



EUROPA CREATIVA (2014-2020)

SUBPROGRAMA MEDIA

CONVOCATORIA DE PROPUESTAS

EACEA 19/2019: SUBVENCIONES PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EUROPEOS

AVISO:

La presente convocatoria de propuestas está sujeta a la disponibilidad de fondos tras la adopción del presupuesto de 2020 por la autoridad presupuestaria.

1. OBJETIVOS Y DESCRIPCIÓN

El presente anuncio se basa en el Reglamento n.º 1295/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de diciembre de 2013, por el que se establece el Programa Europa Creativa (2014-2020), y su corrección de errores de 27 de junio de 2014¹.

En el objetivo específico del refuerzo de la capacidad del sector audiovisual europeo para operar a escala transnacional e internacional, una de las prioridades del subprograma MEDIA consiste en:

- incrementar la capacidad de los operadores audiovisuales de realizar obras audiovisuales con potencial de circulación en todos los países de Europa y fuera de ella, así como coproducciones europeas e internacionales.

El subprograma MEDIA brindará apoyo a:

- el desarrollo de obras audiovisuales europeas, en particular películas y obras para televisión, tales como obras de ficción, documentales y películas infantiles y de animación, así como obras interactivas, como videojuegos y multimedia, con mayor potencial de circulación transfronteriza.

En el marco de este sistema de apoyo, los solicitantes podrán presentar una propuesta para desarrollar un concepto y un proyecto (actividades hasta el punto de que el concepto conduzca a una versión de prueba o prototipo jugable) de videojuegos narrativos altamente innovadores y creativos diseñados para la explotación comercial de ordenadores personales, consolas, dispositivos móviles, tabletas, teléfonos inteligentes y otras tecnologías.

¹ Publicado en el Diario Oficial de la Unión Europea de 20.12.2013 (DO L 347, p. 221), y en la corrección de errores de 27.6.2014 (DO L 189, p. 260).

2. CANDIDATOS ADMISIBLES

El presente anuncio de convocatoria de propuestas está dirigido a empresas europeas cuyas actividades contribuyen a la consecución de los objetivos definidos anteriormente, en particular a **empresas europeas productoras de videojuegos constituidas legalmente al menos doce meses antes de la fecha de presentación y con un éxito reciente demostrable.**

Podrán presentar su candidatura las entidades jurídicas establecidas en una de las categorías de países que figuran a continuación, en la medida en que (se) cumplan todas las condiciones contempladas en el artículo 8 del Reglamento por el que se establece el Programa Europa Creativa:

- Estados miembros de la UE y países y territorios de ultramar que puedan participar en el Programa con arreglo a lo dispuesto en el artículo 58 de la Decisión 2001/822/CE del Consejo;
- los países en vías de adhesión, los países candidatos y los potenciales países candidatos beneficiarios de una estrategia de preadhesión, conforme a los principios generales y a los términos y las condiciones generales de participación de dichos países en programas de la Unión establecidos en los respectivos acuerdos marco, Decisiones del Consejo de Asociación o acuerdos similares;
- los países de la AELC que sean miembros del EEE de acuerdo con lo dispuesto en el Acuerdo sobre el EEE;
- la Confederación Suiza, sobre la base del acuerdo bilateral que se celebrará con este país;
- los países incluidos en la Política Europea de Vecindad, de acuerdo con los procedimientos establecidos con dichos países en virtud de los acuerdos marco que definen su participación en los programas de la Unión Europea

El Programa estará igualmente abierto a las acciones de cooperación bilateral o multilateral dirigidas a determinados países o regiones sobre la base de los créditos suplementarios que hayan abonado y las disposiciones específicas que se acuerden con dichos países o regiones.

El Programa permitirá la cooperación y las acciones conjuntas con países que no participen en el Programa y con organizaciones internacionales activas en los sectores culturales y creativos, como la UNESCO, el Consejo de Europa, la Organización para el Desarrollo y la Cooperación en Europa (OCDE) o la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), sobre la base de contribuciones conjuntas para la realización de los objetivos del Programa.

Podrán seleccionarse propuestas de países no pertenecientes a la UE siempre que, en la fecha de la decisión de adjudicación, se hayan firmado acuerdos que recojan las disposiciones de participación de dichos países en el programa conforme a lo establecido en el Reglamento antes mencionado.

3. ACTIVIDADES SUBVENCIONABLES

Únicamente se podrán subvencionar las actividades relacionadas con la fase de desarrollo de los proyectos del tipo siguiente: Videojuegos basados en la narración de algún relato, sea cual fuere la plataforma utilizada o el método de distribución previsto. La historia debe contarse o mostrarse a lo largo de todo el juego (narración en el juego) y no solo como una introducción o un final para el juego. En cualquier caso, el videojuego deberá haberse desarrollado para fines de explotación comercial.

El solicitante también debe poseer la mayoría de los derechos relacionados con el proyecto presentado.

La fase de producción (véase la definición) del proyecto presentado no debe comenzar antes de ocho meses después de la fecha de presentación de la solicitud.

4. SOLICITUDES ADMISIBLES

Los solicitantes solo podrán presentar una solicitud en el marco de la presente convocatoria de propuestas.

No se admitirán las solicitudes que soliciten una contribución financiera inferior a 10 000 EUR.

La duración máxima del proyecto será de 36 meses a partir de la fecha de inicio de la acción.

5. CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN

Se asignarán puntos, sobre un baremo total de 100, de acuerdo con la siguiente ponderación:

Calidad y esmero en la elaboración de los contenidos (30 puntos)

- Calidad del contenido, es decir, del guión del proyecto y de la originalidad de su concepción respecto a las obras existentes

Carácter innovador del proyecto (20 puntos)

- Nivel de innovación, es decir, hasta qué punto el proyecto trasciende las fronteras de la oferta habitual utilizando técnicas y contenidos «vanguardistas»

Pertinencia y valor añadido europeo (20 puntos)

- Estrategia y potencial de desarrollo de cara a la explotación internacional de la producción europea (incluyendo la gestión de los derechos de PI)

Divulgación de los resultados del proyecto (20 puntos)

- Estrategia de distribución, comunicación, comercialización y adaptación al público destinatario, incluyendo las características que mejoren la accesibilidad

Impacto y sostenibilidad (10 puntos)

- Estrategia de financiación para el desarrollo y la producción del proyecto, y posible viabilidad del mismo

Se pueden conceder 5 puntos adicionales a proyectos dirigidos específicamente a niños de hasta doce años de edad, como lo demuestra el hecho de que el contenido sea adecuado y las estrategias estén dirigidas específicamente a este grupo de edad.

6. PRESUPUESTO

El presupuesto total disponible asciende a 3,78 millones de euros. La contribución económica se otorgará en forma de subvención.

La contribución financiera oscila entre 10 000 y 150 000 EUR, siempre que su importe no supere el 50 % de los costes subvencionables totales de la acción.

7. PLAZO DE PRESENTACIÓN DE CANDIDATURAS

La presente convocatoria de propuestas tiene un único plazo límite de presentación. Las solicitudes deberán presentarse y recibirse entre la fecha de publicación de la convocatoria de

propuestas y las 17.00 horas (hora de Bruselas) del 12 de febrero de 2020, la fecha de cierre de la convocatoria de propuestas.

Las propuestas deben recibirse a más tardar a las **17.00 horas** (hora de Bruselas) de la fecha pertinente, y se utilizará el formulario de solicitud en línea (eForm).

No se aceptará ningún otro método de presentación de las solicitudes.

Los solicitantes deben garantizar que se adjuntan todos los documentos necesarios e indicados en los formularios electrónicos.

8. INFORMACIÓN COMPLETA

El texto completo de las directrices, junto con los formularios de solicitud, está disponible en la siguiente dirección web:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020_en

Las solicitudes deberán cumplir todas y cada una de las condiciones de las directrices y presentarse únicamente mediante los formularios facilitados a tal efecto.