

## GLOSARIO CONCURSO AUDIOVISUAL CORFO 2019

### A

#### **ACUERDO PREVIO**

Es el documento formal o medio de verificación a través del cual se puede constatar que las partes involucradas están avanzando hacia un contrato de representación, ventas y/o distribución definitivo.

#### **AGENDA PRELIMINAR**

Es el programa de reuniones predefinido para llevar a cabo en los eventos de mercado dentro de los cuales la empresa busca posicionar su cartera de proyectos y/o servicios audiovisuales.

#### **ASOCIADO/A**

Es una persona o empresa que se une con otra para un proyecto en específico, participando en ciertos procesos del mismo que permiten fortalecer la obtención de los resultados esperados. No es parte de la empresa ni es el postulante, sino que acompaña la ejecución del proyecto con sus aportes, redes y experiencia.

### B

#### **BIOFILMOGRAFÍA**

Es la descripción resumida de la biografía de los creadores alrededor de su trayectoria audiovisual, junto con una filmografía enlistada de los proyectos audiovisuales realizados.

#### **BOLETA DE GARANTÍA BANCARIA PAGADERA A LA VISTA**

Es un documento de respaldo para un anticipo solicitado a Corfo por un postulante adjudicado. Es emitido por una entidad bancaria y su objetivo es garantizar el cumplimiento de las obligaciones contraídas al momento de ejecutar un proyecto y recibir un anticipo por parte de Corfo.

### C

#### **CARPETA DE ARTE**

Es el material gráfico que presenta la estética o la identidad visual de la obra audiovisual. Se espera que la carpeta contenga descripción y bocetos o fotos de objetos, decorados y vestuario de personajes. Ambientación general, materiales, texturas, paletas de colores predominantes, referentes fílmicos.

#### **CARPETA PARA INVERSIONISTAS**

Es el material gráfico con el cual se pretende presentar el proyecto a potenciales inversionistas para la obtención de financiamiento en las distintas etapas de producción. Este tipo de material debe entregar de manera atractiva, a lo menos, el siguiente contenido:

- Storyline (2 o 3 párrafos),
- Visión del director o director del proyecto (motivación),
- Biofilmografías (Empresa productora – Director – Productor) o relación de obras audiovisuales realizadas,
- Detalle del estado actual del proyecto,



- Presupuesto general,
- Plan de financiamiento (fuentes aseguradas y pendientes),
- Estrategia inicial de marketing y distribución
- Cronograma de producción

### **CARTERA DE PROYECTOS**

Es el grupo de a lo menos tres proyectos audiovisuales (obras y/o videojuegos) en distintos estados de avance que son objeto de representación, levantamiento de financiamiento, creación, producción y/o distribución por parte de una empresa o persona natural.

### **CASTING**

Es el proceso de selección del reparto o elenco de una producción audiovisual. Un informe de casting debe contener:

- Empresa o persona que lo realizó
- Actores o personas convocadas
- Fecha(s) y de convocatoria(s)
- Lugar de realización
- Fotos del casting
- Video del casting (si existiese)
- Ficha por actor con sus datos (nombre completo, rut, teléfono y correo electrónico)
- Listado de actores escogidos y personificados

### **CERTIFICADO DE FIANZA**

Es un instrumento financiero respaldo para un anticipo solicitado a Corfo por un postulante adjudicado. Equivalente a una boleta de garantía tradicional, es otorgado por una Institución de Garantía Recíproca (IGR), mediante el cual ésta se constituye en fiadora de las obligaciones de un beneficiario en relación al correcto uso de los fondos Corfo que se anticipen.

### **CIRCUITO DE COMERCIALIZACIÓN**

Es el recorrido programado y cerrado que realiza una empresa y/o los creadores con sus obras audiovisuales o videojuegos, como parte de su estrategia para vender el/los producto/s y/o servicios, y/o expandir oportunidades comerciales y de producción.

### **CORTOMETRAJES**

Producción audiovisual unitaria con una duración sobre 30 minutos

### **CUENTA PRESUPUESTARIA**

Es la forma a través de la cual se estructura el presupuesto de un proyecto y se agrupan los tipos de gastos. Para el caso de proyectos del Concurso Audiovisual, dichos gastos se agrupan en dos cuentas: Recursos Humanos y Gastos de Operación.

La primera se refiere a todos los gastos asociados al pago de remuneraciones del equipo permanente del proyecto. En cargos y roles que están identificados previamente en la postulación. En este tipo de gastos no se contemplan servicios específicos como traducción, iluminación, diseño gráfico, maquillaje, etc.

En Gastos de Operación se agrupan todos los bienes y servicios que son parte de las actividades cofinanciables del proyecto.



## **D**

### **DEMO DE VIDEOJUEGO**

Es una demostración de un videojuego creada como parte del inicio de la distribución y comercialización en el mercado de dicho producto, o que está en las primeras etapas de hacerlo, con el objeto de generar interés en los potenciales compradores.

### **DESARROLLO EMPRESARIAL**

Es el proceso a través del cual la empresa audiovisual adquiere o fortalece habilidades y destrezas, luego de detectadas debilidades y problemáticas que no le permiten crecer y posicionarse, mejorando así su actividad empresarial propiamente tal.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Es la descripción sintetizada de la línea narrativa que sigue el videojuego a medida que se generan las interacciones con el usuario, junto con las características principales en relación a lo que busca generar.

### **DOCUMENTO DE DISEÑO DEL JUEGO (GDD)**

Es el documento que describe el diseño del videojuego y que se utiliza para levantar los financiamientos necesarios para pasar a la siguiente fase de producción. Este material puede incluir textos, imágenes, diagramas, o cualquier tipo de media para ilustrar las decisiones de diseño. Puede ser un documento Word o una herramienta on line.

El GDD debe incluir:

- Nombre del juego
- Descripción general del juego: concepto, género, público objetivo, objetivo(s) pedagógico(s), cómo se mueve el jugador en el juego, estilo visual, sensaciones del jugador.
- Jugabilidad y mecánicas: jugabilidad, reglas explícitas e implícitas del juego, universo del juego, opciones y consecuencias en el juego, comportamientos del jugador que se promueven o se desalientan
- Historia y narrativa: historia y narrativa, mundo del juego, personajes
- Niveles: cada nivel debe incluir una sinopsis, material necesario para cada nivel y cómo se obtiene, objetivos y detalles de lo que sucede en cada nivel. Nivel de entrenamiento, cómo son desarrollados los conocimientos o competencias en el juego, encuentros decisivos o incidentales, camino crítico del jugador.
- Interfaces: sistema visual, menús, modelo de cámara, sistema de control y comandos específicos, audio, música, efectos de sonido, sistema de ayuda

### **DOCUMENTO DE DISEÑO TÉCNICO**

Este documento conocido más comúnmente en inglés (Technical Design Document) es utilizado para describir definiciones técnicas de aplicaciones tecnológicas que un videojuego requiere para que se lleve a cabo la experiencia del usuario en relación con el contenido y diseño audiovisual que contiene. En el videojuego sólo es obligatorio en caso de utilizar innovaciones técnicas o tecnologías especiales -como lentes de realidad virtual. En dicho documento se debe describir los aportes de la tecnología especial o la innovación para la jugabilidad y para la experiencia del jugador, así como para la comercialización del juego.



## **DOCUMENTO DE DISEÑO DE ARTE**

Este documento (llamado Art Design Document) es utilizado para plasmar los diseños artísticos que personajes, ambientaciones, etc., que contendrá un videojuego dentro de las interacciones que contempla la experiencia del usuario. Debe incluir por lo menos: concepto visual, texturas, luz, bocetos de personajes, ambientación, objetos. Diseños gráficos, storyboard,

## **E**

### **EQUIPO EJECUTOR**

Es el grupo de personas con cargos designados en el proyecto que llevará a cabo roles claves para la obtención de los resultados esperados. Estas personas son parte del equipo permanente, no prestan servicios particulares.

### **ESTADO DE AVANCE**

Es el lugar de la cadena de valor en la que se ubica la obra audiovisual o videojuego, dado su nivel de desarrollo.

### **ESTRATEGIA PRELIMINAR DE FINANCIAMIENTO**

Es la planificación que se ha realizado en relación a los mecanismos de financiamiento que se programa obtener previo a la realización de una obra audiovisual o videojuego, de acuerdo a las características y alternativas que tiene el proyecto. Puede estar compuesto por inversión pública y/o privada.

### **ESTRATEGIA DE VENTAS**

Es la planificación que define las acciones que contribuirán a la venta de la obra audiovisual o videojuego, según las oportunidades y alternativas detectadas.

### **ESTRATEGIA DE MARKETING**

Es la planificación de todas las acciones alrededor de posicionar una obra audiovisual o videojuego en el mercado. Para eso, es necesario que el perfil y atributos de la obra o videojuego estén bien definidos, con un público objetivo bien identificado, permitiendo implementar tácticas creativas que los atraigan y así los contenidos sean consumidos por el target esperado.

### **ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO, PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN**

Es la planificación que define las acciones que contribuirán a la visibilidad necesaria para atraer al público objetivo la venta de la obra audiovisual o videojuego, según las oportunidades y alternativas detectadas.

## **G**

### **GUION**

Se entiende por guion el relato escrito de lo que va a suceder en la película. Son los diálogos, las escenas, las secuencias, y una descripción minuciosa y pormenorizada de lo que los actores hacen en escena. El guion debe coincidir con lo presentado en la postulación

En la modalidad Series, se acepta el guion completo del primer capítulo y escaletas de los demás capítulos.



## H

### **HIPÓTESIS DE TRABAJO O PUNTO DE VISTA**

Es la cantidad de supuestos basados en hechos conocidos que toma un investigador para posicionar desde ahí, las visiones y posibles resultados de una investigación

## I

### **INDICADOR**

Es un dato medible cualitativa o cuantitativamente que permite identificar que se ha logrado lo esperado, después de ejecutado un proyecto. En el caso de ser indicadores comerciales, el dato será siempre cuantitativo.

### **INVESTIGACIÓN**

Es la implementación de una metodología de trabajo orientada a indagar respecto a temáticas clave para el desarrollo de los contenidos y técnicas muy particulares que caracterizan a la producción audiovisual. Al realizar una investigación, el resultado que debe generarse es un informe con un análisis de la metodología aplicada y todos los hallazgos obtenidos, junto con las fuentes, citas, identificación de los entrevistados, fecha(s) y lugares de las entrevistas.

## J

### **JEFE DE PROYECTO**

Es la persona líder de la ejecución de un Proyecto Empresarial ya que se encarga de planificar, ejecutar y monitorizar las acciones que forman parte de dicho proyecto. Es la figura visible que debe guiar el proyecto y tomar las decisiones pertinentes para obtener los resultados esperados.

## L

### **LARGOMETRAJES**

Producción audiovisual unitaria con una duración sobre 60 minutos

### **LOCACIÓN**

Es el sitio físico en el que se desarrollarán los registros para la producción audiovisual. El informe de locaciones es principalmente una ficha descriptiva con:

- Registros fotográficos
- Direcciones y ubicaciones geográficas
- Nombres de propietarios y datos
- Características del entorno y de la locación
- Costos asociados y/o permisos requeridos.



## M

### **MECÁNICAS DE JUEGO**

Es la explicación de las dinámicas y mecánicas del juego que son activadas por las interacciones que el jugador realiza para progresar en el juego.

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Es el conjunto de actividades, procedimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada y sistemática en la realización de un estudio, las que determinarán la forma en que un investigador trabajará para obtener determinados resultados.

### **MINUTO DE EXPERIENCIA DE JUEGO**

Es la explicación de la experiencia que se espera tenga el usuario durante un minuto de juego

## P

### **PERSONAJE**

Es el ser que forma parte de la acción en una obra audiovisual o videojuego

### **PLAN DE NEGOCIOS**

Es una descripción detallada del producto que se busca desarrollar, el análisis de la situación del mercado y las líneas de acción que se llevarán a cabo tanto para la promoción como para la producción. El plan de negocios debe contener la información necesaria para convocar a inversionistas que tengan interés de financiar la obra audiovisual:

- Resumen ejecutivo
- Breve descripción de la empresa si el beneficiario es empresa, si es persona natural, breve recuento de la trayectoria del beneficiario en el ámbito audiovisual
- Breve descripción de la obra audiovisual
- Análisis breve de estado de la competencia directa en el mercado nacional
- Análisis breve del mercado y estrategia de marketing para la producción audiovisual o videojuego: oferta actual de la competencia, demanda potencial, posibles canales de exhibición/comercialización, costos de producción, información sobre taquilla en salas de cine.
- Distribución: debe contener la información necesaria para explicar el proyecto de distribución de la obra audiovisual o videojuego, a nivel nacional e internacional, en las ventanas y plataformas existentes con un foco realista respecto a cuáles son las alternativas que se pueden tomar, de acuerdo al perfil de la producción audiovisual y/o videojuego y sus creadores.
- Plan de financiamiento: debe explicar qué inversionistas, fondos, co-producciones, financiamiento alternativo (como crowdfunding y similares) se consideran para financiar la obra audiovisual. Debe ser realista y con cifras.
- Proyecciones financieras: a partir de información sobre comportamiento en el mercado de obras parecidas en estilo, género y target, hacer proyecciones, tanto para escenarios conservadores y optimistas, del comportamiento de la obra audiovisual en el mercado.

### **PLATAFORMAS**

Es un espacio virtual donde se almacena contenidos audiovisuales pertenecientes a obras o videojuegos, a los que se puede acceder a través de sistemas operativos vinculados y/o aplicaciones vinculadas a ésta.



### **PÓLIZA DE SEGURO DE EJECUCIÓN INMEDIATA O A PRIMER REQUERIMIENTO**

Es un tipo de seguro que se contrata para respaldar un anticipo solicitado a Corfo por un postulante adjudicado. En este tipo de seguro, la compañía procederá al pago de la indemnización correspondiente una vez que el siniestro quede configurado, sin que corresponda exigir otros antecedentes respecto a su procedencia y monto.

### **PORTAFOLIO DE PROYECTOS**

Es el grupo de a lo menos tres proyectos ejecutados por una empresa y que son parte de un proyecto Factoría Audiovisual.

### **PRESUPUESTO**

El presupuesto entregado debe contener en detalle los gastos que se realizarán durante el desarrollo y la producción de la obra audiovisual. No hay formato obligatorio

### **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

El conjunto sistematizado de aportes creativos y de actividades intelectuales, técnicas y económicas conducentes a la elaboración de una obra audiovisual.

### **PROSPECCIÓN PRELIMINAR SOBRE LOS POTENCIALES MERCADOS**

Es la proyección de posibles mercados que se visualizan para la distribución y comercialización de una obra audiovisual o videojuego, de acuerdo al perfil de la obra y sus realizadores, sus características y alternativas que se manejan.

### **PROTOTIPO**

Para efectos de este concurso, es el diseño preliminar del videojuego. Debe poder apreciarse: movimiento de personajes, movimiento de los elementos que controla el jugador, controles, cambios de escenarios, mecánica del juego, interacción del jugador para llevar a cabo esta mecánica, niveles, modos de jugabilidad, etc.

### **PÚBLICOS OBJETIVO**

Es el grupo de personas al cual está dirigida una obra audiovisual o videojuego, de las que se espera consuman el producto realizado. Para determinar quiénes pertenecen a este grupo "target", se requiere identificar perfiles con criterios demográficos, socioeconómicos, estilos de vida y consumo, entre otros.

## **R**

### **REGIÓN DE EJECUCIÓN**

Es la región del país donde se llevará a cabo el proyecto

### **REGIÓN DE IMPACTO**

Es la región del país en la que se producirán los resultados esperados

### **RESULTADO ESTRATÉGICO ESPERADO**

Es el efecto de la implementación de un plan estratégico donde se definieron objetivos a mediano/largo plazo vinculados a la proyección que tiene una empresa en relación a un estado de desarrollo que busca



obtener. Todo eso implica una visión de hacia dónde quiere avanzar, identificando los desafíos y recursos necesarios para llegar a dicho estado.

## **S**

### **SERIE**

Producción audiovisual dividida en episodios unidos argumentalmente entre sí de manera continua. Se pueden emitir por temporada en distintas ventanas de exhibición.

### **SERVICIO AUDIOVISUAL**

Es una prestación realizada por una empresa y/o persona natural que se vincula con agregar valor dentro de la cadena de producción de una obra audiovisual o videojuego.

### **SINOPSIS**

Es el resumen breve y conciso la historia que, en la mayoría de los casos, ofrece un panorama general de ésta con descripción de protagonista, antagonista, conflicto, fundamentos del autor y desenlace final.

### **SITUACIÓN BASE**

Es el escenario y contexto desde el cual se parte al momento de implementar un proyecto, y que será el punto de comparación con los resultados que se obtengan posterior a la ejecución de éste.

### **SOCIALIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO**

Es la identificación de los componentes que el videojuego tiene que generan determinadas interacciones sociales, si corresponde.

### **SOCIO/A ESTRATÉGICO/A**

Es una persona o empresa aliada con otra para un proyecto en específico. Podría ser un prestador de servicio, pero debe identificarse una colaboración clave y específica para la obtención de los resultados esperados (su colaboración debe ser distinta a su participación como prestador de servicios tradicional). No es parte de la empresa ni es el postulante, sino que acompaña la ejecución del proyecto con sus redes y experiencia y no necesariamente hace aportes, como en el caso de un Asociado/a.

### **STORYLINE**

Es la descripción sintetizada del conflicto principal de una historia a través del clásico modelo aristotélico de planteamiento, núcleo y desenlace. A diferencia de una sinopsis, en un storyline se explica cómo termina la historia.

## **T**

### **TEASER**

Creación audiovisual editada cuyo contenido busca generar atractivo e interés mostrando algún rasgo de la obra audiovisual o videojuego, no abarcando necesariamente su totalidad como resumen. No suele durar más de un minuto. Debe ser realizado por el director del proyecto y contener material original, sin



perjuicio de que pueda incluir además, material de otras procedencias siempre y cuando sean de dominio público o debidamente autorizado por quién posee los derechos

### **TRÁILER**

Creación audiovisual editada como resumen promocional de una obra audiovisual o videojuego, presentando la trama general, el entorno, personajes, entre otros. Puede tener entre dos y cinco minutos de duración. Debe ser realizado por el director del proyecto y contener material original, sin perjuicio de que pueda incluir además, material de otras procedencias siempre y cuando sean de dominio público o debidamente autorizado por quién posee los derechos.

### **TRATAMIENTO AUDIOVISUAL**

Es la narración que permita visualizar la forma en que la historia será narrada. De ahí se puede desprender el punto de vista del creador y el lenguaje audiovisual que se proyecta para la obra.

### **TRATAMIENTO NARRATIVO O ARGUMENTO**

Es la narración de la historia integral de los personajes y la acción, a través de una estructura del relato secuenciada tal y como se espera sea expresada audiovisualmente.

## **V**

### **VENTANA DE EXHIBICIÓN**

Es todo medio a través del cual se exhibe y/o comercializa una obra audiovisual y/o videojuego como parte de la explotación comercial de los diferentes derechos de propiedad intelectual que en su naturaleza contiene

### **VIDEOJUEGO**

Es un juego electrónico interactivo controlado a través de una plataforma que muestra imágenes de video guiadas por las acciones realizadas por una o más personas.

## **W**

### **WEBSERIE**

Producción audiovisual dividido en episodios cuya duración unidos argumentalmente entre si de manera continua. Se pueden emitir por temporada en formato web.

