

**ACTA SESIÓN XLVII
COMITÉ TÉCNICO PÚBLICO - PRIVADO DE EXPORTACIÓN DE SERVICIOS
MINISTERIO DE HACIENDA**

Fecha: jueves 27 mayo 2021

Lugar de reunión: Microsoft Teams

Hora: 9:00 – 11:00 hrs.

1. PARTICIPANTES

NOMBRE	CARGO	INSTITUCIÓN
1.- Mauricio Figari	Jefe Programa Exportación de Servicios	Hacienda
2.- Isidora Cabezón	Coordinadora de Economía Creativa	CORFO
3.- Francisco Labarca	Jefe Proyecto Programa Exportación de Servicios	Hacienda
4.- Cristián Tornería	Profesional depto. Regímenes Especiales y Franquicias	Aduana
5.- Verónica Vidal	Jefa Departamento Regímenes Especiales y Franquicias	Aduana
6.- Francisco Leyton	Director de Proyectos	Chilediseño
7.- Guillermo Gómez	Presidente Video Games Chie	VG Chile
8.- Maureen Berho	CEO & Producer at Niebla Games - Business Development Manager at Jungle Robots.	VG Chile
9.- Joaquín Piña	Secretario Ejecutivo, Centro del Comercio Internacional de Servicios	CCS
10.- Juan Pablo Candia	Ejecutivo de Inteligencia Competitiva, División de Estrategia y Gestión Corporativa	InvestChile
11.- Eileen Frodden	Abogada Asesora Depto Internacional y Políticas Públicas	INAPI
12.- Leonardo González	Subdirector Técnico	INE
13.- María Isabel Méndez	Analista Senior Gerencia de Estadísticas Macroeconómicas	Banco Central
14.- Cristóbal Tagle	Jefe de Alianzas Estratégicas	FICH
15.- Rodrigo Valenzuela	Prochile	Prochile
16.- Juan Pablo Garnica	Ejecutivo Promoción de Inversiones	InvestChile
17.- Luis Aguirre	Profesional depto. Normativo	SII
18.- Olivia Costa	Asesora Dirección Nacional	Sence
19.- Francisco Mardones	Presidente	Chiletec
20.- Piero Guasta	Asesor División de Servicios y Economía Digital	SUBREI
21.- Miguel Soto	Coordinador Unidad Desarrollo Pyme - Gerencia de Redes y Competitividad	CORFO
22.- Oscar Douglas	Asesor División de Servicios y Economía Digital	SUBREI
23.- Jacqueline Jorquera	Abogada Asesora Subdirección Asuntos Corporativos	SII
24.- Ingrid Escobar	Analista Económico	INE
25.- Raúl Vilches	Jefe Subdepartamento de Industrias Creativas	Prochile

26.- Fanny González	Coordinadora Nacional Industrias Creativas	Prochile
27.- Pierina Giaccheti	Asesora División de Servicios y Economía Digital	SUBREI
28.- Eileen Burdus	Asesora Vinculación con el Medio, Exportación de Servicios	Hacienda

1. TABLA

1.- Aprobación Acta Sesión XLVI

2.- Presentación “Introducción de VGChile y Encuesta Anual del Sector de Desarrollo de Videojuegos”

- Guillermo Gómez Zará, Presidente Video Games Chile
- Maureen Berho, CEO & Producer at Niebla Games - Business Development Manager at Jungle Robots.

3.- Revisión Avances en la Hoja de Ruta de los Subcomités de Trabajo

- Economía Creativa
- Capital Humano
- Tributario /Aduanero
- Internacionalización
- Indicadores / Estadísticas Servicio Nacional de Aduana

4.- Otros

5.- Próxima sesión: Sesión XLVII jueves 24 junio 2021

6.- Invitados propuestos próxima Sesión

7.- Cierre de la Sesión

2. TEMAS TRATADOS

1. Se aprueba de forma unánime acta sesión XLVI

2. Presentación “Introducción de VGChile y Encuesta Anual del Sector de Desarrollo de Videojuegos”

(se adjunta presentación pdf)

VG Chile es la Asociación Gremial de Desarrolladores de Videojuegos, y los representantes de IGDA Chile que es la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos y de la Federación Latinoamericana de Videojuegos.

Los principales objetivos son “Promoción- Conexión y Colaboración” actualmente VG Chile cuenta con más de 25 socios que son empresas de desarrollo que ofrecen servicios en diferentes áreas, mercados y plataformas.

Esta asociación gremial comienza su funcionamiento en 1990 con el programa enlaces, para el 2009 y 2010 comenzar con la convocatoria oficial para la formación de esta asociación comercial la que se funda el 25 de marzo 2010. Asimismo, durante el 2011 y 2014 se formaron las primeras alianzas estratégicas donde destaca la alianza con Prochile a través de la cual se materializó la participación en diversas ferias internacionales. Entre el 2015 y 2017 se aumentó la participación en ferias internacionales y se fortalecieron los lazos con

diferentes mercados internacionales, trabajo que se ha continuado entre el 2020 y 2021 además de incorporar a SUBREI.

Respecto a la Encuesta Anual del sector de desarrollo de videojuegos, VG Chile comenta que esta investigación se realizó con el apoyo de Chilecreativo de Corfo y Prochile que permitió estructurar y realizar esta encuesta.

El objetivo de esta encuesta fue el levantamiento de datos y la caracterización del sector local. Se realizó a través de una encuesta auto aplicada por representantes de empresas a través de formularios en línea a las empresas chilenas vigentes dedicadas al desarrollo de videojuegos en 2020. Es así como el marco maestral llegó a un directorio de 80 empresas elaborado a partir de los socios de VG Chile, empresas postulantes a concursos públicos y búsqueda en internet, de las cuales finalmente participaron 59 empresas.

Los principales datos levantados en esta caracterización arrojaron que el 82% de las empresas se encuentra en la zona centro del país, siendo las principales regiones con mayor concentración RM y Valparaíso.

Asimismo, respecto a los ingresos totales, en base al auto reporte, esta encuesta mostró que durante el 2019 esta industria tuvo ingresos por 4,8 millones de dólares siendo el promedio de ingresos totales de USD \$92.095. De estos ingresos y respecto a las exportaciones, la medición mostró que un 38% de las empresas son exportadoras y el 82% de los ingresos corresponde a exportaciones. Asimismo, se realizó una caracterización respecto a los equipos de trabajo, donde se puede destacar que el 20% de los trabajadores de las empresas son mujeres, (75 en total) cifra que ha aumentado respecto a 2018 donde sólo había 45 mujeres en la industria. Otro dato relevante es el que dice relación con las fuentes de financiamiento donde el 74% de las fuentes de financiamiento proviene de inversión, y el 63% a las operaciones, siendo sólo el 37% correspondiente al ítem subsidio. Respecto a las dificultades para obtener financiamiento se consultó a qué fuente de financiamiento intentaron acceder y no lo consiguieron, siendo la principal respuesta “fondos concursables nacionales” con un 50%.

Finalmente, respecto a temas de capacitación, VG Chile manifiesta que la encuesta a pesar de no considerar preguntas específicas respecto a estas necesidades si se logró identificar que los temas tributarios y acceso al financiamiento son áreas en las que se podría trabajar con el sector.

3. Revisión Avances Subcomités

a. Economía Creativa

Se informa la incorporación de SUBREI a este subcomité de trabajo, por lo que ya son 5 las instituciones permanentes.

Durante este periodo hay algunos aspectos que se han estado trabajando:

- Impacto de la Economía en la Imagen País:
- Videojuegos

- MINACP, realizó su convención anual que elaborará un documento entregable a los próximos constituyentes.
- CORFO - PFC Habilidades digitales para la exportación de servicios, que se trata de un programa académicos con capacitación en 5 software distintos.
- CORFO – PFC Propiedad Intelectual, comienza este sábado con una charla magistral, hay 75 becados y la institución que se adjudicó este programa es la Universidad de Concepción.
- Agenda Internacional.

b. Capital Humano:

Sence comenta que el llamado de TD de 2000 cupos que estaba programado para fines de mayo se retrasó para fines de junio.

Reiteran la solicitud de apoyo a todas las instituciones, enviarán una minuta con los requisitos, los planes formativos y el kit digital de difusión.

c. Internacionalización:

Durante este periodo se está realizando la revisión a las brechas y hoja de ruta, asimismo se han sumado a otros subcomités de manera de estar presente con la mirada de internacionalización y ayudar en este proceso.

La SUBREI en coordinación con Prochile está impulsando una Estrategia Nacional de Exportación de Servicios, la que buscará tener como resultado algunas recomendaciones para la reactivación de este sector y relevar la importancia de los servicios en la reactivación de la economía post pandemia.

Referente al manual para el exportador de servicios, SUBREI está en etapa final de la versión que incluirá la mirada y aspectos relevantes de los tratados internacionales.

Asimismo, respecto a la reciente feria de servicios virtual Prochile comenta algunos resultados con la mesa; hubo 157 empresas inscritas y participantes, de las cuales 66% pertenecen a RM, 8% V región, 5% II y 5% III. Más del 50% del total de empresas inscritas correspondían al área de TIC's, 31% proveedores mineros, 9% servicios profesionales y 9% innovación.

d. Tributario /Aduanero:

Actualmente se está realizando un trabajo conjunto con las áreas de estudios de Aduana y SII con el objetivo de poder cruzar las actuales cifras relacionadas a las facturas de exportación y las DUS y mejorar de esta forma los datos existentes.

Respecto al proyecto Compendio Normativo que lidera SII, este está en etapa de levantamiento de información la que servirá como insumo.

e. Indicadores:

El proyecto de medición liderada por el INE se encuentra en etapa de búsqueda de financiamiento en coordinación con otras instituciones y se espera comenzar en enero 2022.

4. ACUERDOS SESIÓN

- Se acordó realizar la próxima sesión el jueves 24 de junio 2021.

5. PRÓXIMA SESIÓN

La sesión XLVIII del Comité se realizará el jueves 24 de junio vía Microsoft Teams.