

CONVOCATÒRIA PER A L'ANY 2026 DEL PROGRAMA D'INCUBACIÓ DE VIDEOJOCOS D'EL MODERN. CENTRE AUDIOVISUAL I DIGITAL

1. Objecte de la convocatòria

L'objecte d'aquesta convocatòria és iniciar el procés d'adjudicació del Programa d'incubació de videojocs d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital.

L'objecte del programa consisteix en la dotació de beques destinades a equips o estudis que estiguin en procés de disseny i desenvolupament d'un videojoc. El programa inclou un pla d'incubació de sis mesos que es concretarà amb sessions de formació, serveis d'assessorament professional, auditories i la presentació dels projectes en l'esdeveniment Demo Day. L'accés al programa inclou la disponibilitat d'un espai físic de treball a El Modern.

El programa d'incubació de videojocs té per objectiu fomentar la creació d'empreses innovadores, digitals i tecnològiques en el marc de les indústries culturals, a través del suport a la formació, la creació, la producció i la publicació de videojocs.

2. Procediment de concessió

El procediment per a l'atorgament de les subvencions es realitza en el marc previst pel títol II de l'Ordenança general de subvencions de l'Ajuntament de Girona, els seus organismes autònoms i ens que en depenen aprovada per acord de Ple de data 09 de desembre de 2025.

Les subvencions seran concedides mitjançant procediment de concurrència competitiva i d'acord amb els principis de publicitat, transparència, concurrència, objectivitat, igualtat i no discriminació, eficàcia i eficiència, d'acord amb el que estableixen aquesta convocatòria i les bases que la regulen.

El procediment de concessió s'inicia amb la publicació d'aquesta convocatòria un cop aprovada per l'òrgan competent.

3. Quantia de les subvencions

El Programa d'incubació de videojocs d'El Modern té una durada de sis mesos i es concreta en els següents serveis i suports pels equips beneficiaris:

3.1 L'atorgament d'una beca de 4.000,00 € per projecte seleccionat.

3.2 Accés al programa d'incubació durant sis mesos, aquest inclou: servei d'assessorament empresarial, sessions de formació i mentories a càrrec d'especialistes del sector dels videojocs, establiment de connexions amb

l'ecosistema cultural i creatiu de la ciutat, i presentació del projecte desenvolupat en una DEMO DAY.

3.3 La disponibilitat d'un espai físic de treball per a quatre persones per equip a El Modern. Centre Audiovisual i Digital. En cas d'equips de més de quatre persones, es valorarà la possibilitat de disposar de més espais de treball en funció de l'espai disponible. L'espai de treball comptarà amb:

- Cadires d'oficina.
- Taules.
- Armaris i bucs mòbils.
- Connexió a internet.
- Accés a l'espai de l'Office.

L'accés a l'espai quedarà limitat a l'horari d'obertura al públic de l'equipament. En cas de necessitat accedir als materials tècnics i/o altres espais d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital s'haurà de comptar amb l'autorització de l'equip tècnic.

La dotació màxima destinada al Programa d'incubació de videojocs del Centre Audiovisual i Digital. El Modern és de 12.000,00 € que es financen amb càrrec a l'aplicació pressupostària: 2026 306 33400 48000 Suport creació El Modern (12.000 €) del pressupost municipal per a l'exercici 2026.

4. Entitats/persones beneficiàries

Podran acollir-se a les subvencions previstes en aquesta convocatòria del Programa d'incubació de videojocs les persones o entitats que compleixin amb els requisits següents:

4.1 Poden optar als ajuts les persones físiques o jurídiques, que presentin projectes de videojocs que compleixin amb els requisits exigits en les bases específiques del Programa d'incubació de videojocs.

4.2 També hi podran optar les agrupacions de persones físiques que, sense tenir personalitat jurídica, presentin projectes que compleixin amb els requisits exigits en aquestes bases.

En aquest cas, caldrà presentar la documentació de tots els membres de l'agrupació i el model d'acord per la presentació conjunta fent constar els compromisos assumits per cada membre de l'agrupació així com l'import de l'ajut aplicable a cadascuna de les persones, les quals nomenaran la persona que actuarà com a representant de l'agrupació durant tot el procés.

En el cas que es concedeixi l'ajut, cada membre tindrà condició de persona beneficiària i, com a tal, haurà d'acreditar, a títol individual, el compliment dels requisits establerts

en aquestes bases i els que es puguin establir a les convocatòries. No podrà dissoldre's l'agrupació fins que hagi transcorregut el termini de prescripció previst a la LGS.

Amb la sol·licitud, firmada per la persona interessada, cal acompanyar la documentació següent:

- a) En cas de no disposar de signatura digital caldrà adjuntar una còpia del DNI, NIE, targeta fiscal i acreditació de la persona representant en el cas de persones jurídiques.
- b) Les agrupacions de persones hauran de presentar el Model d'acord de projectes comuns, fent constar els compromisos assumits per cada membre de l'agrupació així com l'import de l'ajut aplicable a cadascuna de les persones, les quals nomenaran la persona que actuarà com a representant de l'agrupació durant tot el procés. El model s'ha de presentar signat digitalment per tots els seus membres i presentar-lo per Seu electrònica. En cas de no disposar de signatura digital caldrà adjuntar una còpia del DNI o NIE.
- c) Documentació de la persona jurídica sol·licitant:
 - Estatuts de l'entitat/empresa que acreditin que els seus objectius estatutaris estan relacionats amb finalitats culturals o artístiques

5. Termini de presentació de les sol·licituds

La sol·licitud, juntament amb la documentació prevista en l'apartat quart, s'ha de presentar és de 15 dies hàbils a comptar des de la publicació en el BOP de la convocatòria.

6. Forma de presentació de les sol·licituds

La sol·licitud, juntament amb la documentació prevista en l'apartat quart, s'ha de presentar:

- a) Memòria detallada del projecte en format PDF Game Design Document (GDD).
Es recomana incloure la següent informació:
 - Nom estudi o equip.
 - Enllaç web (si s'escau) del projecte, estudi o empresa.
 - Informació i trajectòria de l'equip o empresa.
 - Títol del videojoc.
 - Gènere del videojoc.
 - Descripció del videojoc.
 - Referències (materials, suports, enllaços, etc.).
 - Game Engine (motor gràfic) emprat.
 - Plataforma de suport (PS, XBOX, PC, Mòbil, RV, etc.)

- Model de negoci (Free-to-play, subscripció, Pay-to-play, etc.).
- Estudi de mercat i planificació econòmica.
- Públic objectiu.
- Competidors principals dins del sector/gènere.
- Punts forts del videojoc; diferenciació amb competidors i videojocs del mateix gènere.
- Estat de desenvolupament del projecte (alpha, beta, etc.).
- Pla d'actuació i desenvolupament amb calendari.
- Objectius a assolir a través del programa d'incubació de videojocs.
- Demo jugable, prototip, enllaç de vídeo amb gameplay o altres documents i materials que es considerin necessaris per avaluar la candidatura.
- Teaser, trailer, enllaç a pitching o qualsevol material de comunicació.

- b) Portafolis amb trajectòria acadèmica i professional (CV) de la persona sol·licitant (solodev), agrupacions de persones (equips) o persones jurídiques (empreses) .

En cas d'agrupació de persones o persones jurídiques, es presentarà un portafolis unificat.

En aquest document cal incloure:

- Trajectòria acadèmica.
- Trajectòria professional.
- Enllaços amb videojocs publicats a qualsevol plataforma.
- Participació a GameJam, hacketons, entre d'altres. És necessari adjuntar un enllaç web al projecte o pàgina web de l'esdeveniment per acreditar-ne la participació.
- Cronograma amb la previsió de disponibilitat horària individualment, en cas d'agrupació de persones presentar la disponibilitat conjunta. Indicar nombre d'hores setmanals i franges horàries disponibles.

7. Criteris de valoració

Es valorarà sobre 50 punts i s'haurà de superar una puntuació mínima de 25 punts per poder optar a l'ajut. Sense perjudici que al a convocatòria es concretin més, els criteris de valoració són els següents:

a. *Game design*: fase de desenvolupament, singularitat de les mecàniques, disseny artístic (*concept art*), jugabilitat (*gameplay i game controls*) i so i música. 20 punts

a.1. *Gameplay* i temàtica del videojoc. S'avaluaran la jugabilitat i la implementació de les mecàniques, el disseny de nivells i els sistemes de recompensa vers l'experiència del jugador/a. Es valorarà molt positivament la presentació d'una demo, així com l'optimització i estabilitat del videojoc, independentment de la seva fase d'execució (fins a 10 punts).

Els punts es desglossen en:

- 0 punts (0%): El videojoc no presenta cap mena de jugabilitat coherent ni mecàniques implementades de manera funcional. Els nivells són inexistents o totalment desorganitzats, sense cap sistema de recompensa o optimització.
- 2,5 punts (25%): El videojoc té una jugabilitat bàsica però limitada, amb algunes mecàniques implementades de manera rudimentària. Els nivells són senzills i poc desenvolupats, amb sistemes de recompensa simples que aporten poc a l'experiència del jugador/a. La demo pot estar disponible però amb múltiples problemes d'estabilitat i optimització.
- 5 punts (50%): El videojoc presenta una jugabilitat funcional amb mecàniques ben establertes, encara que amb marge de millora. Els nivells són moderadament dissenyats i el sistema de recompensa comença a oferir una experiència més satisfactòria per al jugador/a. La demo és jugable però encara pot tenir alguns problemes tècnics.
- 7,5 punts (75%): El videojoc ofereix una jugabilitat sòlida i mecàniques ben implementades, amb un disseny de nivells que aporta diversitat i interès. Els sistemes de recompensa són ben pensats i milloren significativament l'experiència del jugador/a. La demo és fluïda, amb una bona optimització i pocs problemes d'estabilitat.
- 10 punts (100%): El videojoc presenta una jugabilitat excel·lent i mecàniques innovadores, amb nivells dissenyats de manera magistral que ofereixen una experiència immersiva i variada. Els sistemes de recompensa són creatius i ben equilibrats, aportant un gran valor a l'experiència del jugador/a. La demo és perfecta, sense problemes d'estabilitat i totalment optimitzada.

a.2. *Concept art*. Immersió de la proposta artística, potencial i originalitat de la proposta visual i sonora, implementació d'assets i producció sonora original (fins a 10 punts).

Els punts es desglossen en:

- 0 punts (0%): La proposta artística és inexistente o totalment incoherent, sense cap immersió visual o sonora. No hi ha implementació d'assets propis ni producció sonora original.
- 2,5 punts (25%): La proposta artística és molt bàsica, amb una immersió visual i sonora limitada. Els assets són escassos i poc desenvolupats, i la producció sonora original és mínima o inexistente.
- 5 punts (50%): La proposta artística té una immersió moderada, amb un potencial visual i sonor que comença a destacar. Els assets són funcionals i hi ha certa producció sonora original, tot i que encara necessita millorar.

- 7,5 punts (75%): La proposta artística ofereix una bona immersió, amb una proposta visual i sonora clara i original. Els assets estan ben implementats i la producció sonora original complementa l'experiència de manera efectiva.
- 10 punts (100%): La proposta artística és excel·lent i immersiva, amb una gran originalitat i un alt potencial visual i sonor. Els assets són de gran qualitat i estan perfectament implementats, mentre que la producció sonora original és impecable i enriqueix profundament l'experiència del jugador/a.

b. Projecció del projecte: pla de desenvolupament i producció del projecte, pla de viabilitat econòmica, diversitat entre rols (tècnics, artístics, comunicació o segons necessitat del projecte.). 15 punts

b.1. Pla de desenvolupament del projecte i racionalització de les fases de producció (fins a 5 punts).

Els punts es desglossen en:

- 0 punts (0%): El pla de desenvolupament és inexistent o completament desorganitzat, sense cap estructura ni fases de producció definides. No hi ha cap racionalització ni seguiment del projecte.
- 1,25 punts (25%): El pla de desenvolupament és molt bàsic i falta claredat en les fases de producció. Hi ha una racionalització mínima i escassa coordinació entre les diferents etapes del projecte.
- 2,5 punts (50%): El pla de desenvolupament és funcional amb fases de producció definides però amb marge de millora. La racionalització és moderada i el seguiment del projecte és acceptable, tot i que pot tenir certes inconsistències.
- 3,75 punts (75%): El pla de desenvolupament és sòlid i ben estructurat, amb fases de producció clarament definides i una bona racionalització. El seguiment del projecte és efectiu i permet una coordinació fluida entre les diferents etapes.
- 5 punts (100%): El pla de desenvolupament és excel·lent, amb una estructura detallada i ben organitzada de les fases de producció. La racionalització és òptima, amb un seguiment meticulós del projecte que assegura una coordinació perfecta i una execució eficient de totes les etapes.

b.2. Configuració dels rols i/o funcions assumides en la fase de producció (fins a 5 punts).

Els punts es desglossen en:

- 0 punts (0%): El projecte no està configurat adequadament, amb rols no definits i sense experiència demostrable conjunta. No hi ha cap estructura ni coordinació entre els membres.
- 1,25 punts (25%): El projecte té una configuració bàsica amb rols mínimament definits, però la fase de producció no està ben dissenyada ni adaptada. Hi ha una manca de coordinació efectiva entre els membres.

- 2,5 punts (50%): El projecte està configurat de manera funcional, amb rols clarament definits i una fase de producció adequada. La coordinació entre els membres és acceptable, tot i que hi ha marge per millorar.
- 3,75 punts (75%): El projecte està ben configurat, amb rols clarament assignats i una bona fase de producció ben definida. Hi ha una coordinació fluida i efectiva entre els membres.
- 5 punts (100%): El projecte està excel·lentment configurat, amb rols perfectament definits i una fase de producció molt ben definida i adaptada a les necessitats del projecte. La coordinació entre els membres és òptima, amb una gran sinergia i eficiència en la col·laboració.

b.3. Pla econòmic i de viabilitat empresarial, proposta de memòria econòmica ben descrita i adequada als objectius de desenvolupament del projecte (fins a 5 punts).

Els punts es desglossen en:

- 0 punts (0%): No hi ha cap pla econòmic ni de viabilitat empresarial presentat. La memòria econòmica és inexistent o completament inadequada als objectius del projecte.
- 1,25 punts (25%): El pla econòmic és molt bàsic i incomplet, amb una viabilitat empresarial dubtosa. La memòria econòmica està poc desenvolupada i no està ben alineada amb els objectius de desenvolupament del projecte.
- 2,5 punts (50%): El pla econòmic és funcional però amb algunes llacunes, i la viabilitat empresarial és moderada. La memòria econòmica està descrita de manera acceptable i és adequada als objectius del projecte, tot i que necessita millores.
- 3,75 punts (75%): El pla econòmic és sòlid i ben desenvolupat, amb una bona viabilitat empresarial. La memòria econòmica està ben descrita i és coherent amb els objectius de desenvolupament del projecte, mostrant una planificació financera clara i detallada.
- 5 punts (100%): El pla econòmic és excel·lent, amb una viabilitat empresarial molt ben establerta. La memòria econòmica està molt ben descrita, detallada i totalment adequada als objectius de desenvolupament del projecte, demostrant una planificació financera exhaustiva i ben fonamentada.

c. Trajectòria: valoració acadèmica, participacions en esdeveniments (Game Jam, hacketons, publicacions a IO o altres plataformes), temps de dedicació i disponibilitat. 10 punts

c. 1. Valoració acadèmica per sol·licitant:

c.1. 1 Formació especialitzada en l'àmbit dels videojocs: programació, art, so i game design. Es comptabilitzaran com a formació especialitzada la finalització d'un grau universitari, grau superior o grau mitjà relacionat amb el sector dels videojocs (fins a 3 punts)

Els punts es desglossen en:

- 0 punts: sense formació en l'àmbit del videojocs.
- 0,5 punts: menys del 50% de les persones que formen part del projecte tenen formació especialitzada.
- 1,5 punts: el 50% de les persones que formen part del projecte tenen formació especialitzada.
- 3 punts: el 100% de les persones que formen part del projecte tenen formació especialitzada.

c.1.2 Formació relacionada en l'àmbit de la gestió empresarial, producció, màrqueting o comunicació per sol·licitant. Es comptabilitzaran com a formació la finalització d'un grau universitari, grau superior o grau mitjà dels àmbits de l'economia, gestió empresarial, màrqueting i comunicació (fins a 1 punt)

- 0,5 punts per cada formació relacionada en els àmbits esmentats.

c. 2. Valoració de l'experiència per sol·licitant:

c.2.1 Participació en una GameJam o hackatò. Adjuntar un enllaç del projecte desenvolupat a la GameJam (fins a 1 punt):

- 0,25 punts per videojoc realitzat en una GameJam.

En cas que dues o més persones que participen al mateix projecte hagin participat a la mateixa GameJam, aquesta només es valorarà un cop.

c.2.2 Videojoc publicat (IO, STEAM, etc.) (fins a 2 punts):

- 0,25 punts per joc Publicat a Itch.IO, PlayStore o altres plataformes amb accés al videojoc *freetoplay*.
- 0,5 punts per joc Publicat a STEAM, EPIC o altres plataformes que incloquin remuneració per l'adquisició del videojoc.

En cas que dues o més persones que participen al mateix projecte hagin publicat el mateix videojoc, aquest només es valorarà un cop.

c.2.3 Dedicació en l'execució del projecte (fins a 3 punts):

- 0,5 punts: dedicació de 10 hores a la setmana.
- 1,5 punts: dedicació de 20 hores a la setmana.
- 3 punts: dedicació de 40 hores a la setmana o més.

d. Aplicació de la paritat de gènere en la configuració de l'equip, l'ús del català i inclusió d'objectius ODS en el contingut de la proposta. 5 punts

d. 1. Aplicació de la paritat de gènere (fins a 1,5 punts).

- 1,5 punts: acreditar la paritat de gènere en la configuració de l'equip.

d. 2. Foment dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) en el contingut de la proposta (fins a 1,5 punts).

- 0,5 punts per cada objectiu ODS que s'inclogui en el projecte fins a un màxim de 1,5 punts.

d. 3. Incloure el català en la comunicació i la fase de llançament del projecte (2 punts).

- El criteri és sumarà automàticament si queda palès explícitament en el projecte i si es marca la casella del model referent a la sol·licitud per accedir al programa d'incubació de videojocs.

En cas d'empat en la puntuació obtinguda, i per al supòsit que no es puguin atorgar totes les subvencions amb la mateixa puntuació, es fixa com a criteri de desempat l'entrada de la sol·licitud de la subvenció, de manera que s'atorgarà la subvenció a qui hagi entrat primer la sol·licitud per registre d'entrada.

8. Quantia individual de la subvenció

L'import individualitzat dels ajuts és de 4.000,00 € per projecte incubat. El nombre de persones que formin part dels equips no alterarà l'import de la beca destinat per cada projecte.

9. Òrgan competent per a la instrucció i resolució del procediment

L'instructor/a del procediment per a l'atorgament de la subvenció és Artur Iscla Aragonès, Cap de Servei de Cultura i Joventut.

La resolució de la concessió o denegació de la subvenció li correspon a Alcaldia o òrgan competent municipal que tingui delegada aquesta atribució.

10. Composició de la comissió de valoració

L'òrgan col·legiat competent per a la valoració de les sol·licituds serà la comissió de valoració la qual estarà formada per:

- Presidència: Xavier Busquets Masuet, tècnic de gestió cultural del Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuarà com a president i vocal a partir del seu coneixement especialitzat en l'àmbit de la cultura digital, acreditat per la seva experiència laboral com a coordinador del programa d'incubació de videojocs, impulsor del programa d'activitats de cultura digital d'El Modern i com a participant a la Taula d'Experts per a la concreció del Pla de Cultura Digital del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

- Secretaria: Laura Merino Compte, tècnica de cultura del Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuarà com a secretària i vocal de la comissió per valorar els projectes presentats en relació als criteris de valoració de la convocatòria a partir del seu coneixement especialitzat en l'àmbit de les arts i la cultura acreditat per la seva formació acadèmica en Història de l'Art i Màster en Comunicació i Crítica de l'Art, i pel seu coneixement en l'àmbit audiovisual, acreditat per la seva experiència laboral al llarg de més de 15 anys com a tècnica de cultura gestionant la Girona Film Office.

- Vocal: David Darnés Mallolas, com a expert en el sector dels videojocs amb més de 30 anys d'experiència al sector. Ha treballat a empreses com UBISOFT i, des del 2003 imparteix classes en producció i indústria dels videojocs a centres de formació com CIFO, UPC i ENTI-UB, també ha participat com a conferenciant a les trobades DeviCat, Gamelab, etc. Actualment és director executiu del Programa de videojocs GameGi de la mà de Game Consulting SL, mentor al programa d'incubació GameBCN i director executiu del programa Game.eus (programa d'acceleració de videojocs) a Vitòria-Gasteiz.

Correspondrà a la comissió de valoració examinar els projectes i efectuar la valoració d'acord amb els criteris establerts.

11. Termini i forma de justificació

11.1. Les persones o entitats beneficiàries estan obligades a justificar la realització de l'activitat per a la qual li sigui concedida la subvenció, així com el compliment de la seva finalitat, les condicions imposades i els objectius previstos.

11.2 La justificació s'haurà d'efectuar mitjançant compte justificatiu simplificat amb la informació següent:

- a) Una memòria d'actuació justificativa del compliment de les condicions imposades en les bases o la convocatòria de la subvenció, amb indicació de les activitats realitzades i dels resultats obtinguts.
- b) Una relació classificada de les despeses i les inversions de l'activitat, amb identificació del creditor i del document, l'import, la data d'emissió i, si s'escau, la data de pagament.

- c) Un detall d'altres ingressos o subvencions que hagin finançat l'activitat subvencionada amb indicació de l'import i la seva procedència.
- d) Si escau, carta de pagament de reintegrament en el supòsit de romanents no aplicats així com dels interessos derivats dels mateixos.

11.3. En tot cas s'haurà de justificar el cost total de l'activitat amb la indicació de si aquest ha estat finançat amb càrrec a la subvenció concedida per l'Ajuntament de Girona, amb fons propis de la persona o entitat beneficiària o amb càrrec a subvencions rebudes d'altres ens concedents per a la mateixa finalitat.

11.4 Es preveu iniciar el programa d'incubació a l'octubre del 2026. Aquest tindrà una durada de sis mesos, finalitzant al març de 2027.

Les dates són orientatives, les definitives s'acordaran amb les persones i/o equips beneficiaris. La Demo Day es realitzarà durant el mes d'abril.

El termini de finalització de les accions acordades en el Programa d'Incubació de videojocs d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital serà com a màxim fins al 30 d'abril de 2027 i la presentació de la justificació serà d'un termini màxim de tres mesos a partir de la finalització del període previst de l'execució del programa d'incubació.

11.5 Transcorregut el termini establert, si la persona o entitat beneficiària no ha presentat la documentació justificativa, se la requerirà per tal que la presenti en el termini improrrogable de quinze dies hàbils.

Si transcorregut aquest termini no la presenta, s'imposaran les penalitats previstes a la base 8 de les bases específiques del Programa d'incubació de videojocs.

La presentació de la justificació en aquest termini addicional no eximeix a la persona o entitat beneficiària de les sancions que puguin correspondre.

12. Forma de pagament

L'ajut concedit es farà efectiu mitjançant pagament anticipat i prèvia acceptació de l'ajut, per un import màxim del 75% de l'import concedit. Aquesta fórmula de pagament respon a la naturalesa dels destinataris de l'ajut, que són persones emergents, no professionals, en fase de desenvolupament de projectes. Atès que no poden obtenir beneficis del projecte en aquesta etapa inicial, l'ajut també serveix per garantir una mínima disponibilitat econòmica que els permeti dedicar temps al treball en el projecte i assistir al programa d'incubació.

El 25% restant es farà efectiu un cop acreditada la realització de l'objecte de l'ajut en un termini de 3 mesos i, presentada i verificada mitjançant la corresponent forma de justificació establerta al punt 15 d'aquestes bases.

No s'efectuarà el pagament de la subvenció si el beneficiari no es troba al corrent de les obligacions tributàries i de la Seguretat Social.

13. Compatibilitat amb altres subvencions o ingressos

La subvenció és compatible amb altres subvencions, ajudes, ingressos o recursos per a la mateixa finalitat, procedents de qualsevol administració o ens públic o privat, nacionals, de la Unió Europea o d'organismes internacionals.

La suma de les ajudes públiques o privades, concedides per a l'activitat subvencionada, més qualsevol altra tipus d'ingrés generat per la mateixa, no pot superar el cost total de l'activitat i en cas de produir-se aquest major finançament es reduirà en la part proporcional corresponent.

Caldrà comunicar les possibles ajudes públiques o privades que rebí el beneficiari per a l'activitat subvencionada, tal com indica l'article 14.1.d) de la LGS, a efectes de comprovar si se supera el cost total de l'activitat.

14. Termini de resolució

El termini màxim per resoldre és de 6 mesos, a comptar des de la publicació d'aquesta convocatòria.

15. Mitjans de publicació, o de notificació

La resolució definitiva es publicarà al tauler d'anuncis de l'Ajuntament de Girona i al web municipal, produint els mateixos efectes que la notificació individual.

16. Reformulació de sol·licituds

Quan la persona o entitat beneficiària no aconsegueixi el conjunt del finançament previst per al seu projecte, es pot adreçar a l'Ajuntament per proposar una reformulació del projecte.

La reformulació s'ha de comunicar per escrit a través de la seu electrònica de l'Ajuntament de Girona, o per qualsevol altre procediment reconegut per la llei, i ha de contenir la data d'inici i finalització del projecte i la seva reformulació amb les activitats, pressupost i cronograma actualitzats.

Si l'entitat interessada no comunica la reformulació, s'entén que el projecte inicial presentat no ha sofert variacions i se'l prendrà com a referència a efectes de justificacions i comprovacions posteriors.

17. Recursos contra la resolució

Contra la resolució de la convocatòria, que és definitiva i posa fi a la via administrativa, es pot presentar recurs contenciós administratiu davant del Jutjat Contenciós Administratiu de Girona en el termini de dos mesos a comptar des del dia següent al de la seva publicació. Potestativament es pot interposar prèviament un recurs de reposició davant l'òrgan que hagi dictat la resolució, en el termini d'un mes, a comptar a partir del dia següent a la publicació, sense perjudici que, si es considera convenient, es puguin interposar altres recursos que es creguin més oportuns.

18. Mesures de difusió

Qualsevol subvenció concedida per l'Ajuntament de Girona portarà implícita la condició que en tota la documentació i material de difusió de l'activitat subvencionada es consignin la llegenda "amb el suport de l'Ajuntament de Girona" i el logotip corresponent.

Les persones o entitats beneficiàries han de fer constar expressament el suport econòmic de l'Ajuntament de Girona en qualsevol acte, publicitat o difusió de les actuacions que siguin objecte de subvenció, encara que l'actuació ja hagi estat realitzada.

Les persones o entitats beneficiàries hauran de fer constar durant els sis mesos de durada del programa d'incubació de videojocs el suport i els logotips següents al crèdits del videojoc, materials de promoció i comunicació a xarxes socials:

- Ajuntament de Girona.
- Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, amb l'expressió "amb el suport del Departament de Cultura".
- Diputació de Girona.
- El Modern. Centre Audiovisual i Digital.
- Logotip del programa d'incubació de videojocs.

L'incompliment de les mesures de difusió i publicitat previstes seran motiu d'imposició de penalitats, d'acord amb l'establert a la base 8 de les bases específiques del Programa d'incubació de videojocs.

19. Ús de la llengua catalana

Les persones o entitats beneficiàries han de complir els criteris d'ús de la llengua catalana recollits a la base 25 de les bases específiques del Programa d'incubació de videojocs.

L'incompliment dels criteris d'ús de la llengua catalana previstos és motiu d'imposició de penalitats, d'acord amb l'establert a la base 8 de les bases específiques del Programa d'incubació de videojocs.