



UNIÓN EUROPEA

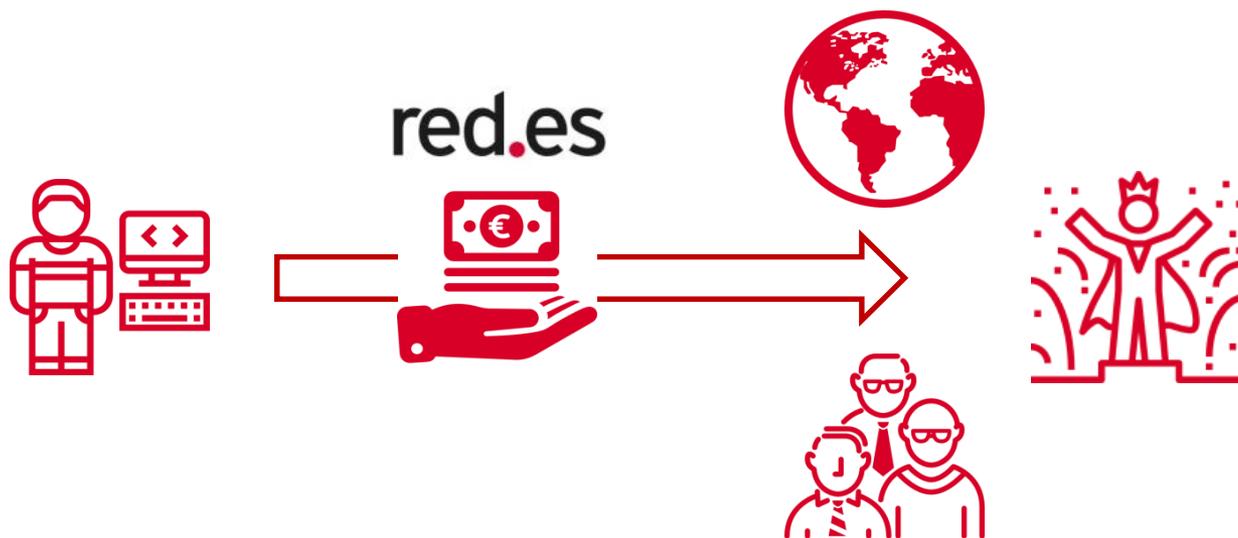
Fondo Europeo de Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"



red.es

Programa Impulso al Sector del Videojuego

C-003/18-ED



Dirección de Economía Digital



Objeto

La finalidad del programa "Impulso al sector del videojuego" es la concesión de ayudas de carácter dinerario para el **desarrollo, la comercialización y la internacionalización de videojuegos**

**Programa financiado
por el Programa
Operativo
Plurirregional de
España 2014-2020
(POPE)**



- **BASES REGULADORAS DEL PROGRAMA**
 - Fecha de publicación: 22/03/2018
 - <http://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2018-4730>
- **CONVOCATORIA DE AYUDAS DEL PROGRAMA**
 - Fecha de publicación: 24/04/2018
 - Fecha Fin Plazo de Solicitud: 25/05/2018 a las 23:59
 - <https://perfilcontratante.red.es/perfilcontratante/busqueda/DetalleLicitacionesDefault.action?idLicitacion=7225&visualizar=0>



Descripción de las ayudas - 5M€ AYUDAS

- ✓ El importe de la ayuda será del 80 % del presupuesto subvencionable, hasta **un máximo de 150.000,00 €** por beneficiario y la cuantía mínima del proyecto subvencionable presentado en solicitud será de 20.000,00 €.
- ✓ Las ayudas tendrán como **plazo máximo de ejecución 18 meses** desde la publicación de la resolución de concesión, siendo subvencionables las actuaciones realizadas a partir de la publicación de la convocatoria de concesión de ayudas.
- ✓ Se financiarán actuaciones de **desarrollo, comercialización e internacionalización** de videojuegos. Siendo obligatorias las actuaciones de desarrollo y opcional la realización de actuaciones para la comercialización e internacionalización.
- ✓ Se financiarán videojuegos que se desarrollen con vocación de explotarse comercialmente en cualquiera de las **plataformas o método de distribución existentes** (PC, consolas, móvil, TV, proyectos transmedia) o que se desarrollen **para industrias emergentes** (serious games, gamificación enfocada a la empresa, cloud gaming, weareables, industria 4.0, etc.).
- ✓ El videojuego objeto de ayuda deberá sustentarse sobre **propiedad intelectual** del beneficiario, **preexistente o generada a partir del videojuego subvencionado**. Por otro lado, en el momento de presentación de la solicitud de ayuda, no deben existir acuerdos con terceros de cesión de los derechos de explotación sobre el videojuego subvencionable.
- ✓ En ningún caso serán objeto de subvención los **videojuegos sujetos a la Ley 13/2011**, de 27 de mayo, de regulación del juego.
- ✓ En ningún caso serán objeto de subvención los **videojuegos con contenido pornográfico o de apología de la violencia o el odio**.



Requisitos de los solicitantes

❑ Presentar en tiempo y forma, según lo establecido en las Bases y en la Convocatoria correspondiente, una propuesta de proyecto videojuego, acompañada de la documentación necesaria para acreditar el cumplimiento de los requisitos y criterios de otorgamiento de las ayudas establecidos en las Bases. Tanto la propuesta como documentación deberán estar firmadas digitalmente por un representante autorizado con poder suficiente para actuar ante Red.es en nombre de la entidad solicitante.

- ✓ Tener la condición de **microempresa**, de acuerdo con lo establecido en la recomendación 2003/361/CE de la Comisión de 6 de mayo de 2003 sobre la definición de microempresas, pequeñas y medianas empresas.
- ✓ Que su domicilio fiscal y los centros de trabajo del personal que impute gastos de personal estén ubicados en **territorio español**. En el caso de empresas extranjeras, habrán de tener al menos una filial domiciliada en España en los mismos términos.
- ✓ Estar legalmente **constituidos al menos 6 meses antes del 22 de marzo de 2018**.
- ✓ Que alguno de los profesionales que participen en el proyecto subvencionable **cuenta con experiencia previa en el desarrollo**, de videojuegos que hayan sido publicados.
- ✓ Solicitar esta ayuda para un proyecto subvencionable que cumpla los requisitos establecidos en las bases reguladoras del Programa de Impulso al Sector del Videojuego.



Requisitos de los solicitantes

- ✓ No estar incurso en ninguna de las prohibiciones previstas en el artículo 13.2 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.
- ✓ No formar parte del sector público administrativo, empresarial o fundacional del Estado, de las Comunidades Autónomas o de las entidades locales ni tratarse de empresas, de cualquier tipo, que tengan por actividad la gestión de un servicio público.
- ✓ No tratarse de agrupaciones de personas físicas o jurídicas, asociaciones o fundaciones.
- ✓ No tratarse de sociedades civiles, comunidades de bienes o cualquier otro tipo de unidad económica o patrimonio separado que carezca de personalidad jurídica.
- ✓ No estar sujeta a una orden de recuperación pendiente tras una decisión previa de la Comisión Europea que haya declarado una ayuda ilegal e incompatible con el mercado común.
- ✓ No tener la consideración de empresa en crisis conforme a lo dispuesto en el artículo 2 apartado 18 del Reglamento (UE) n.º 651/2014, de 17 de junio de 2014, por el que se declaran determinadas categorías de ayudas compatibles con el mercado interior en aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado, y conforme a la definición establecida en las Directrices Comunitarias sobre Ayudas Estatales de Salvamento y de Reestructuración de Empresas no financieras en Crisis (2014/C 249/01) (Diario Oficial n.º 244, de 31 de julio de 2014).



Actuaciones y conceptos subvencionables

- Actuaciones de **desarrollo** del videojuego
- Actuaciones de **comercialización** del videojuego
- Actuaciones de **internacionalización** del videojuego

Gastos subvencionables:

- Costes de personal
- Costes de viajes
Transporte y Alojamiento
- Costes de servicios prestados por personal externo
Estudios, Servicios específicos asociados al desarrollo del videojuego, Servicios tecnológicos asociados, Servicios de testeo, métricas, análisis de datos, etc., Servicios asociados a la comercialización e internacionalización del videojuego, Costes asociados a la protección y explotación de derechos de propiedad intelectual y a la negociación con distribuidores, Servicios asociados a la captación de financiación, Traducciones, Promoción, comunicación, publicidad y/o patrocinio, Gastos asociados a la participación en ferias y eventos de terceros, Otros servicios y conocimientos especializados necesarios para las actuaciones, Gastos de auditoría necesarios para la justificación de la ayuda

Gastos no subvencionables: Intereses deudores, Gastos financieros, Gastos relacionados con las fluctuaciones de los tipos de cambio de divisas, Impuestos indirectos aplicados, Intereses de demora, recargos, multas y sanciones económicas y gasto incurrido por litigios y disputas legales...



Criterios de otorgamiento de las ayudas

CRITERIOS SUJETOS A JUICIO DE VALOR

Hasta 10 puntos (umbral mínimo de 4 puntos para cada criterio).

Criterio 1: Innovación

Peso: 35%

Se valorará hasta qué punto el proyecto trasciende las fronteras de la oferta habitual:

- Utilizando **técnicas y contenidos vanguardistas**
- Desde el punto de vista de la **tecnología utilizada en el desarrollo.**
- Desde el punto de vista de la **mecánica del juego diseñada.**

Criterio 2: Calidad del proyecto

Peso: 35%

Se valorará la adecuación del videojuego:

- Con el **público objetivo, el plan de comercialización y el plan de internacionalización.**
- Al **modelo de negocio planteado.**
- A la **estructura de equipo de trabajo y al plan de negocio.**



Criterios de otorgamiento de las ayudas

CRITERIOS NO SUJETOS A JUICIO DE VALOR

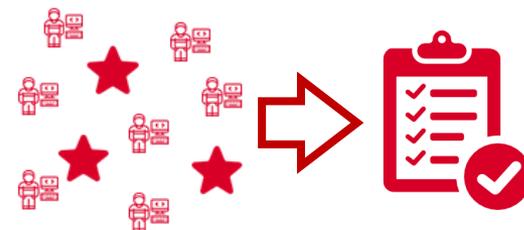
Criterio 3: Lanzamiento previo de videojuegos al mercado

Peso: 15%

Se valorarán los lanzamientos previos de videojuegos **en función del éxito obtenido a partir del número de usuarios**, mediante la aplicación de la fórmula siguiente:

$$(n.º \text{ usuarios del videojuego} - V_{\min}) * 10 / (V_{\max} - V_{\min})$$

- ❖ $V_{\min}=100.000$, $V_{\max}=500.000$ para plataformas móviles
- ❖ $V_{\min}=15.000$, $V_{\max}=50.000$ para PC/Consola



Criterio 4: Capacidad del equipo de trabajo

Peso: 15%

Se valorará el número de miembros del equipo asignados al desarrollo del proyecto subvencionable que hayan **participado en el desarrollo, comercialización o internalización en videojuegos previos que se hayan comercializado**.

- ❖ Haber participado más del 25% hasta 50% del equipo (3 puntos)
- ❖ Haber participado más del 50% hasta 75% del equipo (6 puntos)
- ❖ Haber participado más del 75% del equipo (10 puntos)



Procedimiento de concesión de las ayudas

1. SOLICITUD

Solicitud por vía telemática, debidamente firmada por representante apoderado mediante certificado digital personal válido, a través de la cual deberán cumplimentar el formulario electrónico que se habilitará al efecto en la sede electrónica de Red.es (<https://sede.red.gob.es/>).

La solicitud se acompañará de una declaración responsable de que el solicitante cumple con todos criterios de valoración, así como toda la documentación necesaria para acreditar el cumplimiento de los criterios de valoración.



2. VALORACIÓN

Se realizará la evaluación de todas las solicitudes presentadas, conforme a los criterios de otorgamiento de las ayudas. Sólo se admitirá a trámite una solicitud por entidad solicitante. En el caso de que un solicitante presente varias solicitudes, solo se tendrá en cuenta la última de las recibidas. Una vez realizada la valoración de solicitudes y, en caso de que su solicitud quede preseleccionada, se le requerirá la aportación de documentación para la acreditación de los requisitos de los beneficiarios establecidos en las bases reguladoras.



4. LISTA DE ESPERA

Una vez resuelta la convocatoria, en el caso de que existan fondos sin asignar, el Órgano Instructor podrá utilizar la lista de espera para formular una nueva propuesta de resolución.



3. RESOLUCIÓN

Red.es notificará la resolución a los solicitantes a través de su publicación en la web de la entidad y la remitirá a la Base Nacional de Subvenciones.



Proceso de justificación de las ayudas

La justificación se realizará a través de los siguientes hitos independientes:

1. Desarrollo de videojuego en fase alfa: el nivel que ha alcanzado el desarrollo de videojuego es una versión prototipo en el que al menos una parte del videojuego es jugable.
2. Desarrollo de videojuego en fase beta: el nivel que ha alcanzado el desarrollo de videojuego es una versión final, que integra todas las partes del juego, siendo susceptible de ser lanzado al mercado.
3. Inicio de la comercialización: I. Publicación del videojuego en plataforma/s de distribución y/o II. Existencia de acuerdo con editores (publishers) o distribuidores.
4. Finalización de alguna de las fases de las actuaciones de comercialización establecidas por el beneficiario en su propuesta de proyecto subvencionable. Sólo se admitirá la justificación de gastos de este hito una única vez.
5. Finalización del proyecto subvencionable: finalización de las actuaciones subvencionables de desarrollo, comercialización e internacionalización o finalización del plazo de ejecución.

Los beneficiarios podrán unir en una misma justificación varios de los hitos anteriores.

El entregable de cada hito de justificación será la cuenta justificativa que estará compuesta por:

1. **Memoria técnica.** Se describirán las actividades realizadas y el cumplimiento de los hitos marcados.
2. **Memoria económica.** Se reflejará una relación del gasto subvencionable por las actividades realizadas, con identificación del acreedor y del documento, su importe, fecha de emisión y fecha de pago.
3. **Documentación soporte del cumplimiento del hito.** Aportación de la documentación justificativa del cumplimiento de los requisitos establecidos en cada hito.
4. **Informe de auditoría contable y técnica** emitido al beneficiario, elaborado por un auditor con inscripción vigente en el Registro Oficial de Auditores de Cuentas (R.O.A.C.).



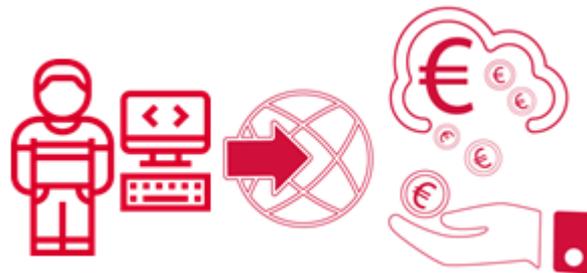
Proceso de pago de las ayudas

✓ Pago anticipado.

- Entrega de fondos con carácter previo a la justificación, como financiación necesaria para poder llevar a cabo las actuaciones inherentes a la subvención.
- Los fondos anticipados se abonarán tras el reconocimiento de la condición de beneficiario y su importe será de un **20% del importe del proyecto subvencionable**.
- Este anticipo se mantendrá durante toda la duración del proyecto, hasta que la cantidad justificada alcance un **importe superior al 80% del proyecto subvencionable**

✓ Pago tras la realización de actuaciones de cada hito de justificación.

- Los pagos se realizarán al final de cada hito de justificación y una vez presentadas y **aprobadas las cuentas justificativas correspondientes**.





UNIÓN EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"

Programa Impulso al Sector del Videojuego



red.es

Información

Más Información: <http://www.red.es/redes/>

Información sobre el proceso de solicitud y desarrollo del Programa:

901 900 333
convocatorias@red.es

Información sobre el funcionamiento y requisitos de la sede electrónica de Red.es:

901 904 060
soporte@sede.red.gob.es



UNIÓN EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"

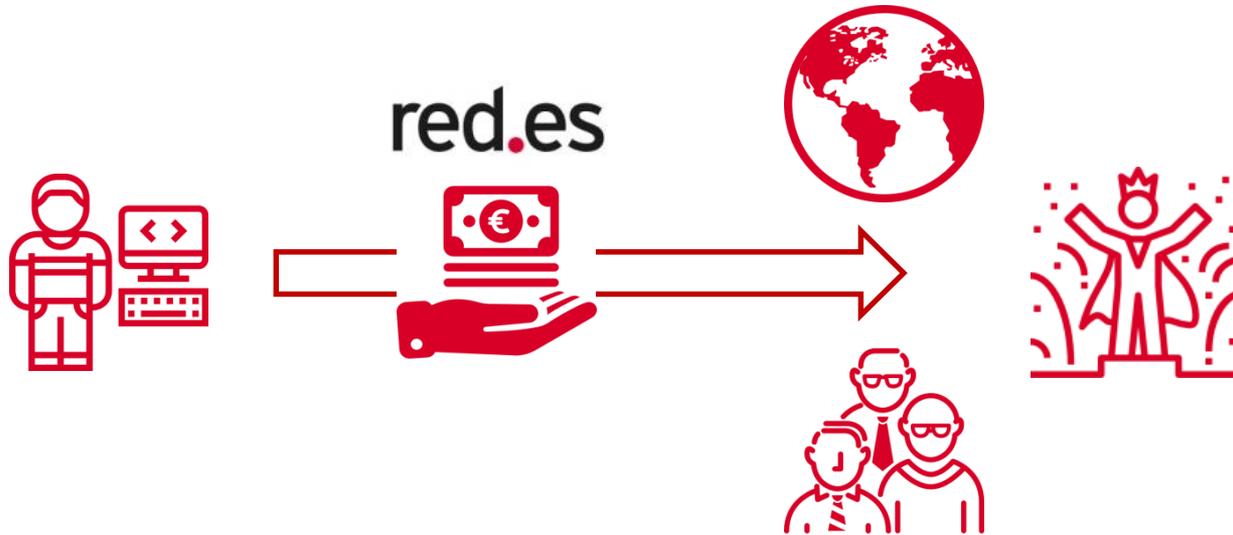
Programa Impulso al Sector del Videojuego



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE ENERGÍA, TURISMO Y AGENDA DIGITAL

red.es



GRACIAS