



PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)ⁱ

Ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital

- **¿Cuáles son las actividades objeto de ayuda en esta convocatoria?**

Las actividades objeto de las ayudas aparecen en el artículo 26 de la convocatoria (página 18):

<https://www.boe.es/boe/dias/2022/12/16/pdfs/BOE-A-2022-21394.pdf>

Son las siguientes:

- a) La preproducción, producción y distribución de videojuegos.
- b) La preproducción, producción y distribución de otras formas de creación digital, incluyendo las experiencias narrativas en formatos RV, RA, RX, ya sean interactivos o no interactivos, experiencias narrativas orientadas a metaversos, podcasts y otros.
- c) Los programas de incubación, mentorización o aceleración de proyectos relacionados con las categorías anteriores, ya sean en formato físico, digital o híbrido (digital y físico). Se consideran como tales aquellos programas, foros, plataformas de *pitching* y residencias donde participen profesionales y empresas que superen previamente un proceso de selección y que comprendan actividades de *networking* y tutoría para mejorar la competencia y competitividad de profesionales y empresas en los procesos creativos y de desarrollo de videojuegos u otras formas de creación digital.
- d) Los eventos profesionales y las exposiciones culturales sobre el videojuego y otras formas de creación digital.

- **¿Qué aspectos se valoran del proyecto presentado?**

Los criterios de valoración aparecen en el artículo 36 de la convocatoria (página 20):

<https://www.boe.es/boe/dias/2022/12/16/pdfs/BOE-A-2022-21394.pdf>

- **¿Los proyectos que se presenten deben tener contenido cultural o artístico?**

La unidad que gestiona esta línea de ayudas es la Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales, del Ministerio de Cultura y Deporte, por lo que uno de los criterios de valoración será precisamente el Interés cultural y la calidad del proyecto, de la siguiente manera (artículo 36 de la convocatoria):

- a) Interés cultural, originalidad y/o calidad artística del contenido del proyecto (hasta 10 puntos).



b) Calidad técnica del proyecto, según la naturaleza del mismo. Entre otros factores, se prestará atención a la calidad e innovación del diseño gráfico, del sonido, de la música y del diseño de producción en el caso de productos; o a la variedad, calidad y desarrollo técnico de la oferta de actividades en el caso de los servicios (hasta 10 puntos).

- **¿Dónde se pueden descargar las plantillas de presentación de documentos adjuntos, para después enviar en la solicitud desde la sede electrónica?**

Se pueden descargar desde este enlace:

<https://sede.mcu.gob.es/registro/sabi/SeleccionMenu.action?cd=1&aob=ayuda&tipo=1387>

- **¿Qué contenido debe incluir el documento de Memoria de actividades dos últimos años, proyecto y previsiones de explotación del proyecto?**

El contenido mínimo de dicho documento debe incluir una breve memoria de las actividades de la entidad solicitante en los dos años anteriores, la descripción de las actuaciones que conforman el proyecto para el que se solicita la ayuda, y las previsiones de explotación de dicho proyecto.

En el caso de entidades de reciente creación que no tengan dos años de actividad no será necesario que este modelo normalizado incluya esta breve memoria o podrá facilitarse información de un periodo menor.

- **¿Cuáles son los gastos subvencionables que se pueden ejecutar con esta ayuda?**

Los gastos subvencionables aparecen en el anexo I de la convocatoria (página 26):

<https://www.boe.es/boe/dias/2022/12/16/pdfs/BOE-A-2022-21394.pdf>

- **Según las bases reguladoras de la ayuda: “*las cuantías de la subvención no podrán, en ningún caso, superar el 80% del coste total del proyecto*”. ¿Podrían aclarar este porcentaje sobre las cuantías máximas que se pueden solicitar en relación a este porcentaje?**

El 80% del proyecto es el porcentaje máximo de la actividad propuesta que se puede subvencionar con la ayuda solicitada.

Ejemplo: En un proyecto de 400.000€ se podrían financiar como máximo 120.000€, que es la cuantía más alta que se puede otorgar en caso de que el proyecto reciba una puntuación entre 90 y 100 puntos. En ese caso el porcentaje máximo de financiación que podría representar la ayuda solicitada sería del 30%.

Por otro lado, en un proyecto que solicite como subvención 120.000€, cuantía máxima de la ayuda a otorgar, y quiera que esa cuantía represente el 80% de su proyecto, el coste total de la actividad no



podría superar los 150.000€. Cualquier coste por encima de esos 150.000€ supondría que la ayuda solicitada represente un porcentaje menor del 80% sobre el coste total del proyecto.

- **En referencia a: "a) Promover las inversiones que permitan el desarrollo, producción, edición, distribución y/o comercialización de proyectos del sector del videojuego y de otras formas de creación digital, así como la mejora de la calidad de la oferta de los mismos". ¿Existe alguna información recopilada a la que se pueda tener acceso para reconocer alcances sobre la distribución y comercialización de proyectos de este tipo? Ya que ni la publicidad, ni viajes que pueden usarse para actividades como por ejemplo: asistir a festivales para la promoción del proyecto, podrán subvencionarse con la ayuda.**

No existe un listado o recopilación de actividades relativas a la distribución o comercialización de los proyectos. Con carácter general los gastos para la comercialización, publicidad y comunicación de las actividades subvencionadas pueden representar como máximo el 40% de la ayuda solicitada. Dentro de estos gastos no son subvencionables los viajes, estancias, etc., pero estos gastos sí pueden incluirse entre los financiados con aportaciones diferentes a la ayuda solicitada.

- **Hemos visto que en las bases, uno de los puntos subvencionables son las instalaciones técnicas. Sin embargo, dentro de los gastos excluidos de la ayuda se encuentran los alquileres de locales. ¿Qué diferencia hay entre instalación técnica y el local en el que se realizan las actividades? ¿Cómo interpretamos como gasto subvencionable instalaciones técnicas?**

El concepto "instalaciones técnicas" se refiere fundamentalmente a los gastos de las instalaciones de software, hardware y equipamiento audiovisual adquirido por el solicitante para el desarrollo del proyecto presentado que no requieran la realización de obras o reformas de espacios. Los alquileres de locales no pueden financiarse con la ayuda solicitada.

- **Se permite recoger gasto por actividades desde el 1 de abril de 2022 hasta el 15 de diciembre de 2023. En este sentido, el cliente acometió gasto en material fungible previamente a abril, ¿Es posible incluir una parte de ese gasto al presupuesto en forma de amortización para el proyecto?**

El material fungible no es subvencionable. Los gastos relativos al inmovilizado material financiados con la ayuda deben realizarse en bienes inventariables, con un período mínimo de afectación de dos años a la actividad propuesta por el beneficiario.

Los gastos de amortización se encuentran excluidos con carácter general en esta convocatoria.

- **¿Entre las inversiones a financiar con la ayuda se encuentran las adquisiciones de equipos informáticos, audiovisuales y/o software para la mejora o modernización de mi actividad ordinaria?**



- Estas ayudas están destinadas a proyectos concretos y específicos que se encuentren comprendidas entre las actividades objeto de esta línea de subvenciones, no para la mejora o modernización de la actividad ordinaria de los solicitantes. La financiación de adquisiciones de equipos informáticos, audiovisuales y/o software, por tanto, se considerará adecuada si es necesaria para el proyecto concreto para el que se solicita la ayuda. **Los autónomos o las empresas en las que todos los trabajadores son socios, ¿no se les subvencionaría más del 20% de las nóminas?**

Todas las personas físicas que tengan suscrito parte del capital social de la entidad se consideran socios.

El conjunto de las nóminas de los socios no puede superar el 20% de la ayuda solicitada. El resto de nóminas de los socios pueden financiarse con las aportaciones ajenas a la ayuda solicitadas que financien el proyecto.

En relación a la contratación y subcontratación:

La subcontratación (que se entiende por los servicios externalizados que pueda realizar el personal del solicitante) se podrá financiar con la ayuda hasta el 50% del importe solicitado. En caso de no considerarse subcontratación no habría limitación porcentual para la contratación de servicios a profesionales o empresas.

- **¿Puede presentarse a las ayudas una empresa de nueva creación? La empresa ha facturado este año proyectos pero todavía no tiene presentadas las cuentas en el registro mercantil.**

Sí podrían presentarse. No obstante, si la entidad no se encuentra aún registrada en el Registro Mercantil en el momento de realizar la solicitud no podría presentarse.

- **Esta línea de ayudas, ¿está sujeta a *minimis*?**

Sí. Según el artículo 3 de la Orden de Bases: *“En ningún caso las ayudas podrán superar el importe máximo total de ayuda de *minimis*, actualmente establecido en 200.000 euros durante un período de tres ejercicios fiscales para una misma empresa, ni individualmente, ni como resultado de la acumulación con otras ayudas de *minimis* concedidas a la misma empresa, conforme establece el Reglamento (UE) N.º 1407/2013 de la Comisión, o con otro tipo de ayudas sujetas a las reglas comunitarias de ayudas de Estado. Para esta convocatoria los ejercicios fiscales computados serán 2020, 2021 y 2022”.*

- **Esta línea de ayudas, ¿es compatible con otras subvenciones?**

Sí, según el artículo 40 de la convocatoria: *“Estas ayudas serán compatibles con otras subvenciones*



procedentes de cualesquiera Administraciones o entes públicos o privados, nacionales o internacionales, siempre que el importe de las mismas sea de tal cuantía que, aisladamente o en concurrencia con otras subvenciones, no supere el coste de la actividad subvencionada”.

- **¿Los proyectos que se presenten tienen que desarrollarse entre el 1 de abril de 2022 y el 15 de diciembre de 2023? ¿o ese es simplemente el periodo de gasto imputable y el proyecto puede haber comenzado antes y terminar después?**

El periodo de ejecución de los proyectos comprende del 1 de abril de 2022 al 15 de diciembre de 2023. Las actividades que se financien tienen que desarrollarse entre esas fechas.

- **Respecto al alcance del videojuego, ¿se puede solicitar la subvención para una actualización/evolutivo de un juego o por el contrario solamente se puede solicitar para un juego de nuevo desarrollo?**

Se pueden presentar distintas fases del videojuego, siempre y cuando las actividades se enmarquen en las fechas indicadas en la convocatoria. Por ejemplo, se podría financiar la fase de preproducción de un proyecto, la fase Beta, o la parte final de un proyecto.

- **Si el proyecto resulta beneficiario, ¿cuándo se recibiría el pago de la cantidad concedida?**

La convocatoria debe resolverse en 6 meses y el pago se hará a continuación de la resolución de concesión.

ⁱ Este documento tiene un propósito informativo y no genera ningún efecto jurídico vinculante, debiendo remitirse los posibles solicitantes a lo estrictamente dispuesto en la Orden CUD/1241/2022, de 1 de diciembre, por la que se establecen las bases reguladoras para la concesión de ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital, y por la que se aprueba la convocatoria correspondiente a los años 2022 y 2023, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.