

Ministerio de Cultura y Juventud Centro Costarricense de Cine y Audiovisual Fondo El Fauno

ACTA SESIÓN DE DELIBERACIÓN DEL JURADO INTERNACIONAL PARA LA DÉCIMA CONVOCATORIA DEL FONDO EL FAUNO_CATEGORÍA VIDEOJUEGOS DESARROLLO Y VIDEOJUEGOS PRODUCCIÓN

Celebrada el jueves 10 de julio de dos mil veinticinco, de manera virtual, vía plataforma de Teams, a las 14:00 horas Costa Rica, 15:00 horas Colombia y 16:00 horas Chile y 17:00 horas Argentina.

Presentes como miembros del jurado de la décima convocatoria del fondo El Fauno:

- Carlos Rocha- Nacionalidad colombiana – Pasaporte PE180890
- Julio Marambio- Nacionalidad chilena – Pasaporte P17486906
- Mauricio Navajas- Nacionalidad argentina – Pasaporte AAI616594

Presente como coordinadora del fondo El Fauno (sin participación en el proceso de deliberación):

- María Fernanda Carvajal Alpizar, cédula costarricense 114040797

La sesión da inicio a las a las 14:00 horas Costa Rica, 15:00 horas Colombia y 16:00 horas Chile y 17:00 horas Argentina., en virtud de sus razonamientos el jurado decide otorgar, los beneficios económicos del fondo El Fauno a los siguientes proyectos:

Categoría Videojuegos Desarrollo

1. Sistema universal de distribución de gatos

Monto asignado por los jurados: 6.000.000 (seis millones de colones)

Justificación:

El proyecto presenta como valor agregado un sólido documento de diseño acompañado de concept art y gifs que ilustran claramente las mecánicas, lo cual facilita la comprensión de la propuesta y permite apreciar su intención y potencial. Este material cumple con los requisitos necesarios para entender tanto el objetivo como el alcance general del proyecto, evidenciando un trabajo cuidadoso en la planificación y comunicación de la idea.

Si bien se identifica la necesidad de delimitar con mayor precisión el alcance del desarrollo previsto y ajustar la correlación entre el presupuesto solicitado y las tareas planteadas —para evitar posibles inconvenientes en la ejecución—, se considera que la propuesta cuenta con los elementos fundamentales para ser aprobada.

Es importante señalar que gran parte del presupuesto deberá orientarse a fortalecer las áreas de project management, programación y diseño (en ese orden), para asegurar un desarrollo eficiente, sostenible y alineado con los objetivos definidos, esto se recomienda a través de consultores en cada área específica para apoyar en los aspectos en los que el estudio carece de la experiencia suficiente; por lo anterior se propone aumentar en un 20% el límite presupuestario solicitado por el proyecto.

Categoría Videojuegos Producción

1. Mix it

Monto asignado por los jurados: 60.000.000 (sesenta millones de colones)

Justificación:

El proyecto tiene el principal mérito de lograr conjugar objetivos educativos con una jugabilidad divertida y un ritmo que propicia el seguir avanzando en un balance favorable para abarcar distintos mercados.

Por otro lado, se evidencian las mejoras cualitativas producto del proceso iterativo que el equipo ha llevado a cabo de manera continua posterior a la presentación del proyecto y evidenciado en el pitch.

El equipo se muestra bien capacitado y con las aptitudes y enfoque necesarios para ejecutar los fondos de manera adecuada.

Dicho lo anterior, se recomienda poner foco en mejorar la usabilidad del videojuego, a través del refinamiento de la interfaz gráfica y la legibilidad de algunas mecánicas que a momentos generan más frustración que desafío. Lo mismo en cuanto a balancear la carga de información en los jugadores, acotando la cantidad de elementos/información que se requiere que los jugadores tengan en cuenta a la vez para superar los desafíos que plantea el juego.

También se recomienda analizar con mayor profundidad la estrategia de distribución, de manera de maximizar el potencial comercial del producto.

Por estos motivos se sugiere incorporar al proyecto alguna asesoría externa en dos frentes: el de diseño que ayude a acotar las mecánicas y la curva de aprendizaje del jugador para hacer de la experiencia más amigable con jugadores que estén jugando por primera vez, al mismo tiempo que se limita la información educativa que se ofrece y potencialmente aumentando la cantidad de niveles de forma natural y progresiva. Y en segunda instancia una asesoría en la estrategia comercial y de distribución del videojuego para abarcar los distintos mercados que se plantean como potenciales compradores.

Por tal razón se sugiere que se aumente el presupuesto en un 20% y que estos recursos sean utilizados en las asesorías que se recomiendan para optimizar el potencial comercial del videojuego.

2. The E Collector

58.130.357 (cincuenta y ocho millones ciento treinta mil trescientos cincuenta y siete colones)

Justificación:

The E-Collector es una propuesta sólida y bien desarrollada, con un GDD completo, concept art de calidad, tráiler y demo funcional que permiten apreciar su potencial. Destaca por su jugabilidad fluida, entretenida y con un enfoque casual, una narrativa bien integrada y un sistema de coleccionables que enriquece la experiencia.

El arte y la dirección estética son sobresalientes, y el gameplay mantiene un buen balance entre exploración y desafío.

Sin embargo, se recomienda profundizar el análisis comercial, definiendo con mayor claridad el público objetivo y la plataforma principal —siendo Nintendo una opción muy adecuada— para maximizar su alcance. Esto teniendo en cuenta que su competencia no serán los AAA (como la plataforma de Mario) o los III (A Hat in Time) pues su nivel de calidad y enfoque educativo limita el público objetivo al que puede llegar el producto.

Además, se sugiere como clave que parte del fondo se destine a asesorías en diseño y modelo de negocio propio del proyecto, para fortalecer estos aspectos estratégicos y asegurar un desarrollo sostenible y exitoso, manteniendo el margen de elementos educativos adecuados para el objetivo mismo del proyecto, pero adaptándolos desde el diseño y el arte para que no generen una reacción negativa de la audiencia; por lo anterior se propone aumentar en un 20% el límite presupuestario solicitado por el proyecto.

Observaciones generales del jurado

Consideramos sumamente valioso que el fondo del Fauno haya incorporado a los videojuegos como categoría, y creemos aún más importante que esta iniciativa perdure en el tiempo. Esto permitirá seguir de cerca la evolución de la industria costarricense de desarrollo de videojuegos y trazar, año tras año, una línea comparativa que refleje su crecimiento y profesionalización. Aplaudimos la iniciativa y nos ponemos a disposición para seguir acompañando y apoyando su consolidación.

En cuanto a los concursos, sugerimos ajustar las bases, rúbricas y documentación para alinearlas más con el lenguaje y las prácticas propias de la industria de videojuegos. Por ejemplo, recomendamos que la categoría de desarrollo se denomine “Prototipo de Videojuegos”, y que las rúbricas incluyan aspectos esenciales como mecánicas, core loop y game loop, fundamentales para evaluar la coherencia y viabilidad del desarrollo, además de una propuesta de dirección de arte coherente con el género y la audiencia objetivo.

Asimismo, proponemos que en la línea de desarrollo se incluyan tutorías obligatorias para los ganadores en áreas clave como negocios, diseño y producción, asegurando así la escalabilidad y eficiencia de los proyectos. Finalmente, sugerimos incorporar la posibilidad de que los proyectos ganadores participen en eventos nacionales e internacionales, tanto en rondas de negocios como en espacios de exposición, para potenciar su visibilidad y oportunidades de crecimiento.

Se levanta la sesión de deliberación del jurado de la décima convocatoria del fondo 15:00 horas Costa Rica, 16:00 horas Colombia y 17:00 horas Chile y 18:00 horas Argentina.

Carlos Rocha

Julio Marambio

Mauricio Navajas