

Quito, D.M., 11 marzo del 2021

Señor Magister
Bernardo Cañizares Esguerra
Director Ejecutivo (E)
Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación

De mi consideración,

Asunto: ENTREGA DE ACTA DE DICTAMEN BENEFICIARIOS CONVOCATORIA AL FONDO DE FOMENTO PARA PROYECTOS CINEMATOGRAFICOS Y AUDIOVISUALES.

Yo, Yamil Lambert, en mi calidad de Presidente/a del Comité de Selección Nro. **15** designado para la evaluación de los proyectos postulantes a la(s) categoría(s):

Producción de videojuegos

Hago la entrega del acta de dictamen, que contiene:

A. Tabla de evaluación de todos los proyectos o postulantes evaluados en la etapa de pitch y evaluación colectiva con el señalamiento de los comentarios en cada uno de los criterios de evaluación y selección establecidos en las bases.

B. Listado de proyectos ganadores.

C. Lista de Prelación (**en los casos que corresponda**).

Atentamente,

Nombre: Yamil Lambert
Nro. Identificación: 0916873086
Presidente del Comité No. 15

Acta Dictamen

Comité No. 15

En la ciudad de Quito, Distrito Metropolitano, a los **11 días del mes de marzo de 2021** , siendo las

14:28, de acuerdo a lo dispuesto en el numeral 7.1 de las Bases Específicas del Concurso Público para la distribución de los Recursos Asignados para el Fomento y La Promoción del Cine y Audiovisual Ecuatoriano, Categoría Producción de Videojuegos, el Comité de Selección N° 15 constituido por sus miembros:

Sr./Sra. Yamil Lambert en calidad de Presidente del Comité

Sr./Sra. Iván Fernández

Sr./Sra. Mariano Larronde

Una vez culminada la Etapa de Evaluación Colectiva respectiva emitimos el presente **DICTAMEN** que contiene:

A. Tabla de evaluación de todos los proyectos evaluados en la etapa de pitch y evaluación colectiva con el señalamiento de los comentarios en cada uno de los criterios de evaluación y selección establecidos en las bases. técnicas emitidas para el efecto.

Proyectos Evaluados			
Categoría	Proyecto	Dictamen	Puntaje
Producción de videojuegos	despelote	El proyecto cuenta con los assets y el conocimiento técnico necesario para completar el proyecto. La propuesta visual es diferente e interesante lo que lo diferencia de otros juegos de su género. Se pide revisar y modificar de ser el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	85
Producción de videojuegos	Tonight we hunt	La propuesta gráfica y mecánicas del juego se destacan sobre otros de su género. Se recomienda evaluar el uso de plataformas más actuales como Adobe Animate para el desarrollo del videojuego. El monto solicitado se ajusta a los objetivos planteados, sin embargo, se le pide revisar y definir al equipo de trabajo y sus sueldos.	85
Producción de videojuegos	Super Bravo	El equipo técnico cuenta con la experiencia para el desarrollo de la propuesta presentada. La jugabilidad está clara y el presupuesto se ajusta a los objetivos del proyecto. Se les recomienda revisar los números y el esquema de monetización del videojuego.	84
Producción de videojuegos	Wind Giants	Las mecánicas del videojuego son realizables, la jugabilidad y narrativa está clara. La propuesta presentada es sólida y los planes de llevarlo a realidad virtual es interesante. Se pide revisar y modificar de ser el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	83
Producción de videojuegos	Supaykuna	El equipo tiene pruebas realizadas con las herramientas de desarrollo lo que indica que van por buen camino. Los personajes y localidades del videojuego están bien definidas, y la jugabilidad es clara en el modo single player. Se debe revisar el desarrollo del modo multiplayer, especialmente en términos de asignación de recursos y equipo técnico. Se pide revisar y modificar de ser el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	78
Producción de videojuegos	Scooter Boys	La propuesta del juego y las herramientas a ser usadas para el desarrollo del mismo son viables. La gráfica no se destaca sobre otros juegos de su género, se recomienda hacer uso del incentivo en desarrollar más y mejor esta propuesta y hacerla más llamativa. Sobre el tema de la estrategia de monetización, se recomienda revisar la misma para hacer el juego sustentable económicamente a largo plazo. El incentivo económico solicitado al IFCI se ajusta a los objetivos del proyecto.	74
Producción de videojuegos	Induce. Deduce.	La narrativa de la aventura detectivesca existe en muchos proyectos que ya están publicados, la historia y mecánicas necesitan más trabajo. La falta de referencias gráficas propias hacen difícil tener una	69

		idea clara de lo que hace diferente a este proyecto con otros de su mismo género. Sobre el uso del incentivo por parte del IFCI, las asignaciones no son claras para los objetivos del proyecto. Parte del equipo de este proyecto se presenta como parte de otro proyecto postulante, situación que podría comprometer la finalización de ambos.	
Producción de videojuegos	YUGO	Las mecánicas e idea del videojuego en narrativa scifi neo-gótico son interesantes, pero el cronograma no se ajusta a la la realidad técnica y financiera del proyecto. La propuesta del videojuego aún está en una etapa muy temprana donde hacen uso de muchas referencias externas para explicar al mismo. Se recomienda desarrollar más la propuesta general en aspectos artísticos y técnicos para hacerla propia.	67
Producción de videojuegos	Kaspi Cars	El conocimiento técnico por parte del equipo para el desarrollo de un juego multiplayer no está justificado completamente. Si bien el engine esta bien definido, la parte multiplayer no está clara. El arte del proyecto necesita ser trabajado y pulido, ya que presenta incoherencias estéticas. Presentan problemas en el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	59
Producción de videojuegos	Génesis	El postulante no se presentó a la evaluación colectiva, motivo por el cual no pasa (NOTA IMPORTANTE: Se le asigna un punto ya que el sistema no permite ingresar valores de 0 "cero")	1

B. Listado de proyectos ganadores.

Proyectos Ganadores Personas Naturales					
Categoría	Proyecto	Beneficiario	Dictamen	Puntaje	Incentivo
Producción de videojuegos	despelote	Cordero Davalos Julian	El proyecto cuenta con los assets y el conocimiento técnico necesario para completar el proyecto. La propuesta visual es diferente e interesante lo que lo diferencia de otros juegos de su género. Se pide revisar y modificar de ser el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	85	10000.00
Producción de videojuegos	Tonight we hunt	Maldonado Lasso Rodrigo Sebastian	La propuesta gráfica y mecánicas del juego se destacan sobre otros de su género. Se recomienda evaluar el uso de plataformas más actuales como Adobe Animate para el desarrollo del videojuego. El monto solicitado se ajusta a los objetivos planteados, sin embargo, se le pide revisar y definir al equipo de trabajo y sus sueldos.	85	10000.00
Producción de videojuegos	Super Bravo	Leon Carrillo Patricio Andres	El equipo técnico cuenta con la experiencia para el desarrollo de la propuesta presentada. La jugabilidad está clara y el presupuesto se ajusta a los objetivos del proyecto. Se les recomienda revisar los números y el esquema de monetización del videojuego.	84	10000.00
Producción de videojuegos	Wind Giants	Urgiles Becerra Erik Santiago	Las mecánicas del videojuego son realizables, la jugabilidad y narrativa está clara. La propuesta presentada es sólida y los planes de llevarlo a realidad virtual es interesante. Se pide revisar y modificar de ser	83	10000.00

			el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.		
Producción de videojuegos	Supaykuna	Flores Flores Bryan Stalin	El equipo tiene pruebas realizadas con las herramientas de desarrollo lo que indica que van por buen camino. Los personajes y localidades del videojuego están bien definidas, y la jugabilidad es clara en el modo single player. Se debe revisar el desarrollo del modo multiplayer, especialmente en términos de asignación de recursos y equipo técnico. Se pide revisar y modificar de ser el caso, el cronograma para garantizar la entrega del mismo de acuerdo a lo establecido en las bases técnicas y el presupuesto en cuanto a las asignaciones al equipo de trabajo.	78	10000.00
Producción de videojuegos	Scooter Boys	Obregón Espinosa Nicolás Esteven	La propuesta del juego y las herramientas a ser usadas para el desarrollo del mismo son viables. La gráfica no se destaca sobre otros juegos de su género, se recomienda hacer uso del incentivo en desarrollar más y mejor esta propuesta y hacerla más llamativa. Sobre el tema de la estrategia de monetización, se recomienda revisar la misma para hacer el juego sustentable económicamente a largo plazo. El incentivo económico solicitado al IFCI se ajusta a los objetivos del proyecto.	74	10000.00

C. Lista de prelación (en los casos que corresponda)

La siguiente lista de prelación contiene el/los proyecto/s que alcanzaron los puntajes más altos, siguiente/s al/los seleccionado/s como ganador/es:

Se han seleccionado sólo seis (6) beneficiarios, que son aquellos proyectos que luego de la evaluación de este comité, y considerando los criterios de selección establecidos en las bases técnicas, tienen una propuesta sólida y ejecutable en los tiempos y con el incentivo asignado. Los otros cuatro (4) beneficios se declaran desiertos y se recomienda que ese monto regrese al fondo para futuras convocatorias.

Los suscritos miembros declaramos expresamente que el presente dictamen se ha emitido observando lo dispuesto en el Reglamento de Administración y Uso del Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación emitido por ACUERDO Nro. MCYP-MCYP-20-0025-A, por lo que es de nuestra absoluta responsabilidad su contenido.

Para constancia y fe de lo actuado por el comité número 15, designado para la evaluación de los proyectos postulantes a la categoría PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS, suscribe la presente acta en representación de todos sus miembros el presidente del comité Nro. 15, en tres ejemplares de igual tenor y contenido.

Nombre: Yamil Lambert
Nro. Identificación: 0916873086
Presidente del Comité