

OTRAS DISPOSICIONES

DEPARTAMENTO DE CULTURA

INSTITUTO CATALÁN DE LAS EMPRESAS CULTURALES

RESOLUCIÓN CLT/1947/2023, de 31 de mayo, por la que se da publicidad al Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales por el que se aprueban las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior.

Visto el Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales adoptado en la sesión del 31 de mayo de 2023, por el que se aprueban las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior,

Resuelvo:

—1 Que se publique íntegramente en el *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya* el Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales, de 31 de mayo de 2023, por el que se aprueban las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior.

—2 Que, contra este Acuerdo, que no agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso de alzada ante la persona titular del Departamento de Cultura en el plazo de un mes a contar desde su publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*.

Barcelona, 31 de mayo de 2023

Jordi Foz i Dalmau

Presidente del Consejo de Administración

Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales, de 31 de mayo de 2023, por el que se aprueban las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior.

Vista la Resolución CLT/3142/2020, de 1 de diciembre, por la que se da publicidad al Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales por el que se aprueban las bases generales reguladoras de los procedimientos para la concesión de ayudas en régimen de concurrencia, que han sido modificadas por los acuerdos publicados mediante la Resolución CLT/187/2021, de 28 de enero, y por la Resolución CLT/670/2023, de 28 de febrero;

CVE-DOGC-B-23152061-2023

Vistos los artículos 87 y siguientes del Texto refundido de la Ley de finanzas públicas de Cataluña, aprobado por el Decreto legislativo 3/2002, de 24 de diciembre, y los preceptos de carácter básico de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones;

Conforme al artículo 7.2.i) de los Estatutos del Instituto Catalán de las Empresas Culturales, aprobados por el Decreto 100/2001, de 3 de abril, el Consejo de Administración acuerda:

—1 Aprobar las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior, que constan en el anexo del presente Acuerdo.

—2 Derogar las bases publicadas mediante la Resolución CLT/2472/2022, de 1 de agosto, por la que se da publicidad al Acuerdo del Consejo de Administración del Instituto Catalán de las Empresas Culturales por el que se aprueban las bases específicas que regirán la concesión de subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas emergentes (*start-ups*) que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior.

Anexo

—1 Objeto

1.1 El objeto de estas bases es subvencionar proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito del videojuego, y de empresas que contribuyan a la presencia de productos o servicios digitales interactivos culturales en el exterior. Se entiende por "productos o servicios digitales interactivos" el desarrollo de aplicaciones, videojuegos y plataformas de consumo o distribución de bienes, y productos en línea. Deberán ser de autoría catalana, es decir, que su autor resida en Cataluña y, en el caso de autores fallecidos, haber nacido o haber residido la mayor parte de su vida en Cataluña.

1.2 Las subvenciones que se conceden de acuerdo con estas bases tienen la consideración de ayudas *de minimis*, reguladas por el Reglamento (UE) 1407/2013, de la Comisión, de 18 de diciembre, relativo a la aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado de funcionamiento de la Unión Europea a las ayudas *de minimis* (DOUE L 352, de 24.12.2013).

—2 Personas destinatarias

Podrán optar a estas subvenciones

a) Las empresas privadas, tanto personas físicas como jurídicas, y las entidades privadas sin ánimo de lucro cuyo objeto social o actividad principal sea la producción, la edición, la distribución, la comercialización o la difusión de videojuegos.

b) Las empresas dedicadas a la creación de productos o servicios digitales interactivos relacionados con la cultura.

—3 Requisitos y condiciones

Para poder optar a las subvenciones, además de los requisitos establecidos en la base general 3, deberán cumplirse los siguientes requisitos y condiciones:

a) Un mismo solicitante podrá incluir varios productos o servicios digitales interactivos en su proyecto de internacionalización, pero solo podrá presentar una solicitud en la misma convocatoria.

b) Las acciones que se lleven a cabo dentro del proyecto de internacionalización deberán realizarse fuera de Cataluña.

CVE-DOGC-B-23152061-2023

c) Tener un plan de internacionalización que incluya acciones que se lleven a cabo en el periodo que se determine en la convocatoria.

d) Tener los derechos originales de explotación de la propiedad intelectual de los videojuegos, o de los productos o servicios digitales interactivos, sin haberlos obtenido por cesión o por cualquier otro título de transmisión.

—4 Gastos subvencionables

4.1 Solo serán subvencionables los siguientes gastos:

a) Gastos de viajes de prospección de mercados [gastos de viaje a fin de establecer contactos con inversores y *publishers* (editores de videojuegos)]. En el proyecto se detallarán el objetivo del viaje de prospección, la agenda de visitas y los datos de los contactos correspondientes a efectos de la verificación posterior.

b) Gastos de viajes para asistir a ferias internacionales, mercados y eventos profesionales. Deberán documentarse con la acreditación de la entrada para la feria, el mercado o el evento profesional.

En el caso de los puntos a) y b), solo se subvencionarán los siguientes gastos y para un máximo de dos personas:

- Los gastos de transporte (no se aceptarán en ningún caso los billetes de clases preferentes). En caso de desplazamiento en coche, se contará el kilometraje a 0,30 euros por kilómetro y se añadirán los peajes. El combustible estará incluido en el precio del kilometraje y los peajes serán también gasto subvencionable. También será subvencionable el alquiler de vehículos y el transporte interurbano (trayectos entre municipios distintos) y trayectos entre el aeropuerto y los municipios de origen y destino.

- Los gastos de alojamiento (el importe subvencionable no podrá superar los 130,00 euros por persona y noche).

- Los gastos derivados de las pruebas diagnósticas de la COVID-19 efectuadas antes del desplazamiento, en caso de que sean exigidas por las autoridades competentes de los países de destino u origen (España), para cumplir la normativa de acceso a la feria, el mercado o el evento profesional, o para poder realizar la prospección de mercado.

c) Gastos del coste del alquiler de stands y de las acreditaciones de las ferias, de los mercados internacionales y de los eventos profesionales que se desarrollen en formato presencial o virtual.

d) Gastos de producción de material promocional comercial, físico o digital (creación y edición del contenido del material promocional) y gastos de contratación de publicidad, en cualquier formato, fuera de Cataluña. El material deberá estar, como mínimo, en una lengua distinta del catalán. El importe subvencionable por este concepto no podrá superar los 3.000 euros. Los proveedores de estos gastos serán externos a la empresa o la entidad solicitante.

e) Gastos de acciones promocionales en redes sociales. El importe subvencionable por este concepto no podrá superar los 2.000 euros. Los proveedores de estos gastos serán externos a la empresa o la entidad solicitante.

f) Gasto de personal contratado para desarrollar las tareas de internacionalización, y comunicación y *marketing* de la empresa o la entidad solicitante. Se podrá imputar el gasto relativo a solo dos de los siguientes supuestos:

f.1) Los gastos de personal del solicitante para llevar a cabo exclusivamente tareas de internacionalización, y de comunicación y *marketing*. Se podrá imputar el 40% del gasto de una persona durante el periodo subvencionable y hasta un importe máximo de 6.000,00 euros brutos. Deberá indicarse su nombre y apellidos, así como el desglose de las tareas que lleva a cabo.

f.2) Los gastos de personal del solicitante que lleve a cabo, de forma parcial, tareas de internacionalización y de comunicación y *marketing*. Se podrá imputar como máximo el 30% del gasto de una persona durante el periodo subvencionable y hasta un importe máximo de 6.000,00 euros brutos. Deberá indicarse su nombre y apellidos, así como el desglose de las tareas que lleva a cabo.

g) Gastos de contratación de empresas de servicios para desarrollar exclusivamente tareas de internacionalización, y de comunicación y *marketing*. Se podrá imputar hasta un 50% del gasto durante el periodo subvencionable, y podrán ser varias empresas especializadas en diferentes mercados o segmentos comerciales.

h) Gastos indirectos y generales, tal como se establece en la base general 5.4.

4.2 No serán subvencionables los siguientes gastos:

- a) Gastos de manutención.
- b) Gastos de transportes urbanos y de estacionamiento.
- c) Gastos de producción y montaje de estands.
- d) Gastos de material de *merchandising*.
- e) Gastos de actividades de formación.
- f) Gastos de producción, edición y diseño de videojuegos, webs y sus traducciones, y versiones de prueba y prototipos (*demos*).
- g) Gastos derivados de productos o servicios fuera del ámbito de la cultura.
- h) Gastos de servicios prestados por gremios, asociaciones y entidades públicas.

—5 Cuantía

La subvención cubre como máximo el 55% del coste total del proyecto, hasta un máximo de 10.000,00 euros, siempre que, acumulada con otras ayudas *de minimis* de cualquier administración pública otorgadas durante el ejercicio fiscal corriente y los dos anteriores, no supere los 200.000,00 euros.

—6 Documentación que debe presentarse con la solicitud

6.1 En el momento de presentar la solicitud, deberá aportarse la documentación prevista en la base general 7. El proyecto de internacionalización constituye el proyecto de actividad que exige la base general 7.1.a), que deberá incluir el siguiente contenido, según el modelo facilitado:

- a) Trayectoria, estructura y objeto del solicitante. En el caso de solicitantes con menos de dos años de actividad, también se deberá aportar el currículum del equipo, con mención especial de la experiencia en actividades de internacionalización.
- b) Antecedentes de la actividad internacional del solicitante, con indicación de las acciones internacionales realizadas en los tres años anteriores a la presentación de la solicitud.
- c) Objetivos del plan de internacionalización, con una atención especial a la relación de este plan con la estrategia global del solicitante, y teniendo en cuenta la originalidad y la capacidad de innovación.
- d) Calendario de las actividades, con descripción de todas las acciones de internacionalización que se lleven a cabo.
- e) Descripción detallada de los videojuegos, o de los productos o servicios digitales interactivos que se quieren exportar.
- f) Material gráfico y audiovisual, enlaces a páginas web con la información del videojuego y el producto o servicio digital interactivo y, si es posible, la versión *demo* funcional del videojuego o los videojuegos, o de los productos o servicios digitales interactivos.
- g) Plan de comunicación y *marketing*, con mención especial al plan de redes sociales, y relación de materiales promocionales.

6.2 En el formulario de solicitud constará, en su caso, una declaración responsable conforme a la cual el solicitante tiene los derechos originarios de explotación de la propiedad intelectual de los productos o los servicios que se exportarán, sin haberlos obtenido por cesión o por cualquier otro título de transmisión.

—7 Criterios de valoración

Las solicitudes se valorarán de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) El interés y la relevancia del proyecto de internacionalización. Hasta un máximo de 70 puntos, mediante la siguiente puntuación:

CVE-DOGC-B-23152061-2023

- a.1) Interés y relevancia del proyecto de internacionalización para la empresa o la entidad, dentro de su estrategia global. Hasta un máximo de 20 puntos.
- a.2) La calidad artística, la originalidad, la innovación y el interés cultural de los videojuegos, o los productos o los servicios digitales interactivos incluidos en el proyecto. Hasta un máximo de 15 puntos.
- a.3) La coherencia de las acciones propuestas, de acuerdo con el proyecto presentado. Hasta un máximo de 20 puntos.
- a.4) La coherencia y la innovación en los elementos de promoción y *marketing*, y la estrategia de mercado de los videojuegos, o de los productos o los servicios digitales interactivos incluidos en el proyecto. Hasta un máximo de 15 puntos.

b) El uso de la lengua catalana u occitana en los videojuegos, o los productos o los servicios digitales interactivos incluidos en el proyecto de internacionalización. Hasta un máximo de 10 puntos.

c) Fomento de la igualdad de género:

Los proyectos con participación femenina podrán obtener hasta 10 puntos en este criterio.

- Directora ejecutiva o de operaciones: 2 puntos.
- Jefa de *marketing* o comunicación: 1 punto.
- Directora creativa: 2 puntos.
- Productora ejecutiva: 2 puntos.
- Jefa o directora de diseño: 1 punto.
- Directora técnica: 1 punto.
- Dirección de arte o animación: 1 punto.

d) El impacto económico en el territorio, en función de los proveedores que se prevén en el videojuego, o en los productos o los servicios digitales interactivos. Se valorará el hecho de que los proveedores tengan domicilio o establecimiento permanente en Cataluña. Hasta un máximo de 10 puntos.

—8 Comisión de Valoración

8.1 Las solicitudes las analizará una comisión de valoración constituida por:

- a) La persona titular de la dirección del Área de Mercados del Instituto Catalán de las Empresas Culturales, que presidirá y coordinará las reuniones.
- b) Tres personas externas al Instituto Catalán de las Empresas Culturales, expertas en la materia objeto de la subvención.
- c) Dos personas técnicas del Área de Mercados del Instituto Catalán de las Empresas Culturales, una de las cuales, con voz y sin voto, que ejercerá de secretaria.

8.2 La composición de esta Comisión será paritaria con respecto al género, de acuerdo con el artículo 12 de la Ley 17/2015, de 21 de julio, de igualdad efectiva de mujeres y hombres.

—9 Propuesta de resolución provisional y presentación de documentación adicional

Las personas propuestas como beneficiarias de las subvenciones en la propuesta de resolución provisional deberán presentar, junto con la documentación que dispone la base general 11.5, la siguiente documentación:

- a) En su caso, la documentación que acredite el uso de la lengua catalana u occitana en los videojuegos, o los productos o los servicios digitales interactivos incluidos en el proyecto de internacionalización.
- b) En su caso, la documentación que acredite que la persona beneficiaria tiene los derechos originarios de explotación de la propiedad intelectual del videojuego, o del producto o el servicio digital, sin haberlos obtenido por cesión o por cualquier otro título de transmisión.

CVE-DOGC-B-23152061-2023

—10 Pago

El pago del 100% del importe de la subvención se realizará una vez presentada la cuenta justificativa que establece la base 11, en la que se constate la realización del proyecto de internacionalización.

—11 Justificación

11.1 Las personas beneficiarias presentarán la cuenta justificativa, como máximo, el primer día hábil del mes de diciembre del año de la concesión de la subvención.

11.2 La modalidad de justificación será mediante la cuenta justificativa sin aportación de justificantes de gasto, de acuerdo con el apartado 2.b) de la base general 16.

—12 Otras obligaciones de las personas beneficiarias

Las personas beneficiarias de las subvenciones deberán incluir el logotipo armonizado con las marcas del Departamento de Cultura y del Instituto Catalán de las Empresas Culturales; la expresión "Con el apoyo de:", utilizando el logotipo del Programa de identificación visual (PIV) editado en la página web http://identitatcorporativa.gencat.cat/web/.content/Documentacio/d Descarregues/dpt/COLOR/Cultura/manual_ICEC.pdf, y el logotipo de Catalan Arts (disponible en la página web <http://www.catalanarts.cat/web/quisom/area>), en los elementos informativos y de difusión de la actividad objeto de la subvención, si se llevan a cabo con posterioridad a la concesión de la subvención.

(23.152.061)