

ESTÍMULOS ECONÓMICOS
PARA EL FOMENTO DE LA

Actividad cinematográfica
y audiovisual 2022

BASES

Desarrollo de videojuegos

FECHA LÍMITE DE POSTULACIÓN

Hasta las 13:00 horas del
23 de junio de 2022

POSTULA EN LÍNEA

www.estimuloseconomicos.cultura.gob.pe



PERÚ

Ministerio de Cultura



Siempre
con el pueblo

Índice

- I. BASE LEGAL
 - II. FINALIDAD
 - III. OBJETIVO
 - IV. DEL PROYECTO
 - V. DEL POSTULANTE
 - VI. DE LAS RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO
 - VII. DEL JURADO
 - VIII. DE LOS ESTÍMULOS ECONÓMICOS
 - IX. ETAPAS DEL CONCURSO
 - X. DEL ACTA DE COMPROMISO
 - XI. DE LA ENTREGA DE LOS ESTÍMULOS ECONÓMICOS
 - XII. ACCIONES ADMINISTRATIVAS Y JUDICIALES EN CASO DE PRESENTACIÓN Y DECLARACIÓN DE INFORMACIÓN FALSA
 - XIII. PARTICIPACIÓN DEL ÓRGANO DE CONTROL INSTITUCIONAL
 - XIV. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS
 - XV. CRONOGRAMA DEL CONCURSO PARA EL AÑO 2022
- INFORMES
- GLOSARIO

BASES DEL CONCURSO NACIONAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS – 2022

I. BASE LEGAL

- Decreto Legislativo N° 635, Código Penal.
- Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de Autor.
- Ley N° 29565, Ley de creación del Ministerio de Cultura.
- Decreto Supremo N° 005-2013-MC, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura.
- Decreto de Urgencia N° 022-2019, Decreto de Urgencia que promueve la actividad cinematográfica y audiovisual.
- Decreto Supremo N° 017-2020-MC, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Decreto de Urgencia N° 022-2019, Decreto de Urgencia que promueve la actividad cinematográfica y audiovisual.
- Decreto Supremo N° 004-2019-JUS, Decreto Supremo que aprueba el Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General.
- Decreto Supremo N° 009-2020-MC, que aprueba la Política Nacional de Cultura al 2030.
- Decreto Supremo N° 016-2022-PCM, que declara Estado de Emergencia Nacional por las circunstancias que afectan la vida y salud como consecuencia de la COVID-19, que derogó los Decretos Supremos N° 117-2020-PCM y N° 184-2020-PCM, los cuales regulaban la implementación y uso de protocolos sectoriales y establece nuevas medidas para el restablecimiento de la convivencia social.
- Decreto Supremo N° 030-0022-PCM, que prorroga el Estado de Emergencia Nacional declarado por el Decreto Supremo N° 016-2022-PCM modificándolo en lo referido al plazo del Estado de Emergencia y la exigencia del esquema completo de vacunación.
- Resolución Ministerial N° 380-2021-DM/MC, mediante la cual se delega en el/la Director(a) General de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, la facultad de otorgar estímulos económicos a favor de personas naturales y jurídicas que participan de la actividad cinematográfica y audiovisual.
- Resolución Ministerial N° 000086-2022-DM/MC, Resolución Ministerial que aprueba el Plan de Recuperación para las Industrias Culturales y las Artes al 2030.
- Resolución Ministerial N° 101-2022-DM/MC, mediante la cual se aprueba la Guía N° 001-2022/MC, "Guía práctica para la prevención de la violencia de género: hostigamiento sexual en actividades artísticas".
- Resolución Ministerial N° 000113-2022-MC, que aprueba el "Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual para el año 2022".

Las referidas normas incluyen sus respectivas disposiciones ampliatorias, modificatorias y conexas, de ser el caso.

II. FINALIDAD

Enriquecer el mercado audiovisual, cuantitativa y cualitativamente, con una mayor y más diversa oferta de videojuegos.

III. OBJETIVO

Incentivar la realización de proyectos de videojuegos en diferentes etapas.

IV. DEL PROYECTO

El proyecto de videojuego (en adelante, el Proyecto) debe considerar, independientemente de la categoría a la cual postula, el desarrollo de un videojuego.

El Proyecto debe postularse a una (1) de las siguientes categorías:

- **Preproducción:** Proyectos que partan de un documento de diseño de juego y que contemplen actividades que conlleven a la obtención de un prototipo o *vertical slice* (ver glosario) del videojuego. Dichas actividades deben ejecutarse en un plazo máximo de un (1) año posterior a la entrega del estímulo económico.
- **Producción:** Proyectos que partan de un prototipo o *vertical slice* (ver glosario) y que contemplen actividades que conlleven a la obtención de, como mínimo, una versión alfa (ver glosario) del videojuego. Dichas actividades deben ejecutarse en un plazo máximo de dos (2) años posteriores a la entrega del estímulo económico.

Solo podrán presentarse proyectos inéditos, es decir que no hayan sido publicados (ver glosario).

Para ambas categorías, las actividades a ser financiadas con el estímulo económico no podrán ser anteriores a la declaración de beneficiarios¹.

El Proyecto debe explorar las posibilidades estéticas, narrativas o documentales de los medios audiovisuales interactivos. Las obras deberán contar con una versión en castellano o subtítulos en dicho idioma.

Los(las) integrantes del equipo creativo, técnico y artístico deben ser, en su mayoría, peruanos o acreditar residencia en el Perú.

El Proyecto debe contar con uno(a) o más Responsable(s) del Proyecto de nacionalidad peruana o residente(s) en el Perú.

¹ La fecha de la declaración de beneficiarios corresponde a la fecha de emisión de la resolución que declara a la Persona Jurídica beneficiaria y/o los recursos disponibles, de acuerdo a lo indicado en el numeral 9.6 de las presentes bases.

V. DEL POSTULANTE

Solo pueden participar en el presente Concurso las Personas Jurídicas que cuenten con reconocimiento e inscripción vigente en el Registro Nacional de la Cinematografía y el Audiovisual - RENCA². Asimismo, para efectos de la presente convocatoria, solo podrán presentarse aquellas Personas Jurídicas que hayan presentado dicha solicitud hasta la fecha establecida en el cronograma consignado en el numeral XV de las presentes Bases.

El estado del Registro Único de Contribuyente (RUC) de la Persona Jurídica postulante debe ser activo y la condición del domicilio fiscal del mismo debe estar habido ante la Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria (SUNAT).

VI. DE LAS RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO

Las Personas Jurídicas pueden presentar uno (1) o más proyectos al presente concurso sin que exista un máximo establecido para ello. Asimismo:

1. No se premiarán más de un (1) proyecto u obra de la misma Persona Jurídica, representante legal ni responsable(s) del proyecto o Director(a) en un (1) mismo año en el marco de los estímulos concursables del Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual para el año 2022.
2. No pueden participar proyectos beneficiados con anterioridad por el Ministerio de Cultura para el financiamiento de las mismas actividades.
3. Excepcionalmente, en el marco de la Emergencia Sanitaria, no pueden participar aquellas Personas Jurídicas, ni representantes legales de Personas Jurídicas que hayan sido beneficiarias consecutivamente en los dos (2) años anteriores (2020 y 2021) en el marco de los estímulos concursables del Plan Anual de Estímulos Económicos para la Actividad Cinematográfica y Audiovisual y del Plan Anual de Actividades y Concursos de Proyectos y Obras Cinematográficas.
4. Excepcionalmente, en el marco de la Emergencia Sanitaria, no pueden participar aquellas Personas Jurídicas, ni representantes legales de Personas Jurídicas que hayan sido beneficiarias dos (2) veces en los estímulos concursables del Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual para el año 2021.
5. No pueden postular Personas Jurídicas, representantes legales o responsables vinculados a proyectos beneficiarios de años anteriores que no hayan entregado el material final e informe económico al Ministerio de Cultura. Tampoco podrán postular a la categoría de preproducción de videojuegos Personas Jurídicas, representantes legales o responsables vinculados a proyectos beneficiarios en la misma categoría que hayan sido premiados en años anteriores.
6. No pueden participar Personas Jurídicas, representantes legales ni responsables vinculados(as) a proyectos en los cuales se hayan incumplido las obligaciones estipuladas

² Para mayor información sobre el Registro Nacional de la Cinematografía y el Audiovisual y el procedimiento de inscripción correspondiente, ingrese al siguiente enlace: <https://dafo.cultura.pe/renca/>

en las Actas de Compromiso de concursos y estímulos convocados con anterioridad por la Dirección General de Industrias Culturales y Artes (en adelante, DGIA).

7. No pueden postular Personas Jurídicas ni representantes legales que tengan deudas coactivas u omisiones tributarias ante la SUNAT.³
8. No pueden participar aquellas Personas Jurídicas que hayan sido inhabilitadas de presentarse acorde a lo dispuesto en el artículo 26 del Decreto de Urgencia N° 022-2019.
9. No pueden participar Personas Jurídicas, representantes legales de una Persona Jurídica ni responsables del proyecto, que hayan incumplido las obligaciones establecidas en las Actas de Compromiso, conforme al Artículo 22.3 de los lineamientos para la aplicación de los mecanismos de amortiguamiento para mitigar los efectos económicos en el sector cultura producidos en el contexto de la emergencia sanitaria por la Covid-19, en el marco del Decreto de Urgencia N° 058-2020.
10. No pueden participar Persona Jurídica, representantes legales de una Persona Jurídica ni responsables del proyecto, que hayan incumplido las obligaciones derivadas de los apoyos económicos otorgados en el marco del Decreto de Urgencia N° 027-2021, que establece medidas extraordinarias en materia económica y financiera para mitigar los efectos socioeconómicos en el sector cultura producidos en el contexto de la emergencia sanitaria por la COVID-19.
11. No pueden participar representantes legales de una Persona Jurídica ni responsables del Proyecto inscritos en el Registro de Deudores Alimentarios Morosos del Poder Judicial (REDAM) ni en el Registro de Deudores Judiciales Morosos (REDJUM) o que tengan sentencia firme, incluyendo aquellas por violencia de género.
12. No pueden participar aquellos Representantes Legales de Persona Jurídica, o Responsable(s) que forman parte del Grupo de Trabajo para emitir recomendaciones y propuestas técnicas y financieras sobre las diferentes líneas de estímulos del Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual 2022.
13. No pueden participar como representantes legales de la Persona Jurídica ni responsables del proyecto, durante el ejercicio del cargo, el/la titular del Ministerio de Cultura y los/las Viceministros/as de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales y de Interculturalidad del Ministerio de Cultura, y hasta doce (12) meses después de haber dejado el cargo.
14. No pueden participar como representantes legales de la Persona Jurídica ni responsables del proyecto, durante el ejercicio del cargo, los servidores de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes del Ministerio de Cultura, y de sus unidades orgánicas dependientes, con excepción del personal artístico de los Elencos Nacionales a cargo de la Dirección de Elencos Nacionales.
15. No pueden participar como representantes legales de la Persona Jurídica ni responsables del proyecto, los funcionarios, empleados de confianza y servidores del Ministerio de Cultura y sus organismos adscritos, cualquiera sea su modalidad de nombramiento o contratación. Exceptuando al personal artístico de los Elencos Nacionales a cargo de la Dirección de Elencos Nacionales.

³ Puede verificar el estado de sus deudas coactivas y omisiones tributarias en: <https://e-consultaruc.sunat.gob.pe/cl-ti-itmrconsruc/jcr500Alias>

16. No pueden participar como representantes legales de la Persona Jurídica ni responsables del proyecto, locadores de servicios que hayan participado en el proceso de elaboración de las presentes Bases y/o del proceso para el otorgamiento de los Estímulos Económicos. Exceptuando a las personas naturales contratadas para desempeñar labores en Jurados o Comités de los Estímulos Económicos.
17. No pueden participar como representantes legales de la Persona Jurídica ni responsables del proyecto, los(las) cónyuges, convivientes o parientes hasta el segundo grado de consanguinidad o de afinidad de las personas naturales señaladas en los numerales 13 y 14 en el ámbito y tiempo establecidos.
18. No pueden participar las Personas Jurídicas cuyos representantes legales, apoderados, socios o miembros de sus consejos directivos se encuentren incurso en los casos señalados en los numerales 13 y 14.

Finalmente, no pueden participar aquellas Personas Jurídicas cuya participación en la presente convocatoria genere un conflicto de intereses.

VII. DEL JURADO

El Ministerio de Cultura actúa con neutralidad respecto del contenido de las obras y proyectos, quedando prohibida toda injerencia relativa a la libertad de creación, expresión u opinión de sus creadores, de acuerdo a los principios establecidos en el artículo 3 del Reglamento del Decreto de Urgencia N° 022-2019. Por ello, los miembros del Jurado son los encargados de evaluar las postulaciones declaradas aptas. Los mismos no pueden haber participado a título remunerado o gratuito en la elaboración de un proyecto sujeto a su evaluación o participar de forma directa o indirecta en los mismos, ni estar vinculados hasta el cuarto grado de consanguinidad y segundo de afinidad, con los socios o asociados, representantes legales y/o titulares de las Personas Jurídicas o de sus coproductoras.

El Jurado está conformado por los siguientes miembros:

- a. Dos (2) especialistas en videojuegos;
- b. Un(a) (1) especialista de la cultura de destacada trayectoria.

Para la conformación del Jurado, la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios(en adelante, la DAFO) emite un informe técnico sustentando su propuesta a la DGIA. En base a ello, la DGIA emite la resolución que designa a los miembros del Jurado, la cual debe ser publicada en el portal institucional del Ministerio de Cultura.

Publicada la citada resolución, el Jurado debe instalarse, elegir a su presidente/a y emitir un acta de instalación de Jurado. En dicha instalación el Jurado declarará no participar de forma directa o indirecta en los proyectos declarados como aptos. Asimismo, la instalación contará con la participación de un representante del Ministerio de Cultura quien comunicará

los aspectos técnicos y legales de las Bases y, de ser el caso, absolverá las dudas y consultas de los miembros del Jurado. La emisión de la resolución de designación del Jurado y la instalación del mismo no pueden ser posteriores a la fecha prevista para el inicio de la etapa de evaluación de postulaciones, conforme al cronograma de las presentes Bases.

El Jurado realiza sus funciones con transparencia y prescindiendo de factores externos que puedan restarle imparcialidad, debiendo observar los principios de probidad, objetividad e igualdad. Asimismo, el miembro del Jurado respecto del cual se configure alguna incompatibilidad o se produzca algún hecho susceptible de restarle imparcialidad a su actuación, se abstiene de evaluar la postulación objeto de la incompatibilidad y comunica de inmediato tal abstención al presidente del Jurado o a la DAFO. La responsabilidad de señalar la existencia de incompatibilidades corresponde al miembro del Jurado afectado por ella.

VIII. DE LOS ESTÍMULOS ECONÓMICOS

A nivel nacional se otorgarán estímulos económicos por la suma total máxima de S/ 250 000,00 (doscientos cincuenta mil y 00/100 Soles) a las Personas Jurídicas que sean declaradas beneficiarias. De este monto, S/ 70 000,00 (setenta mil y 00/100 Soles) corresponden a la categoría de preproducción y S/ 180 000,00 (ciento ochenta mil y 00/100 Soles) a la categoría de producción.

El monto máximo a solicitar por estímulo económico se establece de acuerdo a la categoría del Proyecto indicada en la postulación, de la siguiente manera:

Categoría	Monto máximo a solicitar
Preproducción	Hasta S/ 35 000,00 (treinta y cinco mil y 00/100 Soles)
Producción	Hasta S/ 90 000,00 (noventa mil y 00/100 Soles)

Los montos solicitados podrán reducirse hasta en un 10% (diez por ciento) por decisión del Jurado. Los estímulos económicos son intransmisibles.

Asimismo, de la suma total máxima, se reservará el monto de S/ 35 000, 00 (treinta y cinco mil 00/100 Soles) para postulaciones presentadas por Personas Jurídicas domiciliadas en regiones excluyendo a Lima Metropolitana y Callao, que acrediten realizar sus actividades de producción cinematográfica o audiovisual principalmente en dichas regiones.

IX. ETAPAS DEL CONCURSO

El desarrollo del Concurso comprende las siguientes etapas preclusivas:

- Convocatoria pública
- Apertura de la Plataforma
- Formulación y absolución de consultas
- Presentación de postulaciones
- Revisión de postulaciones
- Evaluación de postulaciones
- Declaración de beneficiarios

9.1. CONVOCATORIA PÚBLICA

El Ministerio de Cultura convoca al Concurso Nacional de Desarrollo de Videojuegos - 2022, conforme al cronograma consignado en el numeral XV de las presentes Bases.

9.2. FORMULACIÓN Y ABSOLUCIÓN DE CONSULTAS

El plazo para realizar consultas relativas a las presentes Bases inicia con la convocatoria del Concurso y culmina en la fecha establecida en el cronograma consignado en el numeral XV. Estas deben realizarse por escrito, en formato físico o virtual. En el caso de las consultas virtuales, estas pueden realizarse únicamente al siguiente correo electrónico institucional: concursosocine@cultura.gob.pe.

Las consultas sólo serán consideradas válidas cuando se indique nombre completo, el Concurso al que postularía, departamento al que pertenece, y la pregunta formulada de manera concreta y precisa.

Dentro de los cinco (5) días hábiles luego de finalizado el periodo para la formulación de consultas, la DAFO publica el consolidado de consultas y respuestas en el portal institucional de los Estímulos Económicos para la Cultura asignado por el Ministerio de Cultura.

9.3. PRESENTACIÓN DE POSTULACIONES

La presentación de postulaciones es gratuita y se realiza completando la información solicitada a través de la Plataforma Virtual de Trámites del Ministerio de Cultural (en adelante, la Plataforma) disponible desde la fecha indicada en el cronograma de las presentes Bases y en la siguiente dirección: <http://plataformamincu.cultura.gob.pe>. Dicha información corresponde a los formularios [adjuntos a las presentes Bases](#).

La Persona Jurídica que desee participar debe registrarse con un usuario y contraseña en la Plataforma y debe permanecer atenta al estado de su postulación. Una vez completado y enviado el formulario, la Plataforma emitirá una constancia de envío

de postulación al correo electrónico del usuario, indicando entre otros datos, la fecha y hora de envío correspondiente. Cabe señalar que esta constancia no constituye admisibilidad.

La Plataforma no recibirá postulaciones pasadas las 13:00 horas (huso horario de la República del Perú) de la fecha límite, indicada en el cronograma de las presentes Bases. Se recomienda postular con la debida antelación, ya que la Plataforma es el único medio de postulación y no se modificará el cronograma por eventuales fallas o inconvenientes técnicos.

El envío de postulaciones al presente Concurso implica que la Persona Jurídica conoce y acepta el contenido total de las Bases y sus anexos. Las postulaciones que contengan documentos obligatorios adjuntos en blanco, o que no cuenten con el mínimo de información escrita o gráfica que los haga inteligibles, se consideran incompletas. Aquellas postulaciones incompletas se consideran no recibidas.

Asimismo, la información consignada en la postulación constituye una declaración jurada enmarcada en el T.U.O. de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General.

9.4. REVISIÓN DE POSTULACIONES

Luego de la presentación de postulaciones, la DAFO publica una lista de postulaciones recibidas. La DAFO es la encargada de revisar las postulaciones recibidas. En caso no cumplieran con lo establecido en las presentes Bases y/o se adviertan observaciones, se formula y comunica las mismas, a través de la Plataforma, por única vez, a fin de que se realice la subsanación correspondiente. La mencionada subsanación se realiza a través de la Plataforma en el plazo máximo de cinco (5) días hábiles computados a partir de la notificación. Dicha notificación es válida desde el momento en que la DAFO la ingresa en la Plataforma.

Asimismo, la DAFO podrá requerir información adicional en la medida que se fundamente en el análisis de la nueva documentación presentada para subsanar la observación originalmente remitida.

En ningún caso se puede agregar información que no haya sido requerida durante el proceso de subsanación de la postulación.

De no subsanarse las observaciones en el plazo establecido se procede a su consecuente exclusión del Concurso, la cual se formaliza a través de una resolución de la DAFO, y es notificada a través de la casilla electrónica de la Plataforma.

Culminada la revisión de postulaciones y subsanación de las mismas, se emite un informe de revisión de las postulaciones a ser declaradas aptas. En base a ello, la DAFO emite una resolución que consigna la relación de postulaciones aptas para la evaluación del Jurado. Dicha resolución es notificada a través de la casilla electrónica de la Plataforma y publicada en el portal institucional del Ministerio de Cultura.

9.5. EVALUACIÓN DE POSTULACIONES

El Jurado es la instancia que evalúa las postulaciones aptas (a partir de la información técnica, artística y económica de las mismas), teniendo en cuenta, como mínimo, los siguientes criterios:

- Pertinencia cultural, social o artística del Proyecto
- Coherencia entre los aspectos técnicos y financieros del proyecto
- Aporte del Proyecto al desarrollo de la industria de videojuegos en el país

El Jurado es autónomo para interpretar los criterios antes descritos y determinar qué Personas Jurídicas deben ser declaradas beneficiarias, respetando lo establecido en la normativa vigente.

El Jurado debe tener en cuenta la importancia de promover los proyectos en los cuales las personas participantes, así como el uso de la lengua, sean indígenas. Asimismo, el Jurado considera la importancia de promover los proyectos cuyos equipos hayan sido conformados con criterios de paridad de género y diversidad.

Encuentro con el Jurado (*Pitch*): luego de la primera parte de la evaluación de postulaciones, el Jurado selecciona los Proyectos finalistas, en base a ello, la DAFO emite una Resolución consignando a los mismos. La DAFO notifica a los seleccionados mediante la Plataforma, y programa su encuentro virtual con el Jurado, de acuerdo a la fecha y horario que se defina.

En representación de la Persona Jurídica, pueden presentarse hasta tres (3) integrantes del equipo postulante. La presentación ante el Jurado puede incluir material gráfico, multimedia y/o audiovisual. Sin embargo, la presentación no puede consistir exclusivamente en la proyección de material audiovisual. Dicha presentación tendrá una duración de hasta quince (15) minutos.

En aplicación del criterio de equidad, el Jurado debe considerar favorablemente a los Proyectos que hayan sido presentados por Personas Jurídicas domiciliadas en las regiones proporcionalmente menos representadas a nivel de postulaciones. Este criterio puede ser empleado de forma dirimente en el proceso de deliberación.

El Jurado puede solicitar a la DAFO información adicional sobre el proyecto, o el estado de cumplimiento de Personas Jurídicas y/o responsables vinculados(as) a Proyectos postulados que hayan resultado beneficiarios en concursos y estímulos convocados con anterioridad.

En base a su evaluación, el Jurado determina qué Personas Jurídicas deben ser declaradas beneficiarias y los montos de los estímulos económicos a entregar a cada una de ellas, teniendo la facultad de evaluar el monto solicitado en la postulación y decidir, en caso lo considere necesario, aplicar una reducción de hasta 10% (diez por ciento) de dicho monto.

Los acuerdos del Jurado deben ser adoptados por unanimidad o mayoría simple. El Jurado emite un acta de evaluación, la misma que debe estar motivada y debe consignar los montos de los estímulos económicos. En caso el Jurado considere que las postulaciones no cumplen con los criterios de evaluación, puede declarar desierto total o parcialmente el Concurso.

El fallo del Jurado es inapelable al no constituir un acto administrativo. De ser el caso, el Jurado puede realizar precisiones de carácter formal, que no alteren el resultado del Concurso, mediante una adenda al acta de evaluación.

9.6. DECLARACIÓN DE BENEFICIARIOS

En base al acta de evaluación del Jurado y al informe respectivo de la DAFO, la DGIA emite la resolución que declara a las Personas Jurídicas beneficiarias y/o los recursos disponibles. Tanto el acta de evaluación como la resolución son publicadas conjuntamente en el portal institucional del Ministerio de Cultura.

Asimismo, la resolución es notificada a través de la casilla electrónica de la Plataforma. El Ministerio de Cultura, en acto público, efectúa el reconocimiento de las Personas Jurídicas beneficiarias del presente Concurso.

En caso de incumplimiento de las presentes Bases y de la normativa vigente, por parte de alguna Persona Jurídica postulante o beneficiaria, el Ministerio de Cultura tiene la facultad de excluirlo del presente estímulo, aún si el informe de revisión ya fue emitido o declarar nula la resolución que lo declara beneficiario, según corresponda. Dicha decisión es comunicada a la Persona Jurídica con la debida sustentación del caso.

X. DEL ACTA DE COMPROMISO

Las Personas Jurídicas beneficiarias, a través de su representante legal, y el Ministerio

de Cultura deben firmar un Acta de Compromiso (según [modelo adjunto a las presentes Bases](#)), en la cual se establece, como mínimo, derechos y obligaciones del beneficiario y del Ministerio de Cultura, la forma de rendir cuenta del uso del estímulo, plazos para el cumplimiento de las obligaciones y presentación de documentación y/o material requerido, entre otros supuestos. Las Personas Jurídicas beneficiarias deben cumplir todas las obligaciones establecidas en la respectiva Acta de Compromiso.

Del régimen de infracciones y sanciones: La supervisión del cumplimiento de las obligaciones contenidas en el Acta de Compromiso es competencia de la DAFO y, en caso de incurrir en un retraso injustificado o incumplimiento de la misma, se procederá a iniciar el procedimiento sancionador correspondiente acorde a lo dispuesto en el artículo 24 y 25 del Decreto de Urgencia N° 022-2019, y el Título IV del reglamento del Decreto de Urgencia N° 022-2019.

Asimismo, como parte de las obligaciones establecidas en el Acta de Compromiso de la presente convocatoria, las Personas Jurídicas beneficiarias deberán realizar una acción de devolución a la ciudadanía a través de la participación en encuentros, conversatorios, talleres, charlas u otra acción de forma gratuita. La acción debe realizarse dentro del plazo máximo del proyecto, lo cual deberá ser comunicado a la DAFO para su correspondiente seguimiento.

Las modificaciones al proyecto deben ser aprobadas por el Ministerio de Cultura, para lo cual la Persona Jurídica beneficiaria debe presentar a través de la Plataforma una solicitud detallando los motivos de la modificación que se propone y adjuntando los documentos que sustenten el pedido y/o lo acrediten.

En caso los Proyectos de las Personas Jurídicas beneficiarias desarrollen temas vinculados a las competencias del Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión social (LUM), dicha institución facilitará el acceso a sus instalaciones y a su acervo visual y bibliográfico, para fines de la ejecución del proyecto, conforme a lo establecido en la respectiva Acta de Compromiso.

XI. DE LA ENTREGA DE LOS ESTÍMULOS ECONÓMICOS

Para la entrega de los estímulos económicos, cada Persona Jurídica beneficiaria debe firmar el Acta de Compromiso mencionada y, de ser el caso, presentar los documentos actualizados que acrediten la facultad del representante legal para ello. Asimismo, la Persona Jurídica beneficiaria deberá tener una cuenta en el sistema financiero.

Asimismo, se verificará que cada Persona Jurídica beneficiaria y su representante legal, no presente deudas coactivas ni omisiones tributarias ante la SUNAT⁴, pudiendo no hacerse efectiva la entrega del estímulo económico.

⁴ Puede verificar el estado de sus deudas coactivas y omisiones tributarias en: <https://e-consultaruc.sunat.gob.pe/cl-ti-itmrconsruc/jcrS00Alias>

Dichos estímulos deben utilizarse exclusivamente para gastos relacionados al Proyecto.

XII. ACCIONES ADMINISTRATIVAS Y JUDICIALES EN CASO DE PRESENTACIÓN Y DECLARACIÓN DE INFORMACIÓN FALSA

En caso de comprobarse en las etapas de presentación o evaluación de postulaciones, que la documentación presentada por algún postulante sea falsa o inexacta, se consideran como no satisfechos los requisitos de la postulación y, de ser el caso de haberse emitido el acto de declaración de beneficiarios basado en dicha declaración, información o documentación, corresponderá declarar la nulidad del mismo, de acuerdo a lo consignado en el T.U.O. de la Ley N° 27444, Ley de Procedimiento Administrativo General, sin perjuicio de las sanciones que correspondan.

El postulante involucrado en los supuestos de fraude o falsedad señalados en el párrafo anterior no puede postular a nuevas convocatorias públicas realizadas por el Ministerio de Cultura, durante los cinco (5) años posteriores a la declaratoria de nulidad, sin perjuicio de las responsabilidades administrativas, civiles o penales a que hubiera lugar. Además, si la conducta se adecua a los supuestos previstos en el Título XIX, Delitos contra la Fe Pública, del Código Penal, esta deberá ser comunicada a la Procuraduría Pública del Ministerio de Cultura para que interponga las acciones legales correspondientes.

XIII. PARTICIPACIÓN DEL ÓRGANO DE CONTROL INSTITUCIONAL

En cualquier etapa del Concurso se puede contar con la presencia de un representante del Órgano de Control Institucional del Ministerio de Cultura, quien podrá participar como veedor. La ausencia o inasistencia del mismo no vicia el Concurso.

Asimismo, se contará con la participación de un representante del equipo técnico de las direcciones de línea de la DGIA en cualquiera de las fases del presente concurso. El representante efectúa, de corresponder o de considerarlo, observaciones y verifica el cumplimiento del Decreto de Urgencia N° 022-2019, el Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual y las Bases del presente concurso, las mismas que, de realizarse, serán consignadas en el informe que elabore cada dirección de línea dirigido a la DGIA para emitir las resoluciones de beneficiarios.

XIV. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- 14.1.** De acuerdo con lo establecido en el numeral 20.4 del artículo 20 del T.U.O. de la Ley N° 27444, las Personas Jurídicas serán notificadas a través de la casilla electrónica de la Plataforma.
- 14.2.** Todos los documentos presentados por los beneficiarios podrán ser conservados por el Ministerio de Cultura, para fines informativos, sustentatorios y de transparencia.
- 14.3.** El Ministerio de Cultura respeta la libertad de creación.
- 14.4.** Posterior a la culminación del Concurso y previa comunicación, las Personas Jurídicas

aptas podrán acceder a la matriz del Jurado (ver glosario) sobre su Proyecto a través de la Plataforma.

- 14.5.** En todo lo que no esté previsto en las presentes Bases resulta aplicable la normativa de la Base Legal indicada en el numeral I.

XV. CRONOGRAMA DEL CONCURSO PARA EL AÑO 2022

Convocatoria pública	27 de abril de 2022
Apertura de la Plataforma	18 de mayo de 2022
Formulación de consultas	Desde el 28 de abril hasta el 20 de mayo de 2022
Fecha límite de solicitud de inscripción en el RENCA	Hasta el 14 de junio de 2022
Fecha límite de presentación de postulaciones	Hasta las 13:00 horas del 23 de junio de 2022
Revisión de postulaciones	Hasta el 25 de julio de 2022
Inicio de evaluación de postulaciones	27 de julio de 2022
Publicación de finalistas para el encuentro con el Jurado	9 de setiembre de 2022
Declaración de beneficiarios	21 de setiembre de 2022

Las fechas descritas anteriormente pueden variar en caso de circunstancia sobrevenida o motivo de fuerza mayor que interfiera con el normal desenvolvimiento del Concurso. Para tal fin, la DGIA emitirá una Resolución Directoral que será publicada y se encontrará disponible en el portal institucional del Ministerio de Cultura y portal web de los Estímulos Económicos para la Cultura. Asimismo, la fecha de la declaración de beneficiarios podrá realizarse anticipadamente en caso el jurado lo considere pertinente.

El Ministerio de Cultura promueve el respeto a los derechos de la propiedad intelectual y combate la piratería en todas sus modalidades. La adquisición, reproducción o circulación de una obra cinematográfica o audiovisual sin la debida autorización de sus titulares perjudica a sus autores (no pueden percibir ingresos por sus creaciones) y al público consumidor (el producto carece de los estándares de calidad adecuados). Asimismo, de comprobarse dichas actividades ilícitas, se aplicarán las sanciones que establece el Reglamento del Decreto de Urgencia N° 022-2019, sin perjuicio de comunicar a la Procuraduría Pública para que interponga las acciones que considere correspondientes.

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Con la finalidad de contribuir a la disminución del riesgo de contagio por COVID-19, en el desarrollo del Plan Anual para el Fomento de la Actividad Cinematográfica y Audiovisual para el año 2022, deben respetarse los lineamientos de salud dispuestos por el Ministerio de Salud; así como las disposiciones establecidas por el Ministerio de Cultura.

INFORMES:

Correo electrónico: concursoscine@cultura.gob.pe

Página Web: www.cultura.gob.pe y/o www.estimuloseconomicos.cultura.gob.pe

Plataforma Virtual de Trámites del Ministerio de Cultura: plataformamincu.cultura.gob.pe

GLOSARIO

EARLY ACCESS

Herramienta utilizada para la publicación anticipada de una versión preliminar del juego con el fin de recibir retroalimentación antes de la publicación oficial del mismo.

EXPERIENCIA DE USUARIO

Experiencia de uso, navegación, y/o interacción que enmarca la relación entre el usuario y la obra.

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

Documento que describe los aspectos conceptuales, artísticos, funcionales y técnicos del videojuego. Incluye la descripción narrativa completa, jugabilidad, personajes, entornos, estructura, organización de los contenidos, arquitectura y mecánica del videojuego e interacciones del usuario.

MATRIZ DEL JURADO

Matriz elaborada por los miembros del Jurado de manera autónoma y anónima que consigna puntajes y comentarios referenciales a fin de que el postulante reciba una retroalimentación sobre su proyecto.

MOTOR DE JUEGO

Entorno de desarrollo de software que cuenta con herramientas, librerías de código y servicios preexistentes que ayudan a la creación de juegos de forma más rápida.

PERSONAL CREATIVO

Personas susceptibles de ejercer derechos morales o concentrar a priori derechos patrimoniales sobre las creaciones objeto de las acciones de fomento establecidas en el Decreto de Urgencia N° 022-2019, Decreto de Urgencia que promueve la actividad cinematográfica y audiovisual.

PROTOTIPO

Versión ejecutable preliminar del juego, enfocado en las mecánicas básicas, jugabilidad, funcionalidad y experiencia del usuario del mismo. No suele utilizar elementos de arte ni sonido finales.

PUBLICACIÓN

Acceso público o comunicación pública, con o sin transacción comercial, de la obra en cualquiera de sus versiones o *Early Access*. No se considera publicación la comunicación pública de productos resultantes de *hackathones* o *game jams*. Tampoco se considera publicación la comunicación pública de la obra, en cualquiera de sus versiones, realizada en el marco de eventos profesionales, como congresos, festivales, ferias, entre otros. Toda comercialización, independientemente de la versión de la obra, se considera publicación previa.

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

VERSIÓN ALFA

Versión ejecutable preliminar dentro del proceso de producción del videojuego que muestra las mecánicas, controles y acciones aunque no esté desarrollado en su totalidad. Puede ser distribuida para fines de pruebas técnicas y de mercado.

VERSIÓN BETA

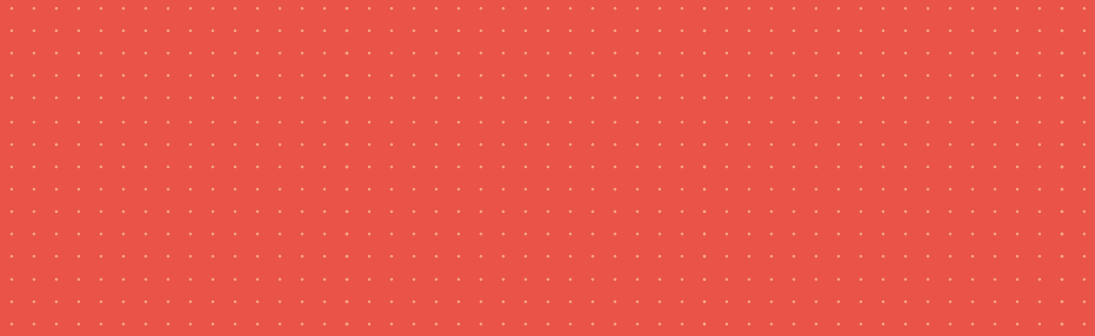
Versión ejecutable que representa un avance mayor dentro del proceso de producción del videojuego y que muestra las mecánicas, controles y acciones completas. Puede ser distribuida para fines de pruebas técnicas y de mercado.

VERTICAL SLICE

Versión ejecutable de un fragmento del videojuego que permite verificar la calidad final (propuesta visual, colores, gráfica, entre otros) del mismo. Marca el fin de la preproducción del juego.

VIDEOJUEGO

Creación interactiva en la que uno o más jugadores siguen reglas que limitan su comportamiento, permitiendo un conflicto artificial que tiene un resultado cuantificable.



ESTÍMULOS ECONÓMICOS PARA EL FOMENTO DE LA
Actividad cinematográfica
y audiovisual 2022

