

BASES REGULADORAS PARA ACCEDER AL PROGRAMA DE INCUBACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE EL MODERN. CENTRE AUDIOVISUAL I DIGITAL DE GIRONA

1. Competencia y motivación

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern tiene como objetivo fomentar la creación de empresas innovadoras, digitales y tecnológicas en el marco de las industrias culturales, a través del apoyo a la formación, creación, producción y publicación de videojuegos. Esta línea de ayuda forma parte del Programa de impulso al sector audiovisual y digital de El Modern, aprobado por Decreto de Alcaldía de 26 de septiembre de 2022.

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern está directamente relacionado con las competencias municipales establecidas en el artículo 25.m de la Ley 7/1985 reguladora de las bases del régimen local (promoción de la cultura y equipamientos culturales).

Esta subvención se incluye dentro del Plan Estratégico de Subvenciones vigente del Ajuntament de Girona.

2. Objeto

El objeto de estas bases es regular, en régimen de concurrencia competitiva, la selección de proyectos para acceder al programa, y la concesión de ayudas, consistentes en becas, para un máximo de tres equipos que estén en proceso de diseño y desarrollo de un videojuego.

El proceso de asesoramiento o mentoría profesional de este programa se llevará a cabo en El Modern. Centre Audiovisual i Digital de Girona (c. Nou del Teatre, 16).

3. Descripción del Programa de incubación de videojuegos en El Modern

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern está dirigido a equipos de recién graduados (grado universitario o ciclo formativo) en estudios relacionados con el diseño y/o desarrollo de videojuegos, a equipos emergentes en vías de profesionalización y a empresas del sector que necesiten acompañamiento en sus proyectos para iniciarse en el sector de los videojuegos. Las personas o equipos solicitantes deben asistir a las formaciones y asesoramientos de la incubadora como mínimo de 6 a 8 horas por semana, además, es necesario disponer de tiempo y la flexibilidad horaria suficiente para poder desarrollar el proyecto con garantías.

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern tiene una duración de seis meses y se concreta en los siguientes servicios y apoyos para los equipos beneficiarios.

3.1 La concesión de una beca de 4.000,00 € por proyecto seleccionado.

3.2 Acceso al programa de incubación durante seis meses, que incluye: servicio de asesoramiento empresarial, sesiones de formación y mentorías a cargo de especialistas del sector de los videojuegos, establecimiento de conexiones con el ecosistema cultural y creativo de la ciudad, y presentación del proyecto desarrollado en una DEMO DAY.

3.3 La disponibilidad de un espacio físico de trabajo para cuatro personas por equipo en El Modern. Centre Audiovisual i Digital. En caso de equipos de más de cuatro personas, se valorará la posibilidad de disponer de más espacios de trabajo en función del espacio disponible. El espacio de trabajo contará con:

- Sillas de oficina.
- Mesas
- Armarios y cajones móviles.
- Conexión a internet.
- Acceso al espacio de la Oficina.

El acceso al espacio quedará limitado al horario de apertura al público del equipamiento. En caso de necesidad de acceder a los materiales técnicos y/o otros espacios de El Modern. Centre Audiovisual i Digital, se deberá contar con la autorización del equipo técnico.

Los equipos seleccionados para el Programa de incubación de videojuegos de El Modern deberán llevar su propio equipamiento informático para desarrollar sus proyectos. El Ajuntament de Girona no se responsabiliza del material o de su contenido en caso de robos o desperfectos durante la ejecución del programa.

4. Publicación de las bases, convocatoria y resolución de la concesión

4.1 Estas bases se publicarán en el BOP, en el Tablón de Anuncios del Ajuntament de Girona, en la web municipal y en el Portal de Transparencia.

4.2 El extracto de la convocatoria para la concesión de las ayudas reguladas en estas bases se publicará en el BOP de Girona a través de la Base de Datos Nacional de Subvenciones. El texto íntegro podrá consultarse en la misma Base de Datos Nacional de Subvenciones, en el tablón de anuncios del Ajuntament y en la web municipal.

4.3 La resolución de concesión se hará pública, igualmente, en la Base de Datos Nacional de Subvenciones, en el Tablón de Anuncios del Ajuntament de Girona, a través de la web municipal y en el Portal de Transparencia.

5. Personas beneficiarias

5.1 Pueden optar a las ayudas las personas físicas o jurídicas que presenten proyectos de videojuegos que cumplan con los requisitos exigidos en estas bases.

5.2 También podrán optar las agrupaciones de personas físicas que, sin tener personalidad jurídica, presenten proyectos que cumplan con los requisitos exigidos en estas bases.

En este caso, será necesario presentar la documentación de todos los miembros de la agrupación y el modelo de acuerdo para la presentación conjunta, haciendo constar los compromisos asumidos por cada miembro de la agrupación, así como el importe de la ayuda aplicable a cada una de las personas, las cuales nombrarán a la persona que actuará como representante de la agrupación durante todo el proceso.

En el caso de que se conceda la ayuda, cada miembro tendrá la condición de persona beneficiaria y, como tal, deberá acreditar, a título individual, el cumplimiento de los requisitos establecidos en estas bases y los que se puedan establecer en las convocatorias. No podrá disolverse la agrupación hasta que haya transcurrido el plazo de prescripción previsto en la LGS.

6. Requisitos de las personas solicitantes

6.1 Las personas solicitantes deberán estar directamente vinculadas al proyecto presentado y a su ejecución.

6.2 Se pueden presentar equipos de programadores/as, diseñadores/as y desarrolladores/as de videojuegos, que presenten un Game Design Document (GDD) y el resto de documentación descrita en el apartado 12 de estas bases.

6.3 Las personas jurídicas deberán estar legalmente constituidas y activas, y deberán acreditar que sus objetivos estatutarios están relacionados con la finalidad de la ayuda.

6.4 En el supuesto de que la solicitud la presente una persona diferente a la persona beneficiaria o se presente en nombre de una persona jurídica, será necesario acreditar debidamente la representación.

6.5 Cada persona o equipo solicitante solo podrá presentar y/o participar en una sola solicitud por convocatoria.

6.6 Las personas solicitantes no pueden haber obtenido una ayuda del Programa de incubación de videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital en la convocatoria del año anterior.

6.7 Las personas solicitantes deben haber justificado en tiempo y forma cualquier subvención anteriormente concedida por el Ajuntament de Girona, y estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones fiscales con el Ajuntament, con el resto de administraciones y con la Seguridad Social.

6.8 Las personas solicitantes, las personas que formen parte de agrupaciones de personas físicas que presenten solicitud en el programa, o las que formen parte de personas jurídicas solicitantes, no pueden encontrarse en ninguna de las situaciones previstas en el artículo 13 de la Ley general de subvenciones.

Tampoco pueden haber sido objeto de sanciones administrativas firmes ni de sentencias firmes condenatorias por haber ejercido o tolerado prácticas discriminatorias por razón de sexo o de género, de acuerdo con la Ley 17/2015 de igualdad efectiva de mujeres y hombres.

7. Requisitos de los proyectos

7.1 Los videojuegos presentados deberán ser originales y no podrán haber sido desarrollados, total o parcialmente, por ninguna persona ajena al proyecto.

7.2 Los videojuegos pueden ser de cualquier temática, sin embargo, se excluirán todas las propuestas con contenidos ilegales, difamatorios, racistas, sexistas, xenófobos, transfóbicos, discriminatorios, pornográficos y que degraden o infrinjan derechos de terceros. El Ajuntament de Girona se reserva el derecho de no aceptar videojuegos que contengan material inapropiado o ilegal.

7.3 No se admitirán proyectos beneficiados con una ayuda (económica o en especie) del Ajuntament de Girona o que tengan convenio vigente con el Ajuntament por el mismo proyecto que se quiere llevar a cabo.

8. Cuantía

El importe individualizado de las ayudas es de 4.000,00 € por proyecto incubado. El número de personas que formen parte de los equipos no alterará el importe de la beca destinada a cada proyecto.

9. Compatibilidad de las ayudas

9.1 Ser beneficiario del Programa de incubación de videojuegos de El Modern es compatible con la obtención de otras subvenciones, ayudas, ingresos y/o recursos destinados a la misma finalidad y procedentes de particulares, de otras administraciones o entidades públicas o privadas.

9.2 Comunicar al Ajuntament de Girona la obtención de otras subvenciones, ayudas, ingresos y/o recursos que complementen el financiamiento de la actividad subvencionada.

9.3 La ayuda no podrá ser de un importe que, aisladamente o en concurrencia con otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos, supere el coste de la actividad subvencionada.

10. Gastos subvencionables

10.1 Se considera gasto subvencionable aquel que de manera inequívoca responda a la naturaleza de la actividad objeto de la ayuda, resulte estrictamente necesario, y se realice en el plazo y las condiciones que se determinen. En ningún caso el coste de los bienes o servicios objeto de la ayuda podrá superar su valor de mercado.

10.2 Para la justificación de la beca se aceptarán los gastos de facturas o tickets de gastos relacionados con el proyecto. También se podrá destinar la ayuda, parcialmente o en su totalidad, al mantenimiento propio de la persona beneficiaria. Esto se acreditará a través de una declaración responsable de destinación de la beca al mantenimiento propio y/o a gastos indirectos, y no requiere la presentación de justificantes de gasto.

11. Presentación de solicitudes

11.1 Una vez publicada la convocatoria, las personas jurídicas deberán presentar las solicitudes, junto con la documentación requerida, telemáticamente a través de la sede electrónica del Ajuntament de Girona.

11.2 Las personas físicas podrán presentar las solicitudes, junto con la documentación requerida, de manera telemática o a través de las oficinas de atención en materia de registro, o por medio de cualquiera de los medios permitidos por la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común.

11.3 El plazo de presentación será el que se establezca en la convocatoria y no podrá ser inferior a quince días hábiles a contar desde el día siguiente a la fecha de su publicación.

12. Documentación a presentar

a) Formulario de solicitud, debidamente cumplimentado, firmado digitalmente y presentado por Sede Electrónica. En caso de no disponer de firma digital, será necesario adjuntar una copia del DNI, NIE, tarjeta fiscal y acreditación de la persona representante en el caso de personas jurídicas.

b) Las agrupaciones de personas deberán presentar el *Modelo de acuerdo de proyectos comunes*, haciendo constar los compromisos asumidos por cada miembro de la agrupación, así como el importe de la ayuda aplicable a cada una de las personas, las cuales nombrarán a la persona que actuará como representante de la agrupación durante todo el proceso. El modelo deberá presentarse firmado digitalmente por todos sus miembros y presentarlo por Sede Electrónica. En caso de no disponer de firma digital, será necesario adjuntar una copia del DNI o NIE.

c) Documentación de la persona jurídica solicitante:

Estatutos de la entidad/empresa que acrediten que sus objetivos estatutarios están relacionados con finalidades culturales o artísticas.

d) Memoria detallada del proyecto en formato PDF *Game Design Document (GDD)*. Se recomienda incluir la siguiente información:

- Nombre del estudio o equipo.
- Enlace web (si procede) del proyecto, estudio o empresa.
- Información y trayectoria del equipo o empresa.
- Título del videojuego.
- Género del videojuego.
- Descripción del videojuego.
- Referencias (materiales, soportes, enlaces, etc.).
- *Game Engine* (motor gráfico) utilizado.
- Plataforma de soporte (PS, XBOX, PC, Móvil, RV, etc.).
- Modelo de negocio (*Free-to-play*, suscripción, *Pay-to-play*, etc.).
- Estudio de mercado y planificación económica.
- Público objetivo.
- Competidores principales dentro del sector/género.
- Puntos fuertes del videojuego; diferenciación con competidores y videojuegos del mismo género.
- Estado de desarrollo del proyecto (*alpha*, *beta*, etc.).
- Plan de actuación y desarrollo con calendario.
- Objetivos a alcanzar a través del programa de incubación de videojuegos.
- Demo jugable, prototipo, enlace de vídeo con *gameplay* u otros documentos y materiales que se consideren necesarios para evaluar la candidatura.
- *Teaser*, *trailer*, enlace a *pitching* o cualquier material de comunicación.

e) Portafolio con trayectoria académica y profesional (CV) de la persona solicitante (*solodev*), agrupaciones de personas (equipos) o personas jurídicas (empresas). En caso de agrupación de personas o personas jurídicas, se presentará un portafolio unificado. En este documento se debe incluir:

- Trayectoria académica.
- Trayectoria profesional.
- Enlaces con videojuegos publicados en cualquier plataforma.
- Participación en GameJam, hackatones, entre otros. Es necesario adjuntar un enlace web al proyecto o página web del evento para acreditar la participación.
- Cronograma con la previsión de disponibilidad horaria individualmente, en caso de agrupación de personas presentar la disponibilidad conjunta. Indicar número de horas semanales y franjas horarias disponibles.

13. Criterios de valoración

Se valorará sobre 50 puntos y se deberá superar una puntuación mínima de 25 puntos para poder optar a la ayuda. Sin perjuicio de que en la convocatoria se concreten más, los criterios de valoración son los siguientes:

a. *Game design: fase de desarrollo, singularidad de las mecánicas, diseño artístico (concept art), jugabilidad (gameplay y game controls) y sonido y música. 20 puntos*

a.1. *Gameplay* y temática del videojuego. Se evaluarán la jugabilidad y la implementación de las mecánicas, el diseño de niveles y los sistemas de recompensa hacia la experiencia del jugador/a. Se valorará muy positivamente la presentación de una demo, así como la optimización y estabilidad del videojuego, independientemente de su fase de ejecución (hasta 10 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El videojuego no presenta ningún tipo de jugabilidad coherente ni mecánicas implementadas de manera funcional. Los niveles son inexistentes o totalmente desorganizados, sin ningún sistema de recompensa u optimización.
- 2,5 puntos (25%): El videojuego tiene una jugabilidad básica pero limitada, con algunas mecánicas implementadas de manera rudimentaria. Los niveles son sencillos y poco desarrollados, con sistemas de recompensa simples que aportan poco a la experiencia del jugador/a. La demo puede estar disponible, pero con múltiples problemas de estabilidad y optimización.
- 5 puntos (50%): El videojuego presenta una jugabilidad funcional con mecánicas bien establecidas, aunque con margen de mejora. Los niveles están moderadamente diseñados y el sistema de recompensa comienza a ofrecer una experiencia más satisfactoria para el jugador/a. La demo es jugable pero aún puede tener algunos problemas técnicos.

- 7,5 puntos (75%): El videojuego ofrece una jugabilidad sólida y mecánicas bien implementadas, con un diseño de niveles que aporta diversidad e interés. Los sistemas de recompensa están bien pensados y mejoran significativamente la experiencia del jugador/a. La demo es fluida, con una buena optimización y pocos problemas de estabilidad.
- 10 puntos (100%): El videojuego presenta una jugabilidad excelente y mecánicas innovadoras, con niveles diseñados de manera magistral que ofrecen una experiencia inmersiva y variada. Los sistemas de recompensa son creativos y bien equilibrados, aportando un gran valor a la experiencia del jugador/a. La demo es perfecta, sin problemas de estabilidad y totalmente optimizada.

a.2. *Concept art*. Inmersión de la propuesta artística, potencial y originalidad de la propuesta visual y sonora, implementación de assets y producción sonora original (hasta 10 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): La propuesta artística es inexistente o totalmente incoherente, sin inmersión visual o sonora alguna. No existe implementación de assets propios ni producción sonora original.
- 2,5 puntos (25%): La propuesta artística es muy básica, con una inmersión visual y sonora limitada. Los assets son escasos y poco desarrollados, y la producción sonora original es mínima o inexistente.
- 5 puntos (50%): La propuesta artística tiene una inmersión moderada, con un potencial visual y sonoro que comienza a destacar. Los assets son funcionales y hay cierta producción sonora original, aunque todavía necesita mejorar.
- 7,5 puntos (75%): La propuesta artística ofrece una buena inmersión, con una propuesta visual y sonora clara y original. Los assets están bien implementados y la producción sonora original complementa la experiencia de forma efectiva.
- 10 puntos (100%): La propuesta artística es excelente e inmersiva, con una gran originalidad y un alto potencial visual y sonoro. Los assets son de gran calidad y están perfectamente implementados, mientras que la producción sonora original es impecable y enriquece profundamente la experiencia del jugador/a.

b. Proyección del proyecto: plan de desarrollo y producción del proyecto, plan de viabilidad económica, diversidad entre roles (técnicos, artísticos, comunicación o según necesidad del proyecto.). **15 puntos**

b.1. Plan de desarrollo del proyecto y racionalización de las fases de producción (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El plan de desarrollo es inexistente o completamente desorganizado, sin ninguna estructura ni fases de producción definidas. No existe ninguna racionalización ni seguimiento del proyecto.
- 1,25 puntos (25%): El plan de desarrollo es muy básico y falta claridad en las fases de producción. Existe una racionalización mínima y escasa coordinación entre las distintas etapas del proyecto.
- 2,5 puntos (50%): El plan de desarrollo es funcional con fases de producción definidas, pero con margen de mejora. La racionalización es moderada y el seguimiento del proyecto es aceptable, aunque puede tener ciertas inconsistencias.
- 3,75 puntos (75%): El plan de desarrollo es sólido y bien estructurado, con fases de producción claramente definidas y buena racionalización. El seguimiento del proyecto es efectivo y permite una coordinación fluida entre las distintas etapas.
- 5 puntos (100%): El plan de desarrollo es excelente, con una estructura detallada y bien organizada de las fases de producción. La racionalización es óptima, con un seguimiento meticoloso del proyecto que asegura una perfecta coordinación y una ejecución eficiente de todas las etapas.

b.2. Configuración de los roles y/o funciones asumidas en la fase de producción (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El proyecto no está adecuadamente configurado, con roles no definidos y sin experiencia demostrable conjunta. No existe ninguna estructura ni coordinación entre los miembros.

- 1,25 puntos (25%): El proyecto tiene una configuración básica con roles mínimamente definidos, pero la fase de producción no está bien diseñada ni adaptada. Existe una falta de coordinación efectiva entre los miembros.
- 2,5 puntos (50%): El proyecto está configurado de forma funcional, con roles claramente definidos y una fase de producción adecuada. La coordinación entre los miembros es aceptable, aunque existe margen para mejorar.
- 3,75 puntos (75%): El proyecto está bien configurado, con roles claramente asignados y una buena fase de producción bien definida. Existe una coordinación fluida y efectiva entre los miembros.
- 5 puntos (100%): El proyecto está excelentemente configurado, con roles perfectamente definidos y una fase de producción muy bien definida y adaptada a las necesidades del proyecto. La coordinación entre sus miembros es óptima, con una gran sinergia y eficiencia en la colaboración.

b.3. Plan económico y de viabilidad empresarial, propuesta de memoria económica bien descrita y adecuada a los objetivos de desarrollo del proyecto (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): No existe ningún plan económico ni de viabilidad empresarial presentado. La memoria económica es inexistente o completamente inadecuada a los objetivos del proyecto.
- 1,25 puntos (25%): El plan económico es muy básico e incompleto, con una dudosa viabilidad empresarial. La memoria económica está poco desarrollada y no está alineada con los objetivos de desarrollo del proyecto.
- 2,5 puntos (50%): El plan económico es funcional, pero con algunas lagunas y la viabilidad empresarial es moderada. La memoria económica está descrita de forma aceptable y es adecuada a los objetivos del proyecto, aunque necesita mejoras.
- 3,75 puntos (75%): El plan económico es sólido y bien desarrolla con una buena viabilidad empresarial. La memoria económica está bien descrita y coherente con los objetivos de desarrollo del proyecto, mostrando una planificación financiera clara y detallada.
- 5 puntos (100%): El plan económico es excelente, con una viabilidad empresarial muy bien establecida. La memoria económica está bien descrita,

detallada y totalmente adecuada a los objetivos de desarrollo del proyecto, demostrando una planificación financiera exhaustiva y bien fundamentada.

c. Trayectoria: valoración académica, participaciones en eventos (GameJam, hackatones, publicaciones en itch.IO u otras plataformas), tiempo de dedicación y disponibilidad. **10 puntos**

c. 1. Valoración académica por solicitante:

c.1. 1 Formación especializada en el ámbito de los videojuegos: programación, arte, sonido y game design. Se contabilizará como formación especializada la finalización de un grado universitario, grado superior o grado medio relacionado con el sector de los videojuegos (hasta 3 puntos)

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos: sin formación en el ámbito de los videojuegos.
- 0,5 puntos: menos del 50% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.
- 1,5 puntos: el 50% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.
- 3 puntos: el 100% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.

c.1.2 Formación relacionada en el ámbito de la gestión empresarial, producción, marketing o comunicación por solicitante. Se contabilizarán como formación la finalización de un grado universitario, grado superior o grado medio de los ámbitos de la economía, gestión empresarial, marketing y comunicación (hasta 1 punto).

- 0,5 puntos por cada formación relacionada en los ámbitos citados.

c. 2. Valoración de la experiencia por solicitante:

c.2.1 Participación en una GameJam o hackatón. Adjuntar un enlace del proyecto desarrollado en la GameJam (hasta 1 punto):

- 0,25 puntos por videojuego realizado en una GameJam.

En el caso de que dos o más personas que participen en el mismo proyecto hayan participado en la misma GameJam, ésta sólo se valorará una vez.

c.2.2 Videojuego publicado (IO, STEAM, etc.) (hasta 2 puntos):

- 0,25 puntos por juego Publicado en Itch.IO, PlayStore u otras plataformas con acceso al videojuego freetoplay.
- 0,5 puntos por juego Publicado en STEAM, EPIC u otras plataformas que incluyan remuneración por la adquisición del videojuego.

En el caso de que dos o más personas que participen en el mismo proyecto hayan publicado el mismo videojuego, éste sólo se valorará una vez.

c.2.3 Dedicación en la ejecución del proyecto (hasta 3 puntos):

- 0,5 puntos: dedicación de 10 horas a la semana.
- 1,5 puntos: dedicación de 20 horas a la semana.
- 3 puntos: dedicación de 40 horas a la semana o más.

d. Aplicación de la paridad de género en la configuración del equipo, el uso del catalán e inclusión de objetivos ODS en el contenido de la propuesta. 5 puntos

d. 1. Aplicación de la paridad de género (hasta 1,5 puntos).

- 1,5 puntos: acreditar la paridad de género en la configuración del equipo.

d. 2. Fomento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el contenido de la propuesta (hasta 1,5 puntos).

- 0,5 puntos por cada objetivo ODS que se incluya en el proyecto hasta un máximo de 1,5 puntos.

d. 3. Incluir el catalán en la comunicación y la fase de lanzamiento del proyecto (2 puntos).

- El criterio se sumará automáticamente si queda patente explícitamente en el proyecto y si se marca la casilla del modelo referente a la solicitud para acceder al programa de incubación de videojuegos.

14. Procedimiento de concesión

14.1. Convocatoria

La selección de los proyectos que formarán parte del programa de incubación de videojuegos se efectuará en régimen de concurrencia competitiva y atendiendo a los principios de publicidad, transparencia, objetividad, igualdad y no discriminación.

El procedimiento de concesión se iniciará de oficio mediante convocatoria pública aprobada por el órgano competente.

14.2. Publicidad

La convocatoria para la concesión de las ayudas reguladas en estas bases se publicará en la Base de Datos Nacional de Subvenciones, y por su conducta, se publicará un extracto en el BOP. Asimismo, será publicada en el tablón de anuncios del Ajuntament y en la web de El Modern. Centre Audiovisual i Digital.

14.3. Presentación de solicitudes

El plazo para la presentación de solicitudes será el establecido en la convocatoria y, como mínimo, será de 15 días hábiles a contar desde el día siguiente de la publicación en el BOP de la misma.

15. Relación provisional de solicitudes admitidas y no admitidas

Finalizado el plazo de presentación de solicitudes, se establece una fase de preevaluación en la que se verificará el cumplimiento de los requisitos necesarios para adquirir la condición de beneficiaria, de acuerdo con lo establecido en la base 6, así como la comprobación de que la documentación presentada es correcta y completa.

A continuación se hará pública en el tablón de anuncios municipal y en la www.girona.cat/elmodern la relación provisional de solicitudes admitidas y no admitidas, con indicación de los motivos de la no admisión e indicando si es necesario subsanar algún documento, otorgando un plazo de alegaciones y subsanación de 10 días hábiles, de acuerdo con lo establecido en el artículo 23.5 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre.

La no corrección de las enmiendas supondrá el desistimiento de la solicitud.

Finalizado el plazo de alegaciones y subsanación y analizadas aquellas que se presenten, se dictará resolución motivada con la relación definitiva de solicitudes admitidas y excluidas.

16. Instrucción y valoración

16.1 La persona responsable de la instrucción del procedimiento por el otorgamiento de las subvenciones previstas será la persona que ocupa el cargo de Jefe de Área de Cultura, Deportes y Educación.

16.2 La evaluación correrá a cargo de una comisión de valoración formada por una presidencia, y dos vocalías con voz y voto, una de las cuales asumirá la secretaría. Las convocatorias determinarán la composición concreta de estas comisiones y podrán

contemplar el asesoramiento de personas externas a la comisión, que sean referentes de los ámbitos de valoración, con voz y sin voto.

16.3 La comisión de valoración podrá concertar una entrevista con los equipos solicitantes en caso de dudas o aclaraciones del proyecto presentado antes del emitir el informe de valoración.

16.4 La comisión de valoración, una vez valoradas las solicitudes presentadas, de acuerdo con los criterios que se fijen en la convocatoria, emitirá un informe motivado con el resultado de la evaluación y una relación ordenada de las solicitudes según la puntuación obtenida

16.5 Propuesta provisional de resolución

El órgano instructor, en base al expediente y al informe motivado de la comisión, efectuará la propuesta provisional de resolución, según orden de puntuaciones y hasta agotamiento de presupuesto.

La propuesta provisional de resolución deberá indicar:

- a. Las personas solicitantes para las que se propone la concesión de la ayuda, con especificación del objeto de la ayuda y su cuantía.
- b. Las personas solicitantes a las que se desestima la concesión, con especificación del motivo de desestimación.

La propuesta provisional de resolución se publicará en el tablón de anuncios municipal y en la web www.girona.cat/elmodern. Esta publicación sustituye a la notificación individual y tendrá los mismos efectos.

Esta propuesta de resolución provisional no crea derecho alguno a favor de la propuesta de persona o entidades beneficiarias, mientras no se publique la resolución de la convocatoria.

El plazo para presentar alegaciones en la propuesta provisional de resolución será de diez días hábiles, a partir del día siguiente de su publicación. Resueltas las alegaciones, se dictará la resolución de la convocatoria.

17. Resolución

17.1 La resolución de concesión o de denegación corresponde a la Alcaldía u órgano municipal que tenga delegada esta atribución.

17.2 La resolución, de acuerdo con los criterios de valoración de las solicitudes y la valoración efectuada por la comisión de valoración, detallará, de forma motivada, los proyectos que acceden al Programa de acompañamiento a proyectos audiovisuales y cinematográficos de El Modern y los que no acceden a ellos.

17.3 También podrá incluir una relación ordenada por puntuación de las solicitudes que, a pesar de cumplir con las condiciones establecidas en estas bases y en la convocatoria, no hayan podido acceder al Programa. En caso de que algunas de las personas o equipo beneficiario no aceptaran la ayuda, se podrá resolver, sin necesidad de nuevas convocatorias, la aceptación del siguiente, en orden de puntuación.

17.4. La resolución de la convocatoria pondrá fin a la vía administrativa y se publicará en el tablón de anuncios municipal y en la web www.girona.cat/elmmodern, surtiendo los mismos efectos que la notificación individual. Contra esta resolución se podrá interponer recurso potestativo de reposición o presentar recurso contencioso administrativo ante el Juzgado de lo Contencioso Administrativo de Girona en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente al de su publicación, sin perjuicio de que, si se considera conveniente, se interpongan otros recursos que se crean más oportunos.

18. Plazo de resolución y publicación

18.1 El plazo máximo para resolver y publicar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de publicación de la convocatoria.

18.2 El vencimiento del plazo sin que se haya publicado la resolución, legitima a las personas interesadas para entender desestimada, por silencio administrativo, su solicitud.

19. Aceptación

19.1 Las personas beneficiarias dispondrán de un plazo de 10 días hábiles, a partir del día siguiente de hacerse pública la resolución definitiva, para comunicar por escrito su aceptación en el Programa de incubación de videojuegos y las condiciones en las que se ha otorgado.

19.2 En caso de no cumplir con este requerimiento, se les tendrá por desistidos.

20. Modificaciones del proyecto

El proyecto subvencionado podrá ser modificado por las personas, equipos o productoras beneficiarias si se produce una alteración no sustancial de las condiciones en las que se ha concedido la ayuda. Será necesario que la persona interesada presente una solicitud con las modificaciones propuestas antes de que acabe el plazo para la realización del proyecto. El órgano instructor decidirá la aprobación de estas modificaciones.

21. Pérdida del derecho a recibir la ayuda otorgada y causas de reintegro

De acuerdo con los artículos 34 y 37 de la Ley general de subvenciones, se producirá la pérdida del derecho a recibir la ayuda otorgada y/o a reintegrar la ayuda percibida, con exigencia del interés de demora que corresponda, en los casos previstos en el artículo 37.

Se establecen los siguientes criterios para la graduación de otros posibles incumplimientos de las condiciones impuestas con motivo del otorgamiento de la subvención, en cada caso, conforme al siguiente principio de proporcionalidad:

Supuesto	Posibles incumplimientos	Porcentaje de reintegro de la subvención otorgada
1	Obtención de la subvención falseando u ocultando condiciones	100%
2	Incumplimiento de la obligación de justificación	100%
3	Incumplimiento total de las finalidades y objeto de la subvención	100%
4	Demora en la presentación de la justificación (fuera de plazo), sin contestar el requerimiento del departamento gestor	100%
5	Incumplimiento de las obligaciones relativas a adoptar las medidas de difusión	50 %
6	Incumplimiento parcial de la finalidad y objeto de la subvención	Proporcional a las finalidades y/o acciones no realizadas en relación al total del proyecto
7	Incumplimiento parcial de las obligaciones de los beneficiarios	Proporcional al grado de incumplimiento
8	Justificación insuficiente	La parte no justificada adecuadamente

Además de las previstas en estas bases, serán causas de minoración, revocación o reintegro de la subvención, las establecidas en los artículos 40, 42, 43 y 44 de la Ordenanza General de Subvenciones del Ajuntament de Girona.

22. Pago de las ayudas

22.1 La ayuda concedida se hará efectiva mediante pago anticipado y previa aceptación de la ayuda, por un importe máximo del 75% del importe concedido. Esta fórmula de pago responde a la naturaleza de los destinatarios de la ayuda, que son personas emergentes, no profesionales, en fase de desarrollo de proyectos. Dado que no pueden obtener beneficios del proyecto en esta etapa inicial, la ayuda también sirve para garantizar una mínima disponibilidad económica que les permita dedicar tiempo al trabajo en el proyecto y asistir al programa de incubación.

El 25% restante se hará efectivo una vez acreditada la realización del objeto de la ayuda y presentada y verificada mediante la correspondiente forma de justificación establecida en el apartado 25.4 de estas bases.

22.2 La percepción de las ayudas está sujeta al impuesto sobre la renta de las personas físicas (IRPF). Su percepción, por tanto, puede comportar la obligación de presentar la declaración anual de este impuesto.

23. Obligaciones de las personas beneficiarias

a. Seguir el programa de incubación de videojuegos; participando presencialmente y/o telemáticamente en las sesiones de asesoramiento, mentorías, jornadas, Demo Day y todas las actividades impulsadas por la empresa adjudicataria del servicio del Programa de incubación de videojuegos.

b. Comunicar, cualquier cambio que pueda afectar a las condiciones en que se ha concedido la aceptación al Programa de incubación de videojuegos.

c. Hacer constar el soporte y los logotipos siguientes a los créditos del videojuego, así como los materiales de promoción y comunicación:

- Ajuntament de Girona.
- Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, con la expresión "amb el suport del Departament de Cultura".
- Diputació de Girona.
- El Modern. Centre Audiovisual i Digital.
- Logotipo del programa de incubación de videojuegos.

d. Los grupos seleccionados autorizan al Ajuntament de Girona ya la empresa adjudicataria del servicio del programa de incubación a realizar la comunicación pública de todas las actividades, materiales y soportes generados en el marco de esta convocatoria.

El incumplimiento de cualquiera de estas obligaciones, así como de las establecidas en la Ley General de Subvenciones, será constitutivo de infracción según la tipificación establecida en los arts. 56, 57 y 58 de la Ley General de Subvenciones, dará lugar a la tramitación del correspondiente expediente sancionador y establecimiento de las sanciones correspondientes o bien al reintegro de las cantidades percibidas, con el interés de demora correspondiente, en los casos previstos en el artículo 37 de la misma ley.

24. Justificación

24.1 Plazo

La presentación de la justificación será de un plazo máximo e improrrogable de tres meses a partir de la finalización del período previsto de la ejecución de proyectos establecido en la convocatoria.

24.2 Verificación y control

De acuerdo con lo que establece la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, y su Reglamento de desarrollo, aprobado por el Real decreto 887/2006, de 21 de julio, las actuaciones subvencionadas estarán sujetas a la función de control y verificación por parte de los órganos competentes de la Administración concedente, incluida la Intervención Municipal.

En este sentido, la Intervención Municipal ejercerá las funciones de control financiero y auditoría sobre las subvenciones concedidas, en los términos establecidos en la normativa vigente, pudiendo requerir toda la documentación necesaria para verificar el cumplimiento de las condiciones y requisitos exigidos para la concesión y la justificación de la subvención.

Los beneficiarios de la subvención están obligados a facilitar toda la información y documentación que les sea requerida, así como a someterse a las actuaciones de comprobación que se consideren oportunas, incluidas visitas de verificación in situ, revisión de justificaciones y controles específicos sobre el destino de los fondos recibidos. Cualquier incumplimiento de las obligaciones de verificación y control podrá dar lugar a la revocación de la subvención y, en su caso, a la exigencia de reintegro de las cantidades percibidas, de acuerdo con el régimen sancionador previsto en la normativa aplicable.

24.3 Falta de justificación

La falta de justificación comportará la pérdida del derecho de cobro, y, en caso de que éste ya se haya producido, implicará la tramitación del procedimiento de reintegro

respecto de las cantidades no justificadas, y los correspondientes intereses de demora, de acuerdo con lo establecido en el art. 37 y siguiente de la Ley General de Subvenciones.

24.4 Cambio de destino de las ayudas

No se autorizarán cambios de destino de las ayudas concedidas. Se perderá el derecho de cobro de las ayudas, o en caso de que ya se hayan producido, éstas serán objeto de reintegro en caso de incumplimiento de los fines por los que fueron otorgadas.

24.5 Forma de justificación

La justificación se formalizará mediante la presentación en el registro de entrada del Ajuntament de la cuenta justificativa simplificada, en cumplimiento del artículo 34 de la ordenanza general de subvenciones del Ajuntament de Girona, que contenga como mínimo la siguiente información:

- a. Relación clasificada de los gastos efectuados, con identificación del proveedor, número de documento, importe, concepto y fecha de emisión de la factura, y detalle de la financiación final de los gastos del concepto subvencionado, con indicación de la procedencia de los ingresos y subvenciones, según modelo normalizado del formulario de comunicación de la justificación de subvenciones, becas y/o ayudas del Ajuntament de Girona.
- b. Memoria explicativa del impacto del Programa de incubación de videojuegos de El Modern sobre el proyecto desarrollado.
- c. Material final del proyecto (portafolio, teaser, videojuego en fase alfa, beta, final o cualquier otro soporte de comunicación) donde debe constar la colaboración municipal y soportes institucionales en los términos indicados en el apartado 23.c. de estas bases.

25. Régimen jurídico

- Ordenanza general de subvenciones del Ajuntament de Girona, sus organismos autónomos y entes dependientes, aprobada por el Pleno de fecha 14 de septiembre de 2015 y publicada en el BOP de Girona núm. 237 de 10 de diciembre de 2015.
- Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, y Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba su reglamento.

En caso de incumplimiento de las obligaciones que prevén las bases reguladoras, resultará de aplicación el régimen sancionador previsto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, y en el Texto refundido de la Ley de finanzas públicas de Cataluña, aprobado por el Decreto legislativo 3/2002, de 24 de diciembre, mente total o parcial de la subvención.

26. Vigencia

Estas bases rigen desde el día siguiente de la publicación de su aprobación definitiva en el Boletín Oficial de la Provincia (BOP) y serán vigentes hasta que se acuerde la modificación o derogación.