrativos de los proyectos en carpeta	El tratamiento narrativo o la propuesta de investigación, según corresponda, es consistente en relación a cómo se aborda la temática, la estructura narrativa y el desarrollo de personajes. Para proyectos de videojuegos: la propuesta de contenido (GDD, Vertical Slide y/o Game Beta, según corresponda), permite visualizar la historia del juego, los perfiles de los personajes, la estructura y las referencias artísticas del proyecto.	20%

V. En el Anexo N° 2 "Documentos de Postulación", se agrega al apartado "Documentos Mínimos de Postulación", el siguiente documento:

Documento	Contenido
Carta de consentimiento de Comunidad Indígena (si corresponde)	Si el proyecto considera actividades que se ejecuten en territorios habitados por algún pueblo originario, se deberá adjuntar la documentación (cartas simples) que dé cuenta del conocimiento de la ejecución de las actividades del proyecto en ese territorio.

En cuanto a los documentos necesarios para la evaluación, éstos se modificarán de la siguiente manera:

Documento	Contenido	Criterio de Evaluación para el cual aplica
Carpeta de proyectos	Documento en el que se deberá justificar la importancia y pertinencia del proyecto en el mercado pretendido. Además, deberá contemplar lo señalado en el objetivo del programa. Junto con lo anterior, deberán adjuntar todos los archivos señalados a continuación en un único documento PDF. En términos de formato para el texto, se deberá utilizar interlineado sencillo, con una tipografía no inferior a Arial 10. La carpeta debe incluir:	Propuesta creativa



	<p>1. Sinopsis. Debe indicar los aspectos más importantes del proyecto, considerando una extensión máxima de 1 página.</p> <p>2. Ficha Técnica. Se deberá indicar al menos: título, duración estimada, género, equipo técnico y artístico. Se debe tener presente que se deberán mencionar, al menos, los siguientes cargos del equipo: director/a, productor/a, director/a de fotografía, director/a de sonido. En caso de no estar confirmados, se podrán señalar como pendientes. Para proyectos en coproducciones, se deberá detallar la información de las productoras involucradas, países asociados, distribución de porcentajes y rol de la productora que presenta el proyecto.</p> <p>3. Tratamiento narrativo. Se deberá incluir información para cada uno de los proyectos en carpeta según corresponda a su naturaleza:</p> <p>i. Tratamiento narrativo para ficción y animación. Para efectos de esta convocatoria, el tratamiento narrativo es el relato estructurado en secuencias narrativas en las que se cuenta el argumento contemplando el universo dramático donde se desenvuelve la trama y la acción dramática de principio a fin. El documento debe considerar una extensión mínima de 2 páginas y una máxima de 3 páginas, con interlineado sencillo, con una tipografía no inferior a Arial 10. En el caso de las series, se deberá presentar, además, una sinopsis de máximo 10 líneas por cada capítulo.</p> <p>ii. Tratamiento narrativo o propuesta de investigación para documental. Para efectos de esta convocatoria, el tratamiento narrativo o propuesta de investigación es el relato estructurado en secuencias en las que se cuenta la historia completa sin diálogos, contemplando un desarrollo dramático y narrativo o una propuesta de investigación, que corresponde a la descripción del proceso para lograr una estructura narrativa dramática. El documento debe considerar una extensión mínima de 2 páginas y una máxima de 3 páginas, con interlineado sencillo, con una tipografía no inferior a Arial 10. En el caso de las series, se deberá presentar, además, una sinopsis de máximo 10 líneas por cada capítulo.</p> <p>iii. Resumen del Game Design Document para videojuegos en todas sus etapas (desarrollo, preproducción, producción y postproducción). Se deberá adjuntar un documento de diseño que contenga un detalle de las mecánicas de juego, flujo de progresión, flujo de pantallas, tratamiento narrativo, dirección de arte, desafíos técnicos, diseño de niveles, diseño sonoro, musicalización, controles y diseño de interfaz. El documento debe considerar una extensión mínima de 2 páginas y una máxima de 5 páginas. Como parte de este documento, se deberán incluir, según corresponda:</p> <p>a) Video o ejecutable del Prototipo (Vertical Slice) para videojuegos en etapas de preproducción o producción. Se deberá presentar un registro audiovisual del juego funcionando que muestre los distintos componentes de la</p>	
--	---	--



	<p>jugabilidad, debiendo tener una duración mínima de 1 minuto. Dicho registro deberá ser entregado en un link de descarga o visionado (con contraseña si es privado). Se recuerda que es obligatorio y de responsabilidad del postulante que el contenido de dicho enlace se encuentre disponible durante todo el proceso de concurso.</p> <p>b) Video o ejecutable del Game Beta para videojuegos en etapas de postproducción. Se deberá presentar un registro audiovisual del juego funcionando que muestre los distintos componentes de la jugabilidad, debiendo tener una duración mínima de 1 minuto. Dicho registro deberá ser entregado en un link de descarga o visionado (con contraseña si es privado). Se recuerda que es obligatorio y de responsabilidad del postulante que el contenido de dicho enlace se encuentre disponible durante todo el proceso de concurso.</p> <p>4. Resumen de presupuesto para cada uno de los proyectos en carpeta. Se deberá acompañar un cuadro que resuma el costo total del proyecto, considerando todas las etapas de producción: desarrollo de proyectos, preproducción, rodaje o producción, postproducción, comercialización y distribución.</p> <p>5. Plan de financiamiento para cada uno de los proyectos en carpeta. Se deberá detallar la forma en que se tiene planificado financiar todas las etapas del proyecto, incluyendo etapas que no son financiadas por este concurso, informando sobre el estado de gestión de cada fuente. Se deben incluir los costos de cada etapa del proyecto, indicando su forma de financiamiento, tales como, compromisos de venta, televisión, obtención de fondos (públicos y privados), compromisos con entidades privadas, así como otros datos relevantes. También debe indicar el estado de gestión de cada fuente indicando si se encuentra "asegurado", "pendiente" o "postulado".</p> <p>6. Biofilmografía del/de la director/a para cada uno de los proyectos en carpeta (no aplica para videojuegos). Breve relato de los estudios realizados por el/la director/a. Asimismo, debe nombrar los trabajos en que ha participado en el ámbito audiovisual y en qué cargo. Junto con lo anterior, se deberá adjuntar un link al reel del/de la directora/a por cada uno de los proyectos que se presenten en la carpeta, o link de teaser o tráiler de trabajos anteriores. En el caso de las series, se deberá presentar información relativa a e/la showrunner sin necesidad de adjuntar un reel, teaser o tráiler de trabajos anteriores. Debe considerarse una extensión máxima de 10 líneas para cada uno de los proyectos.</p> <p>7. Nota de intención/visión del/de la director/a para cada uno de los proyectos en carpeta (no aplica para videojuegos). Se deberá exponer la inspiración, razones, motivaciones, relevancia y pertinencia para desarrollar esta historia de parte de el/la director/a. En el caso de las series, se deberá</p>	
--	---	--



	<p>exponer la intención del/de la showrunner. Debe considerarse una extensión máxima de 10 líneas para cada uno de los proyectos.</p> <p>8. Pertinencia y proyección de los proyectos en carpeta. Se deberá fundamentar la pertinencia y potencial de internacionalización de cada proyecto en relación con el mercado al que se quiere asistir. Debe considerarse una extensión máxima de 10 líneas para cada uno de los proyectos.</p> <p>9. Perfil de los agentes. Se deberá fundamentar el perfil de los agentes con los que se espera conseguir reuniones en función de los objetivos planteados en carpeta y de acuerdo al estado de desarrollo de los proyectos presentados. Debe considerarse una extensión máxima de 20 líneas para cada uno de los proyectos.</p> <p>10. Justificación. Antecedente donde se expone claramente la justificación de asistir, explicando la estrategia de mercado con respecto a los logros que se pretenden conseguir con los proyectos en carpeta profundizando los motivos personales y profesionales para postular al mercado escogido. Debe considerarse una extensión máxima de media página por proyecto.</p> <p>11. Currículo de quien asiste a la instancia, señalando claramente su experiencia, según corresponda, en el levantamiento de proyectos audiovisuales, participación en mercados internacionales y realización de coproducciones internacionales.</p>	
<p>Material visual y/o audiovisual al menos referencial del proyecto para cada uno de los proyectos en carpeta (no aplica para videojuegos).</p>	<p>Documento que contenga, entre otros y en forma no taxativa, referencias audiovisuales de obras de terceros; maqueta audiovisual original del proyecto; teaser, trailer o cualquier otro material audiovisual que aporte a una mejor comprensión del proyecto. Si se incluye material audiovisual perteneciente a terceros, se deberá destacar con créditos sobre esas imágenes su título y autoría original. El material audiovisual complementario deberá ser presentado en al menos una de las siguientes formas: como un archivo adjuntado al formulario que no podrá exceder los 100 MB, o como un link de descarga o visionado (con su respectiva contraseña si es privado) al interior de un documento escrito (PDF, Word), en cuyo caso será de responsabilidad del postulante que el contenido del enlace esté disponible durante todo el proceso de esta convocatoria. En caso de que sea solo visual, el documento deberá contener antecedentes relevantes para que ayuden a construir la visualidad y materialidad de la obra, tales como propuesta de color, locaciones, ambientación, vestuario, maquillaje, utilería u otros que consideren como responsable.</p>	<p>Propuesta creativa</p>

VI. El listado de mercados internacionales del Anexo N°4 de las bases agregará los mercados Dok Leipzig, Alemania y Tokyo Game Show:

MERCADO	CUPOS
Tokyo Game Show, Japón (https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2025/en/exhibitor/)	6
DokLeipzig, Alemania (https://www.dok-leipzig.de/en)	5

ARTÍCULO SEGUNDO: ADÓPTENSE por el Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes en coordinación con el Departamento de Comunicaciones de este Ministerio, las más amplias medidas de comunicación y de



difusión a objeto de informar adecuada y oportunamente las modificaciones efectuadas en la convocatoria pública mencionada anteriormente.

ARTÍCULO TERCERO: ADÓPTENSE por la Sección Secretaría Documental, las medidas necesarias para adjuntar un ejemplar de la presente resolución totalmente tramitada al original de la Resolución Exenta N° 3559, de 2024, de esta Subsecretaría de las Culturas y las Artes.

ARTÍCULO CUARTO: Una vez que se encuentre totalmente tramitada, **publíquese** la presente resolución en el sitio electrónico de Gobierno Transparente del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, por la Sección Secretaría Documental, con la tipología "Concursos públicos", en el ítem "Actos con efectos sobre terceros"; además publíquese por el Departamento de Fomento de la Cultura Artes en el ítem "Subsidios y Beneficios Propios" en el apartado "Fondo de Fomento Audiovisual" a objeto de dar cumplimiento con lo previsto en el artículo 7° de la Ley No 20.285 sobre Acceso a la Información Pública y en el artículo 51 de su Reglamento.

ANÓTESE

CARMEN PAZ ALVARADO MELÉNDEZ
SUBSECRETARIA (S) DE LAS CULTURAS Y LAS ARTES
MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO

RVS/SRV

Resol 06/397

DISTRIBUCIÓN:

- Gabinete Ministra
- Gabinete Subsecretaría de las Culturas y las Artes
- Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes
- Secretaría del Fondo de Fomento Audiovisual
- Sección de Coordinación Regional
- Secretarías Regionales Ministeriales
- Departamento de Administración y Finanzas
- Departamento de Comunicaciones
- Departamento Jurídico

