

CONVOCATÒRIA PER A L'ANY 2025 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. Bases reguladores

El Programa d'incubació de videojocs d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital es regula per les bases reguladores aprovades en sessió ordinària del Ple de data 10 de març de 2025 i publicades al BOP núm. 55 del 20 de març de 2025 i al DOGC núm. 9386 de 4 d'abril de 2025 i s'eleva a definitives mitjançant edicte al BOP de Girona número 116 en data de 18 de juny de 2025. Les bases reguladores del Programa d'incubació de videojocs d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital contenen les regulacions particulars del procediment de concessió, d'acord amb la possibilitat prevista a l'article 23.2 a) de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, General de subvencions, i a l'article 12.2. de l'Ordenança de subvencions de l'Ajuntament de Girona i els seus organismes autònoms.

3. Persones beneficiàries

Poden optar als ajuts persones físiques o jurídiques, que presentin projectes de videojocs que compleixin amb els requisits exigits en les bases. També hi podran optar les agrupacions de persones físiques que, sense tenir personalitat jurídica, presentin projectes que compleixin amb els requisits exigits a les bases.

El Programa d'incubació de videojocs d'El Modern està adreçat a equips de recents graduats (grau universitari o cicle formatiu) en estudis relacionat amb el disseny i/o desenvolupament de videojocs, a equips emergents en vies de professionalització i a empreses del sector que necessitin un acompanyament en els seus projectes per iniciar-se en el sector dels videojocs. Les persones o equips sol·licitants han d'atendre a les formacions i assessoraments de la incubadora com a mínim de 6 a 8 hores per setmana, a més, cal disposar de temps i la flexibilitat horària suficient per poder desenvolupar el projecte amb garanties.

4. Requisits de les persones sol·licitants

4.1 Les persones sol·licitants hauran d'estar directament vinculades al projecte presentat i a la seva execució.

4.2 Es poden presentar equips de programadors/es, dissenyador/es i desenvolupador/es de videojocs, que presentin un Game Design Document (GDD) i la resta de documentació descrita a l'apartat 12 d'aquestes bases.

4.3. Les persones jurídiques hauran d'estar legalment constituïdes i actives, i hauran d'acreditar que el seus objectius estatuaris estan relacionats amb la finalitat de l'ajut.

4.4. En el supòsit que la sol·licitud la presenti una persona diferent a la persona beneficiària o es presenti en nom d'una persona jurídica, caldrà acreditar degudament la representació.

4.5. Cada persona o equip sol·licitant només podrà presentar i/o participar en una sola sol·licitud per convocatòria.

4.6. Les persones sol·licitants no poden haver obtingut un ajut del Programa d'incubació de videojocs d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital en la convocatòria de l'any anterior.

4.7. Les persones sol·licitants han d'haver justificat en temps i formar qualsevol subvenció anteriorment atorgada per l'Ajuntament de Girona, i estar al corrent del compliment de les obligacions fiscals amb l'Ajuntament, amb la resta d'administracions i amb la Seguretat Social.

4.8. Les persones sol·licitants, les persones que formin part d'agrupacions de persones físiques que presentin sol·licitud en el programa, o les que formin part de persones jurídiques sol·licitants, no poden trobar-se en cap de les situacions previstes a l'article 13 de la Llei general de subvencions.

Tampoc poden haver estat objecte de sancions administratives fermes ni de sentències fermes condemnatòries per haver exercit o tolerat pràctiques discriminatòries per raó de sexe o de gènere, d'acord amb la Llei 17/2015 d'igualtat efectiva de dones i homes.

5. Procediment de concessió

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

El procediment de concessió s'iniciarà d'ofici, mitjançant convocatòria pública aprovada per l'òrgan competent.

6. Forma de presentació i documentació

6.1. Un cop publicada la convocatòria, les persones jurídiques hauran de presentar les sol·licituds, juntament amb la documentació requerida telemàticament a través de la seu electrònica de l'Ajuntament de Girona.

6.2. Les persones físiques podran presentar les sol·licituds, juntament amb la documentació requerida, de manera telemàtica o a través de les oficines d'atenció en matèria de registre, o per mitjà de qualsevol dels mitjans permesos per la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, del procediment administratiu comú.

6.3. Documentació que cal presentar:

- a) Formulari de sol·licitud, degudament omplert, signat digitalment i presentat per Seu Electrònica. 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.

- d) 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.

e) 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, hackatons, 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. Termini de presentació de sol·licituds

El termini per a la presentació de sol·licituds és de 15 dies hàbils a comptar des de la publicació en el BOP de la convocatòria.

8. Criteris de valoració

El judici tècnic de la comissió de valoració es realitzarà en base a la documentació aportada en la sol·licitud de la convocatòria per part de la persona o entitat sol·licitant. La concessió de la subvenció s'efectuarà mitjançant l'assignació d'una puntuació del projecte d'acord amb els criteris establerts a les bases i en aquesta convocatòria, i s'atorgaran tres ajudes pels tres projectes que hagin obtingut la puntuació més elevada de la suma de tots els 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.

Els criteris i subcriteris de valoració és desglossen i valoren de la següent manera:

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 inexistent 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 inexistent.
- 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 fluïda 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 inexistente 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 hackató. 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 incloguin 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.

9. Composició de la comissió de valoració

L'òrgan col·legiat competent per a la valoració de les sol·licituds i emetre l'informe proposta de concessió d'ajuts del Programa d'acompanyament a projectes audiovisuals i cinematogràfics d'El Modern. Centre Audiovisual i Digital estarà format per les següents persones:

- Sr. Xavier Busquets Masuet, Tècnic de cultura del Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuarà com a president 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 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.

- Sra. Laura Merino Compte, Coordinadora de l'àmbit audiovisual, 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.

- Sr. Aniol Casadevall Angelats, director de l'Oficina de Foment de les Arts, que actuarà com a 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 la gestió cultural, acreditat per la seva experiència laboral al llarg de més de 20 anys desenvolupant projectes culturals des del sector públic i des de l'associacionisme cultural, així com per la seva formació acadèmica (Màster en comunicació i estudis culturals).

La comissió podrà convidar les persones que cregui convenient, especialistes en els àmbits a valorar i amb veu i sense vot, per tal d'assessorar-se.

Les persones que formin part de la comissió de valoració no poden participar en la convocatòria.

Aquesta comissió de valoració no pot trobar-se en cap situació de conflicte d'interessos dels òrgans col·legiats establerta en la Llei 40/2015, d'1 d'octubre, de règim jurídic del sector públic.

10. Termini d'execució i justificació

Es preveu iniciar el programa d'incubació a l'octubre del 2025. Aquest tindrà una durada de sis mesos, finalitzant al març de 2026. 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 programa s'executarà íntegrament a El Modern. Centre Audiovisual i Digital (c. Nou del Teatre, 16), tot i que algunes formacions i mentories es realitzaran telemàticament.

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 2026 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. Dotació econòmica

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: 2025 306 33400 48000 Suport creació El Modern (12.000 €) del pressupost municipal per a l'exercici 2025.

12. Quantia dels ajuts

L'import individualitzat dels ajuts és de 4.000,00 € per projecte incubat, essent un màxim de tres els projectes seleccionats.

13. Instrucció i valoració

13.1 La persona responsable de la instrucció del procediment per l'atorgament de les subvencions previstes serà la persona que ocupa el càrrec de Cap d'Àrea de Cultura, Esports i Educació.

13.2 L'avaluació serà a càrrec de la comissió de valoració prevista al punt 9 de la present convocatòria.

13.3 La comissió de valoració podrà concertar una entrevista amb els equips sol·licitants en cas de dubtes o aclariments del projecte presentat abans de l'emetre l'informe de valoració.

13.4 La comissió de valoració, un cop valorades les sol·licituds presentades, d'acord amb els criteris que es fixin a la convocatòria, emetrà un informe motivat amb el resultat de l'avaluació i una relació ordenada de les sol·licituds segons la puntuació obtinguda.

13.5 Proposta provisional de resolució

L'òrgan instructor, en base a l'expedient i a l'informe motivat de la comissió, efectuarà la proposta provisional de resolució, segons l'ordre de puntuacions i fins a esgotament de pressupost.

La proposta provisional de resolució haurà d'indicar:

- a. Les persones sol·licitants per a les quals es proposa la concessió de l'ajut, amb especificació de l'objecte de l'ajut i la seva quantia.
- b. Les persones sol·licitants a les quals es desestima la concessió, amb especificació del motiu de desestimació.

La proposta provisional de resolució es publicarà en el tauler d'anuncis municipal i en el web web.girona.cat/elmodern. Aquesta publicació substitueix la notificació individual i tindrà els mateixos efectes.

Aquesta proposta de resolució provisional no crea cap dret a favor de la proposta de persona o entitats beneficiàries, mentre no es publiqui la resolució de la convocatòria.

El termini per presentar al·legacions a la proposta provisional de resolució serà de deu dies hàbils, a partir de l'endemà de la seva publicació. Un cop resoltes les al·legacions, es dictarà la resolució de la convocatòria.

14. Termini de resolució i notificació

14.1. El termini màxim per a resoldre i notificar la resolució serà de sis mesos a comptar des de la data de publicació de la convocatòria.

14.2. El venciment del termini sense que s'hagi notificat la resolució, legitima les persones interessades per entendre desestimada, per silenci administratiu, la seva sol·licitud.

14.3. La resolució de concessió o de denegació correspon a l'Alcaldia o òrgan municipal que tingui delegada aquesta atribució.

14.4. La resolució inclourà la relació dels projectes admesos i no admesos al programa segons les puntuacions obtingudes d'acord amb els criteris de valoració, detallarà, de forma motivada, els projectes que accedeixen al Programa d'incubació de videojocs d'El Modern i els que no hi accedeixen.

14.5. També podrà incloure una relació ordenada per puntuació de les sol·licituds que, tot i complir amb les condicions establertes en aquestes bases i a la convocatòria, no hagin pogut accedir al Programa. En cas que alguna de les persones o equip beneficiari

renunciés a l'ajuda, es podrà resoldre, sense necessitat de noves convocatòries, l'acceptació del següent, en ordre de puntuació.

14.6. La resolució de la convocatòria posarà fi a la via administrativa i es publicarà en el tauler d'anuncis municipal i en el web www.girona.cat/elmodern, assortint els mateixos efectes que la notificació individual. Contra aquesta resolució de la convocatòria es podrà interposar recurs potestatiu de reposició o 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, sens perjudici que, si es considera convenient, s'interposin altres recursos que es creguin més oportuns.

15. Justificació dels ajuts concedits

La justificació es realitzarà d'acord amb el que estableixen les bases reguladores.

16. Publicació

16.1. Aquesta convocatòria es publicarà a la Base de Dades Nacional de Subvencions, i per conducte seu, se'n publicarà un extracte al BOP. Així mateix, serà publicada al tauler d'anuncis de l'Ajuntament i al web municipal.

16.2. La resolució d'atorgament es farà pública, igualment, a la Base de Dades Nacional de Subvencions, al Tauler d'Anuncis de l'Ajuntament de Girona, per mitjà del web municipal i al Portal de Transparència.

17. Règim jurídic

En tot allò no previst a les bases i en aquesta convocatòria, serà d'aplicació l'establert a l'Ordenança general de subvencions de l'Ajuntament de Girona, els seus organismes autònoms i ens que en depenen, publicada per edicte de data 26 de novembre de 2015 en el BOP de Girona núm. 237, de 10 de desembre de 2015, i a la resta de normativa aplicable.