

V. Anuncios

B. Otros anuncios oficiales

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

39857 *Extracto de la Orden de 1 de diciembre del Ministerio de Cultura y Deporte, por la que establecen las BBRR para la concesión de ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital, y se aprueba la convocatoria 2022 y 2023.*

BDNS(Identif.):664447

De conformidad con lo previsto en los artículos 17.3.b y 20.8.a de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, se publica el extracto de la convocatoria cuyo texto completo puede consultarse en la Base de Datos Nacional de Subvenciones (<https://www.infosubvenciones.es/bdnstrans/GE/es/convocatoria/664447>)

Primero: Beneficiarios:

1. Podrán ser beneficiarios los profesionales inscritos en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos, las microempresas, pequeñas y medianas empresas, sean de nacionalidad española, de cualquier Estado miembro de la Unión Europea o de los Estados signatarios del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y tengan residencia fiscal en España.

Se entiende por microempresa, pequeña y mediana empresa las que con tal carácter se definen en el artículo 2 del Anexo I del Reglamento (UE) nº 651/2014 de la Comisión, de 17 de junio de 2014, por el que se declaran determinadas categorías de ayudas compatibles con el mercado interior en aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado.

a) La categoría de microempresas, pequeñas y medianas empresas (PYME) está constituida por las empresas que ocupan a menos de 250 personas y cuyo volumen de negocios anual no excede de 50 millones de euros o cuyo balance general anual no excede de 43 millones de euros.

b) En la categoría de las PYME, se define pequeña empresa como una empresa que ocupa a menos de 50 personas y cuyo volumen de negocios anual o cuyo balance general anual no supera los 10 millones de euros.

c) En la categoría de las PYME, se define microempresa como una empresa que ocupa a menos de 10 personas y cuyo volumen de negocios anual o cuyo balance general anual no supera los 2 millones de euros.

2. Quedan excluidas las Administraciones Públicas, sus organismos autónomos, las empresas públicas y otros entes públicos, así como las entidades sin ánimo de lucro. También quedan excluidas las agrupaciones de interés económico (A.I.E.), comunidades de bienes (C.B.) y las uniones temporales de empresas (U.T.E.) sin perjuicio de que los socios o miembros que la compongan puedan presentarse individualmente, siempre que cumplan los requisitos establecidos en tanto que constituyen alguno de los sujetos del apartado anterior.

3. Las microempresas, pequeñas y medianas empresas, así como trabajadores autónomos, que presenten solicitudes en la categoría de programas de incubación, mentorización o aceleración deberán haber celebrado al menos una edición del proyecto propuesto con anterioridad a esta convocatoria.

4. No podrán obtener la condición de beneficiarios las personas o entidades en quienes concurra alguna de las prohibiciones en los términos previstos en el artículo 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (en adelante, LGS).

Segundo. Objeto.

1. Las ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital tienen por objeto el apoyo al ecosistema del videojuego y de la creación digital, fomentando proyectos que contribuyan a alguna de las siguientes finalidades:

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.

b) Incrementar la generación de empleo fomentando el desarrollo, la profesionalización y la vertebración del sector, así como fomentar la presencia de la mujer en la industria e impulsar la consecución de la igualdad de género.

c) Aumentar la visibilidad de los videojuegos españoles y de otras formas de creación digital en los principales mercados internacionales del sector.

d) Estimular la participación del sector privado en la financiación del sector del videojuego y de otras formas de creación digital y fomentar el mecenazgo cultural.

e) Fomentar las capacidades de innovación, emprendimiento y transformación estratégica en el sector de los videojuegos y de la creación digital.

Tercero. Bases reguladoras

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. Publicada en el B.O.E. núm. 301 de 16 de diciembre de 2022.

Cuarto. Cuantía.

Esta convocatoria está financiada por el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia de la Unión Europea, establecido por el Reglamento (UE) 2020/2094 del Consejo, de 14 de diciembre de 2020, y regulado según Reglamento (UE) 2021/241 del Parlamento Europeo y del Consejo de 12 de febrero de 2021. Dicha financiación queda legalmente vinculada a la realización de las actuaciones subvencionadas y a las medidas integradas en el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de España.

La cuantía máxima destinada a financiar esta convocatoria es de 8.000.000 euros, importe que se imputará a la aplicación presupuestaria 24.50.33YA.775 de los Presupuestos Generales del Estado para 2023.

Quinto. Plazo de presentación de solicitudes.

1. El plazo de presentación de solicitudes será de quince días hábiles. Este plazo se iniciará a partir del 9 de enero de 2023, siempre después de la publicación de la presente Orden en el Boletín Oficial del Estado.

2. La sede electrónica estará disponible en la web del Ministerio de Cultura y Deporte desde el día de inicio del plazo de presentación de solicitudes y hasta las 14 horas del último día de presentación.

Madrid, 1 de diciembre de 2022.- El Ministro de Cultura y Deporte, Miquel Octavi Iceta i Llorens.

ID: A220051219-1