

CONVOCATORIA PARA EL AÑO 2025 DEL PROGRAMA DE INCUBACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE EL MODERN. CENTRE AUDIOVISUAL I DIGITAL

1 . Objeto de la convocatoria

El objeto de esta convocatoria es iniciar el proceso de adjudicación del Programa de incubación de videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital.

El objeto del programa consiste en la dotación de becas destinadas a equipos o estudios que se encuentren en proceso de diseño y desarrollo de un videojuego. El programa incluye un plan de incubación de seis meses que se concretará con sesiones de formación, servicios de asesoramiento profesional, auditorías y la presentación de los proyectos en el evento Demo Day. El acceso al programa incluye la disponibilidad de un espacio físico de trabajo en El Modern.

El programa de incubación de videojuegos tiene por objetivo fomentar la creación de empresas innovadoras, digitales y tecnológicas en el marco de las industrias culturales, a través del soporte a la formación, la creación, la producción y la publicación de videojuegos.

2. Bases reguladoras

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital se regula por las bases reguladoras aprobadas en sesión ordinaria del Pleno de fecha 10 de marzo de 2025 y publicadas en el BOP núm. 55 del 20 de marzo de 2025 y en el DOGC núm. 9386 de 4 de abril de 2025 y se elevan a definitivas mediante edicto en el BOP de Girona número 116 en fecha 18 de junio de 2025. Las bases reguladoras del Programa de incubación de videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital contienen las regulaciones particulares del procedimiento de concesión, de acuerdo con la posibilidad prevista en el artículo 23.2 a) de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de subvenciones, y en el artículo 12.2. de la Ordenanza de subvenciones del Ayuntamiento de Girona y sus organismos autónomos.

3. Personas beneficiarias

Pueden optar a las ayudas personas físicas o jurídicas, que presenten proyectos de videojuegos que cumplan con los requisitos exigidos en las bases. También podrán optar las agrupaciones de personas físicas que, sin tener personalidad jurídica, presenten proyectos que cumplan con los requisitos exigidos en las bases.

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern está dirigido a equipos de recientes graduados (grado universitario o ciclo formativo) en estudios relacionado con el diseño y/o desarrollo de videojuegos, equipos emergentes en vías de profesionalización y empresas del sector que necesiten un acompañamiento en sus proyectos para iniciarse en el sector de los videojuegos. Las personas o equipos solicitantes deben atender 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.

4 . Requisitos de las personas solicitantes

4.1 Las personas solicitantes tendrán que estar directamente vinculadas al proyecto presentado ya su ejecución.

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

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

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

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

4.6. 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.

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

4.8. 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 género, de acuerdo con la Ley 17/2015 de igualdad efectiva de mujeres y hombres.

5. Procedimiento de concesión

Las subvenciones serán concedidas mediante procedimiento de concurrencia competitiva y de acuerdo con los principios de publicidad, transparencia, objetividad,

igualdad y no discriminación, de acuerdo con lo que establece esta convocatoria y las bases que las regulan.

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

6. Forma de presentación y documentación

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

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

6.3. 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 tendrán que 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 debe 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 fines culturales o artísticos.

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

- Nombre estudio o equipo.
- Enlace web (en su caso) 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) empleado.
- 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 conseguir 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) Portafolios 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 hay que incluir:

- Trayectoria académica.
- Trayectoria profesional.
- Enlaces con videojuegos publicados en cualquier plataforma.
- Participación en GameJam , hacketons , entre otros. Es necesario adjuntar un enlace web al proyecto o página web del evento para acreditar su 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.

7. Plazo de presentación de solicitudes

El plazo para la presentación de solicitudes es de 15 días hábiles a contar desde su publicación en el BOP de la convocatoria.

8. Criterios de valoración

El juicio técnico de la comisión de valoración se realizará en base a la documentación aportada en la solicitud de la convocatoria por parte de la persona o entidad solicitante. La concesión de la subvención se efectuará mediante la asignación de una puntuación del proyecto de acuerdo con los criterios establecidos en las bases y en esta convocatoria, y se otorgarán tres ayudas por los tres proyectos que hayan obtenido la puntuación más elevada de la suma de todos los criterios de valoración.

Se valorará sobre 50 puntos y deberá superarse una puntuación mínima de 25 puntos para poder optar a la ayuda.

Los criterios y subcriterios de valoración se desglosan y valoran de la siguiente manera:

a. *Game design* : fase de desarrollo, singularidad de las mecánicas, diseño artístico (*concepto arte*), 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 frente a 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 forma funcional. Los niveles son inexistentes o totalmente desorganizados, sin sistema de recompensa u optimización.
- 2,5 puntos (25%): El videojuego tiene una jugabilidad básica pero limitada, con algunas mecánicas implementadas de forma rudimentaria. Los niveles son sencillos y poco desarrollados, con sistemas de recompensa simples que poco aportan 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 son moderadamente diseñados y el sistema de recompensa empieza a ofrecer una experiencia más satisfactoria para el jugador / a .
- 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 son bien pensados y mejoran significativamente la experiencia del jugador/ a .
- 10 puntos (100%): El videojuego presenta una jugabilidad excelente y mecánicas innovadoras, con niveles diseñados de forma 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. *Concepto 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 sets 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 hay 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 diferentes 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 meticuloso 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 viabilidad empresarial dudosa. 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 desarrollado, con 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 (Game Jam, hacketons , publicaciones en 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 contabilizarán 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 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 *freetopla* y .
- 0,5 puntos por juego Publicado en STEAM, EPIC u otras plataformas que incluyan remuneración por la adquisición del videojuego.

En 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.

9. Composición de la comisión de valoración

El órgano colegiado competente para la valoración de las solicitudes y emitir el informe propuesta de concesión de ayudas del Programa de acompañamiento a proyectos audiovisuales y cinematográficos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital estará formado por las siguientes personas:

- Sr. Xavier Busquets Masuet, Técnico de cultura del Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuará como presidente de la comisión para valorar los proyectos presentados en relación a los criterios de valoración de la convocatoria a partir de su conocimiento especializado en el ámbito de la cultura digital, acreditado por su experiencia laboral como coordinador del programa de incubación de videojuegos, impulsor del programa de actividades de cultura digital de El Modern de Cultura de Ta de Cultura de la Generalidad de Cataluña.

- D^a. Laura Merino Compte, Coordinadora del ámbito audiovisual, que actuará como secretaria y vocal de la comisión para valorar los proyectos presentados en relación a los criterios de valoración de la convocatoria a partir de su conocimiento especializado en el ámbito de las artes y la cultura acreditado por su formación académica en Historia del Arte y Máster en Comunicación y Crítica del Arte, y por el de más de 15 años como técnica de cultura gestionando la Gerona Film Office.

- Sr. Aniol Casadevall Angelats, director de la Oficina de Foment de les Arts, que actuará como vocal de la comisión para valorar los proyectos presentados en relación a los criterios de valoración de la convocatoria a partir de su conocimiento especializado en el ámbito de la gestión cultural, acreditado por su experiencia laboral a lo largo de más de 20 años desarrollando proyectos culturales desde el sector público y desde la asociación culturales).

La comisión podrá invitar a las personas que crea conveniente, especialistas en los ámbitos a valorar y con voz y sin voto, a fin de asesorarse.

Las personas que formen parte de la comisión de valoración no pueden participar en la convocatoria.

Esta comisión de valoración no puede encontrarse en ninguna situación de conflicto de intereses de los órganos colegiados establecida en la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de régimen jurídico del sector público.

10. Plazo de ejecución y justificación

Se prevé iniciar el programa de incubación en octubre de 2025. Éste tendrá una duración de seis meses, finalizando en marzo de 2026. Las fechas son orientativas, las definitivas se acordarán con las personas y/o equipos beneficiarios. La Demo Day se realizará durante el mes de abril. El programa se ejecutará íntegramente en El Modern. Centre Audiovisual i Digital. (c. Nou del Teatre, 16), aunque algunas formaciones y mentorías se realizarán telemáticamente.

El plazo de finalización de las acciones acordadas en el Programa de Incubación de Videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital. será como máximo hasta el 30 de abril de 2026 y la presentación de la justificación será de un plazo máximo de tres meses a partir de la finalización del período previsto de la ejecución del programa de incubación.

11. Dotación económica

La dotación máxima destinada al Programa de incubación de videojuegos del Centre Audiovisual i Digital. El Modern es de 12.000,00 € que se financian con cargo a la aplicación presupuestaria: 2025 306 33400 48000 Apoyo creación El Modern (12.000 €) del presupuesto municipal para el ejercicio 2025.

12. Cuantía de las ayudas

El importe individualizado de las ayudas es de 4.000,00 € por proyecto incubado, siendo un máximo de tres los proyectos seleccionados.

13. Instrucción y valoración

13.1 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.

13.2 La evaluación correrá a cargo de la comisión de valoración prevista en el punto 9 de la presente convocatoria.

13.3 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.

13.4 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.

13.5 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 el 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, especificando el 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 web.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.

14. Plazo de resolución y notificación

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

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

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

14.4. La resolución incluirá la relación de los proyectos admitidos y no admitidos en el programa según las puntuaciones obtenidas de acuerdo con los criterios de valoración, detallará, de forma motivada, los proyectos que acceden al Programa de incubación de videojuegos de El Modern y los que no acceden al mismo.

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

14.6. 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/elmodern, surtiendo los mismos efectos que la notificación individual. Contra esta resolución de la convocatoria 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.

15. Justificación de las ayudas concedidas

La justificación se realizará de acuerdo con lo que establecen las bases reguladoras.

16. Publicación

16.1. Esta convocatoria 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 Ayuntamiento y en la web municipal.

16.2. La resolución de otorgamiento se hará pública, igualmente, en la Base de Datos Nacional de Subvenciones, en el Tablón de Anuncios del Ajuntament de Girona, por medio de la web municipal y en el Portal de Transparencia.

17. Régimen jurídico

En todo lo no previsto en las bases y en esta convocatoria, será de aplicación lo establecido en la Ordenanza general de subvenciones del Ajuntament de Girona, sus organismos autónomos y entes dependientes, publicada por edicto de fecha 26 de noviembre de 2015 en el BOP de Girona núm. 237, de 10 de diciembre de 2015, y al resto de normativa aplicable.