



Creative
Europe
MEDIA

Fundación Cultural Oficina MEDIA España

KIT DIGITAL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Incluye:

- Bases para aplicar
- Checklist de elegibilidad
- Guía de funcionamiento
- Preguntas frecuentes
- Informes

Elaborado por Fundación Cultural Oficina MEDIA España
Enero de 2020

FECHA LÍMITE:

12 de febrero de 2020 a las 17.00h

Desde Oficina MEDIA España recomendamos a los interesados realizar una reunión previa con nuestra oficina antes del envío de la solicitud.

Es importante enviar la aplicación con suficiente antelación (varios días antes del cierre de la convocatoria).

DESCRIPCIÓN DEL APOYO

Convocatoria para productoras de videojuegos destinada al desarrollo de un prototipo de videojuego narrativo con potencial para circular tanto dentro como fuera de la Unión Europea.

BASES PARA APLICAR

SOLICITANTES ELEGIBLES:

Empresas europeas e independientes de producción de videojuegos constituidas legalmente al menos 12 meses antes de la fecha límite de presentación que puedan demostrar haber completado un videojuego narrativo que se haya distribuido comercialmente en los últimos tres años. El solicitante también debe poseer la mayoría de los derechos relacionados con el proyecto presentado.

PROYECTOS ELEGIBLES:

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 videojuego (in-game storytelling) y no solo como una introducción o un final.

En cualquier caso, el videojuego deberá haberse desarrollado para fines de explotación comercial.

La fase de producción del proyecto presentado **no debe comenzar antes de ocho meses después de la fecha de presentación de la solicitud.**

Las actividades de desarrollo no pueden comenzar antes de:

- La firma del acuerdo de subvención.
- La notificación de la decisión de concesión.
- La fecha de presentación de la solicitud (solamente si el solicitante puede demostrar la necesidad de iniciar la acción antes de esa fecha).

OBRA PREVIA:

En cuanto a la producción de ese videojuego narrativo previo, no es elegible haber sido subcontratado para desarrollar y/o producir un videojuego. Los créditos personales tampoco se pueden considerar como historial probado.

CRITERIOS DE SELECCIÓN:

Las solicitudes admisibles se valorarán con arreglo a los siguientes criterios. Se asignarán puntos, sobre 100, de acuerdo a:

Calidad del contenido y de las actividades (30 puntos): Calidad del contenido, el storytelling del proyecto y originalidad del concepto.

Carácter innovador del proyecto (20 puntos): Innovación y técnicas de vanguardia.

Relevancia y valor añadido europeo (20 puntos): Estrategia de desarrollo y potencial de explotación europea/internacional.

Divulgación de los resultados del proyecto (20 puntos): Estrategia de distribución, comunicación y marketing. Idoneidad para el público objetivo.

Impacto y sostenibilidad (10 puntos): Calidad de la estrategia de desarrollo y producción. Potencial de viabilidad del proyecto.

Puntos automáticos adicionales:

Se otorgarán puntos a proyectos dirigidos a niños de hasta 12 años (5 puntos).

PROYECTOS NO ELEGIBLES:

Las solicitudes que pidan una cifra inferior a 10.000 euros NO son admisibles.

NO son elegibles como proyecto a presentar ni como obra previa las enciclopedias virtuales, los atlas, los catálogos, las bases de datos, los programas educativos, las revistas digitales, los proyectos de promoción turística, los proyectos de arte multimedia, los e-books interactivos, las ficciones interactivas, las animaciones interactivas o los documentales interactivos. Tampoco son elegibles los juegos de puzzle, los juegos de memoria, los juegos de deportes, los juegos sociales, los juegos de números o los quizzes.

Nota importante: Desde Oficina MEDIA España recomendamos la lectura de las bases completas (en inglés). [Clic en este enlace](#).

CHECKLIST DE ELEGIBILIDAD

Consulta esta documentación que hemos preparado. Clic [en este enlace](#).

GUÍA DE FUNCIONAMIENTO

¿CÓMO PRESENTAR LA SOLICITUD?

Recomendación: La presentación de la solicitud y la cumplimentación del formulario electrónico se puede realizar en PC y en MAC pero por experiencias anteriores recomendamos el uso de un PC.

PASO 1 - LECTURA DE LAS BASES


Leer cuidadosamente el resumen de las bases expuesto anteriormente y [leer las bases completas en inglés](#).

PASO 2 - OBTENCIÓN DE CUENTA EU LOGIN (Servicio de Autenticación de la Comisión Europea).

Todo solicitante de ayudas debe tener creada una cuenta en el servicio EU LOGIN. Para ello accede al [Portal de oportunidades de financiación](#) (anteriormente llamado Portal del Participante) [aquí](#).

Haz clic arriba a la derecha en 'Register'.



Funding & tender opportunities (the Single Electronic Data Interchange Area) is the entry point for participants and experts in funding programmes and tenders managed by the European Commission and other EU bodies. 

Find calls for proposals and tenders



Search calls for proposals and tenders by keywords, programmes...



EU Programmes

Crea una cuenta EU LOGIN. Introduce tus datos.

EU Login
One account, many EU services

Where is ECAS?  English (en) 

[Create an account](#) **Login**

Create an account


[Help for external users](#)

First name

Last name

E-mail

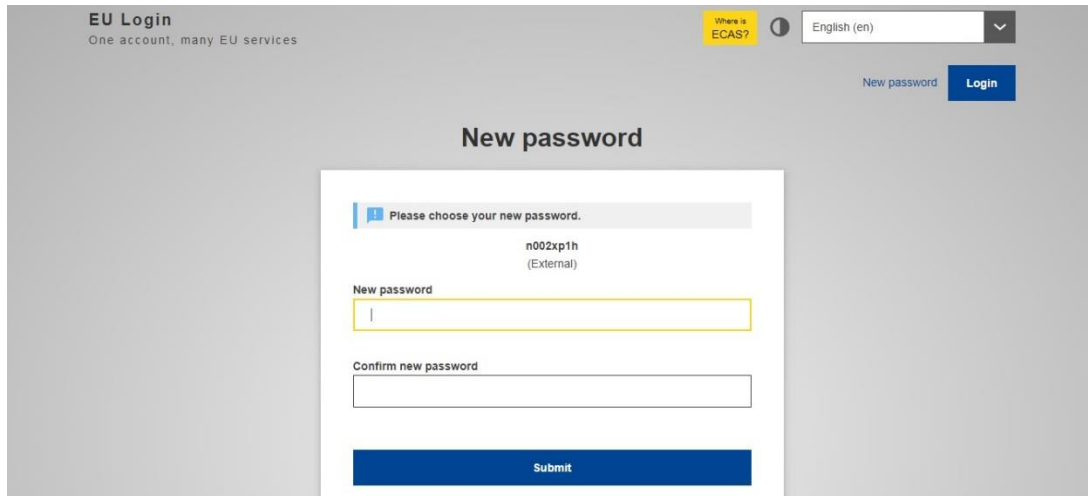
Confirm e-mail

E-mail language
English (en) 

Al cabo de unos minutos, recibirás un correo electrónico con un enlace para crear tu contraseña.

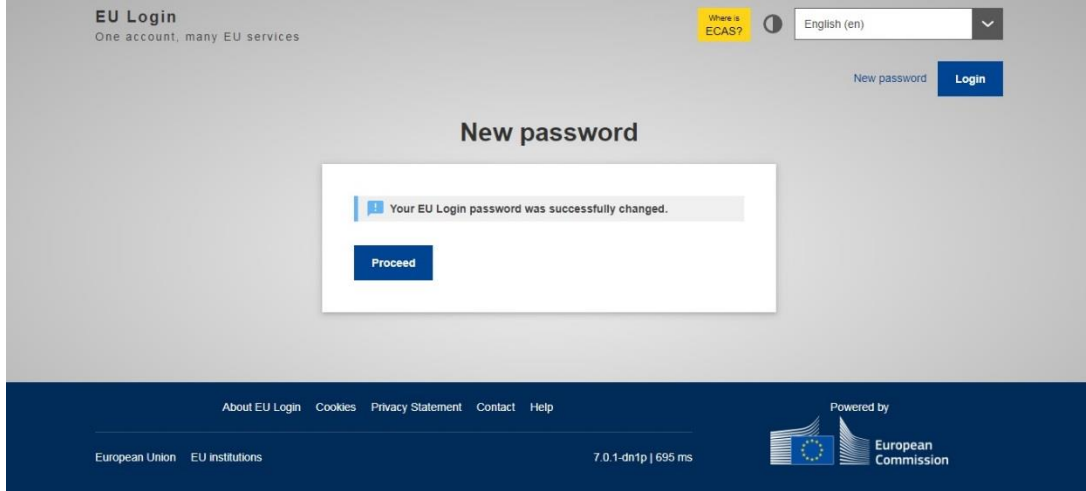
Dispones de 24 horas a partir de la recepción de este correo pero recomendamos finalizar el registro lo más pronto posible.

Escribe una contraseña y haz clic en 'Submit'.

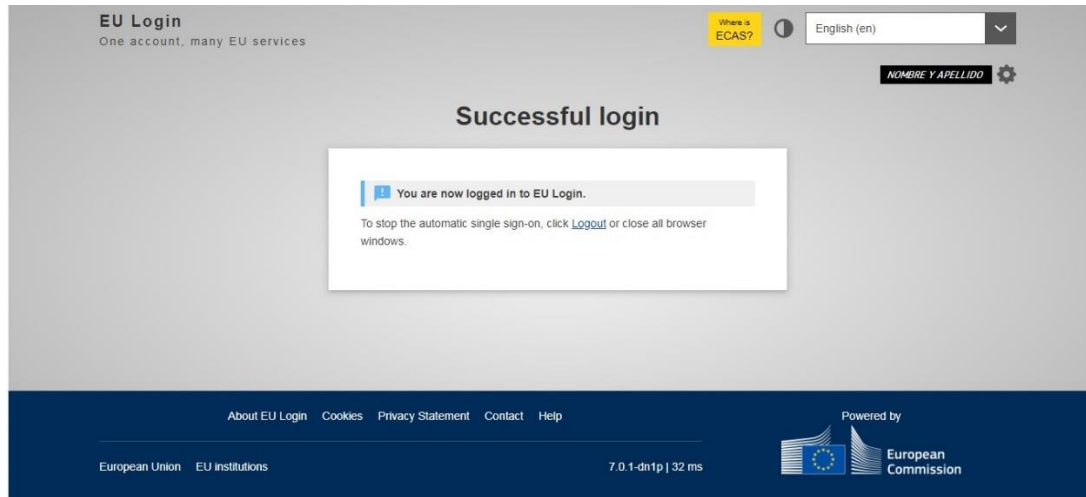


The screenshot shows the 'EU Login' interface. At the top left, it says 'EU Login' and 'One account, many EU services'. At the top right, there is a yellow button that says 'Where is ECAS?', a language dropdown menu set to 'English (en)', and a blue button that says 'Login'. The main heading is 'New password'. Below this, there is a message box that says 'Please choose your new password.' followed by the user ID 'n002xp1h (External)'. There are two input fields: 'New password' and 'Confirm new password'. At the bottom of the form is a blue 'Submit' button.

Haz clic en 'Proceed'.



Aparecerá el texto 'Successful login'.



PASO 3 - OBTENCIÓN DEL NÚMERO PIC (Código de Identificación del Participante).

Vuelve a entrar en el Portal de oportunidades de financiación [aquí](#).

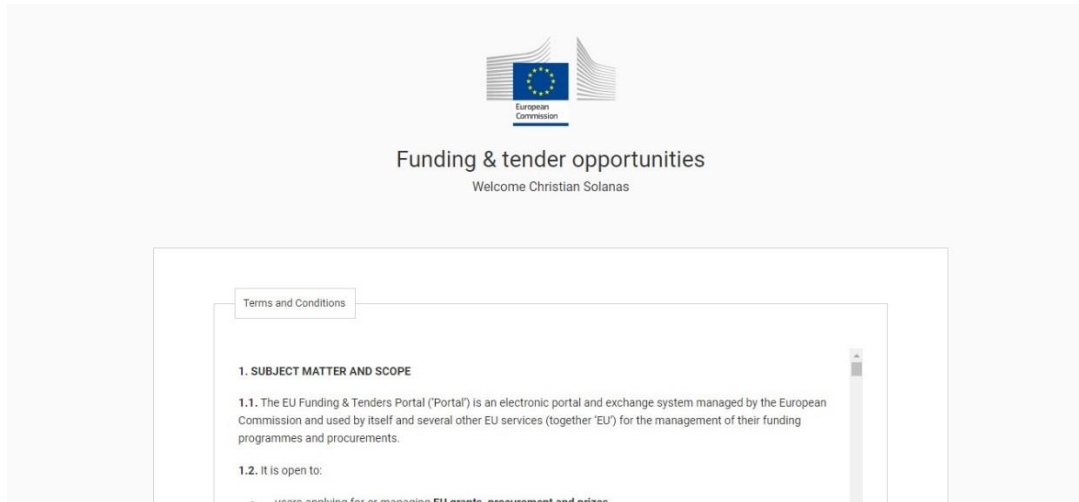
Haz clic arriba a la derecha en 'Login'.

Introduce el nombre de usuario y la contraseña de tu cuenta EU LOGIN creada en el paso anterior. Si la sesión está iniciada, no será necesario.

Accederás a una nueva página. Haz clic en 'Register your organisation' (a la derecha).

The screenshot shows the 'Participant Register' page on the European Commission's 'Funding & tender opportunities' portal. The page header includes the European Commission logo, the text 'Funding & tender opportunities', and 'Single Electronic Data Interchange Area (SEIA)'. A navigation bar contains links for 'SEARCH FUNDING & TENDERS', 'HOW TO PARTICIPATE' (highlighted in yellow), 'PROJECTS & RESULTS', 'WORK AS AN EXPERT', and 'SUPPORT'. A user profile section shows 'Welcome NOMBRE Y APELLIDO' and a 'select programme' dropdown. The main content area features two buttons: 'Online manual "Register in the Participant Register"' and 'IT HOW TO "Participant Register"'. Below these, a text block states: 'If you want to participate in a project proposal, your organisation needs to be registered and have a 9-digit Participant Identification Code (PIC). Please quote your PIC in all correspondence with the Commission. The register contains all participants of EU programmes.' At the bottom, there are two sections: 'Is your organisation already registered? PIC search' and 'Register your organisation'. The 'Register your organisation' section includes the text: 'To register, you need to login in the Portal or, if you are a new user, create your account.'

Accederás a los términos y condiciones. Haz clic en 'Continue'.



The screenshot shows the top of a web page. At the top center is the European Commission logo, which includes the European Union flag and the text "European Commission". Below the logo, the text "Funding & tender opportunities" is displayed in a large, bold font. Underneath that, it says "Welcome Christian Solanas". The main content area is enclosed in a light gray border. At the top left of this area is a tab labeled "Terms and Conditions". Below the tab, the text "1. SUBJECT MATTER AND SCOPE" is followed by two paragraphs: "1.1. The EU Funding & Tenders Portal ('Portal') is an electronic portal and exchange system managed by the European Commission and used by itself and several other EU services (together 'EU') for the management of their funding programmes and procurements." and "1.2. It is open to:". A vertical scrollbar is visible on the right side of the content area.

Terms and Conditions

1. SUBJECT MATTER AND SCOPE

1.1. The EU Funding & Tenders Portal ('Portal') is an electronic portal and exchange system managed by the European Commission and used by itself and several other EU services (together 'EU') for the management of their funding programmes and procurements.

1.2. It is open to:

- users applying for or managing **EU grants, procurement and prizes**

Accederás al Participant's Register. Haz clic en 'Next'.

Contact Legal notice English

European Commission

Research & innovation

Funding & Tenders Portal - Participant registration

European Commission > Research & Innovation > Funding & Tenders Portal > Participant Register

Welcome Identification Organisation Contact Summary Success

Welcome to the Participant's Register

The Registration Wizard will guide you through the process of registration.

- ✓ Please keep the basic legal information (Registration extract, VAT data) of the organisation at hand so you can fill in the forms quickly and correctly.
- ✓ The registration process normally takes about 5-10 minutes to complete. The system will automatically save the information provided during registration in case you want to exit the wizard. Your data will be restored the next time you will access the Participant's Register.
- ✓ At the end, it will assign and display the PIC (Participant Identification Code) of your organisation.

Next >

© European Commission

En la letra **I (information)** de cada campo se explica con exactitud lo que se debe escribir en cada uno de ellos.

Los datos de contacto son los datos de la empresa, no los relacionados con el proyecto.

La información debe coincidir con los documentos legales de registro.

Por VAT Number se entiende IVA. En el caso de empresa española: ES + 9 dígitos.

Por Business Registration Number se entiende Número de Registro Mercantil.

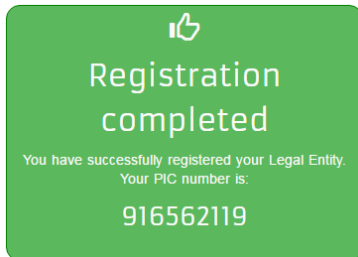
El número de teléfono debe ser escrito sin espacios y precedido por +34

A continuación debes seleccionar el programa al que optas y la tipología de entidad legal.

En la información de contacto, debes tener en cuenta que hasta que no se valide al LEAR de la organización, se utilizarán los datos de contacto que aquí introduzcas.

El portal genera a continuación un resumen de tu registro: Summary.

Finalmente, haz clic en 'Submit' y obtienes tu número PIC.



Aparecerá el mensaje '[Registration Completed](#)'. Siempre podrás actualizar datos posteriormente. En '[How To](#)' encontrarás guías y manuales de usuario de cómo registrar o modificar los datos de una organización así como para registrar una pyme.

Recibirás un correo electrónico en la dirección de e-mail facilitada. En él tendrás el número PIC que servirá para identificar a tu empresa frente a Bruselas.

PASO 4 - DOCUMENTACIÓN DE TU EMPRESA

Todas las empresas creadas con la cuenta EU LOGIN deben estar visibles en la tabla '[My Organisation\(s\)](#)'.

Para modificar datos y subir documentación haz clic en '[Modify Organisations](#)' (MO).

La documentación justificativa puede subirse al portal (D.N.I del representante legal, nº IVA, copia del Registro Mercantil, Poder Notarial, Formulario Entidad Legal).

Descarga y rellena el documento con título [LEAR](#).

Comprueba qué documentos necesitas subir en la convocatoria.

PASO 5 - LECTURA DE LA GUÍA PARA SOLICITANTES

Recomendamos consultar la guía para solicitantes [aquí](#).

PASO 6 - REUNIÓN CON OFICINA MEDIA ESPAÑA

En este punto recomendamos tener una reunión con nuestra oficina.

Pide cita por e-mail: info@oficinamediaespana.eu

PASO 7 - FORMULARIO ELECTRÓNICO (eFORM) DE LA CONVOCATORIA A LA QUE DESEAS PRESENTARTE

Con tu número PIC, el eForm puede ser generado accediendo al Participant Partnership Management Tool:

<https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/>

Asegúrate de que Adobe Reader 9 o superior esté instalado en tu ordenador.

Crea una nueva aplicación haciendo clic en 'Create new application for funding' en el lado izquierdo de la pantalla.

Applications for funding/applications for accreditation: partner management and access to application forms

IMPORTANT POINTS TO NOTE BEFORE YOU START

Mandatory steps to be followed by ALL applicants (for funding and for accreditation)

EU LOGIN (PREVIOUSLY KNOWN AS ECAS) authentication

Access to all of the application options below is validated by EU LOGIN (PREVIOUSLY KNOWN AS ECAS), the European Commission's Authentication Service. Applicants must therefore have an EU LOGIN (PREVIOUSLY KNOWN AS ECAS) account. If you do not yet have an ECAS account, click [here](#) to be directed to the EU LOGIN (PREVIOUSLY KNOWN AS ECAS) website where you can create one.

Organisation registration (PIC numbers)

All organisations that seek to be included as a participant in a funding application or wish to apply for an accreditation, must first have registered in EACEA's Participant Portal. The registration system assigns a unique Participant Identification Code (PIC) to each organisation. If an organisation does not have a PIC number, it cannot apply for funding or apply for an accreditation. Click [here](#) to be directed to EACEA's Participant Portal. Access to the portal is validated by EU LOGIN (PREVIOUSLY KNOWN AS ECAS) (see above).

Points to be noted and respected by applicants for funding ONLY

Organisation profile

Some actions require a minimum number of participating organisations in order for the application to be considered eligible. Likewise, some actions require there to be representation from specific countries for the application to be considered eligible. Please carefully check whether any such rules apply to the funding opportunity you are applying under. If such rules do apply, you must respect those rules when building your list of participating organisations. If you have not respected the rules, you will receive an error message when the application of form is created and you will have to start the entire process again.

One uninterrupted session

When you proceed with either of the funding application options below, you will be guided through a series of steps resulting in the creation of a new or updated application of form. These steps are fully described in the User Guide. Please note that these steps must be completed in one continuous session. It is not possible to interrupt the activity and resume it at a later time. If you close the browser window in which you are working or if you close the browser entirely, you will lose the data you have entered and will have to start again. Please therefore ensure you have all necessary PIC numbers AND have checked the rules for the organisation profile BEFORE YOU PROCEED.



Selecciona 'Creative Europe'.



Selection of funding opportunity or accreditation type

Previous step

1. Select a programme name and click on search

CREATIVE EUROPE Search

- Select Programme name
- European Solidarity Corps
- Pan-African Programme
- Erasmus+
- CREATIVE EUROPE
- EU Aid Volunteers
- EUROPE FOR CITIZENS

Puedes filtrar las diferentes convocatorias del Subprograma MEDIA haciendo clic en las flechas al lado del nombre del Subprograma.



Selection of funding opportunity or accreditation type

Previous step

CREATIVE EUROPE Search

Show 70 entries

Programme name	Programme name	Sub-programme name	Activity name	Sub-activity name	Submission deadline	Information deadline
EACEA-09-2007	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Sales Agent Support	Sales Agent reinvestment Module 1	26/11/2007	01/10/2008
EACEA-09-2007	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Sales Agent Support	Sales Agent reinvestment Module 2	05/12/2007	01/10/2008
EACEA-09-2008	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Sales Agent Support	Sales Agent generation	21/03/2008	04/11/2008
EACEA-11-2007	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Distribution Automatic Support	Automatic reinvestment Module 1	01/06/2008	14/11/2008
EACEA-11-2007	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Distribution Automatic Support	Automatic reinvestment Module 2	01/06/2008	14/11/2008
EACEA-11-2007	CREATIVE EUROPE	MEDIA	Distribution Automatic Support	Automatic reinvestment Module 3	01/06/2008	14/11/2008

Haz doble clic en la línea del tipo de aplicación que deseas realizar.

Selecciona la versión de idioma del eForm (inglés, alemán o francés) y haz clic en [‘Next step’](#). Debes ingresar tu número PIC, haz clic en [‘Add to list’](#), [‘Next step’](#) y [‘Create application eForm’](#). Tu eForm será generado.

Si se abre Adobe Reader / Acrobat, pero tu pantalla permanece en blanco, asegúrate de hacer clic en [‘Enable All Features’](#).

Importante: El eForm debe ser guardado en tu PC o unidad de red local antes de que puedas comenzar a cumplimentarlo.

Por favor verificado que has seleccionado el eForm correspondiente en la primera página del eForm ([Action](#)). Si has seleccionado el eForm incorrecto, por favor inicia el proceso de generar un eForm de nuevo.

Recomendamos comprobar tu conexión con el servicio de envío en línea de la Agencia. Haz clic en el botón [‘Test your connection’](#) en el pie de página del formulario electrónico. Esto no es para enviar el formulario electrónico, sino simplemente para probar que la configuración del software y la conexión a Internet permiten el envío de una solicitud.

Si haces clic en este botón y no recibes confirmación de que la conexión fue exitosa, consulta la sección [‘Known issues’](#) de la página de inicio de formulario electrónico [aquí](#).

Aquí puedes encontrar, entre otras cosas, consejos sobre la configuración de Internet y la configuración de seguridad de Adobe (Reader o Acrobat), cualquiera de los cuales puede impedir una conexión exitosa al servicio de envío en línea de la Agencia evaluadora.

Ten en cuenta que si después de realizar una prueba exitosa mueves tu formulario electrónico a otro ordenador o actualizas tu versión de Adobe, deberás realizar la prueba nuevamente.

En caso de duda, consultar las preguntas frecuentes (FAQ) en la '[Guía de solicitantes](#)'.

Una vez presentada la solicitud, recibirás un email de confirmación con un número de referencia. Si no es así, contacta con el helpdesk en: eacea-helpdesk@ec.europa.eu o en el teléfono: +32 2 299 0705

En caso de error una captura de pantalla es aceptada como prueba si es enviada antes de la hora límite de cierre de convocatoria.

PASO 8 - COMPLETAR EL FORMULARIO ELECTRÓNICO (eFORM)

En este punto recomendamos consultar y/o utilizar dos guías en español elaboradas por Oficina MEDIA España.

CÓMO COMPLETAR EL FORMULARIO ELECTRÓNICO PASO A PASO. Haz clic [aquí](#).

GUÍA PARA RELLENAR EL FORMULARIO ELECTRÓNICO. Haz clic [aquí](#).

PASO 9 - ANEXOS

Los Anexos son obligatorios y deben adjuntarse al formulario electrónico. Hay un límite para el tamaño total combinado de los archivos adjuntos de 10 MB, así que asegúrate de escanear documentos en baja resolución (pero asegúrate de que sean legibles).

Si recibes un mensaje que te informa que el tamaño total de los documentos excede el máximo permitido, reduce el tamaño ya que esto bloqueará el envío.

La información que se debe proporcionar en los anexos no se puede proporcionar en forma de documentos descargables (WeTransfer, Dropbox, etc.). Solo se pueden aceptar enlaces externos a material, como imágenes de alta resolución o material de presentación audiovisual (showreels, teasers, muestras de sonido etc.) y solo en apoyo de otra información proporcionada en los propios Anexos.

Anexo 1: DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO. Un documento Word o PDF. Debe contener todo el material artístico como imágenes, biblia gráfica, storyboard, diseño de personajes, nota del director creativo en un único documento.

Anexo 2: PRESUPUESTO.

La plantilla obligatoria puede ser encontrada [en esta página web](#).

Por favor no insertes nuevas líneas a la plantilla.

Anexo 3: DECLARACIÓN DE HONOR DEBIDAMENTE FECHADA Y FIRMADA.

La plantilla obligatoria puede ser encontrada [en esta página web](#).

Anexo 4: TRACK RECORD.

La plantilla obligatoria puede ser encontrada [en esta página web](#).

Anexo 5: PRUEBA RELATIVA A LA OBRA PREVIA Y MISCELÁNEAS

El solicitante debe probar la producción y la distribución comercial de la obra previa mencionada en la parte D2 del eForm (usado para verificar la elegibilidad de la solicitud).

Además, el solicitante debe probar que posee la mayoría de los derechos relativos al proyecto para el que está solicitando la ayuda.

Finalmente, el solicitante puede incluir cartas de interés para codesarrollos, coproducciones, preventas, posible distribución y/o acuerdos respectivos que puedan ser considerados de utilidad para la evaluación del proyecto presentado.

Para facilitar la evaluación de tu solicitud, por favor proporciona estos documentos en orden e incluye una tabla de contenidos.

PREGUNTAS FRECUENTES

SOLICITANTES ELEGIBLES

¿Es elegible una empresa de nueva creación?

No. Esta ayuda es para empresas de producción de videojuegos que lleven legalmente constituidas al menos 12 meses antes de la fecha de presentación de la solicitud, y que puedan demostrar un éxito previo reciente.

Las personas físicas (individuos) no son elegibles.

¿Puedo aplicar como individuo?

No. Las personas físicas (individuos) no pueden solicitar la ayuda. Se aceptan las solicitudes que provengan de empresas constituidas como S.A. (Sociedad anónima), S.L. (Sociedad limitada) o S.L.U (Sociedad limitada unipersonal).

**Mi proyecto fue seleccionado en la anterior convocatoria.
¿Puede la empresa presentarse con un proyecto diferente
en esta convocatoria?**

Sí. La empresa puede presentarse con un proyecto diferente en una nueva convocatoria.

**¿Puedo presentar varios proyectos en la misma
convocatoria?**

No. El mismo candidato solicitante está limitado a una solicitud para cada convocatoria.

**Mi proyecto fue rechazado en la anterior convocatoria.
¿Puedo volver a presentarme con el mismo proyecto?**

Sí, es posible volver a presentar el mismo proyecto, siempre y cuando la fase de producción no esté prevista para empezar antes de los ocho meses a partir de la nueva fecha de la solicitud. Recomendamos que se tengan en cuenta los comentarios de los expertos para volver a presentar la solicitud. Por favor asegúrate de que tu proyecto es todavía elegible según las nuevas bases.

¿Qué actividades son elegibles para probar que mi compañía es una empresa de producción de videojuegos?

La actividad principal de la empresa debe contener el desarrollo de videojuegos, el desarrollo de software, la producción de videojuegos, la producción de software o equivalentes.

Para evitar riesgos de elegibilidad se recomienda comprobar que los estatutos de la empresa hacen referencia al desarrollo y a la producción de videojuegos.

Es elegible la siguiente actividad: CNAE 6201 (Actividades de programación informática). Por lo que respecta al sistema internacional de clasificación de actividades empresariales SIC (Standard Industrial Classification), también es elegible la actividad descrita como Ready-made interactive leisure and entertainment software development (SIC 62011).

Las siguientes actividades NO serán consideradas elegibles: Edición de videojuegos (CNAE 5821), Edición de otros programas informáticos (CNAE 5829), Actividades de consultoría informática (CNAE 6202), Fabricación de juegos y juguetes (CNAE 3240).

Si la empresa no está registrada bajo una actividad elegible, su actividad deberá ser actualizada en la Cámara de Comercio Nacional antes de la fecha de aplicación.

OBRA PREVIA

Mi empresa estaba al cargo de todo el desarrollo de nuestro videojuego previo pero fue subcontratada por otro estudio. ¿Es elegible como obra previa de éxito?

Tal y como se indica en las bases, ser pagado por un cliente para producir un videojuego no constituye una explotación comercial como tal. Si puedes probar que tu compañía ha desarrollado o ha producido este videojuego a título propio, entonces puede ser elegible si cumple con TODOS los demás criterios de elegibilidad.

Esto puede probarse con créditos en pantalla (‘desarrollado por’ o ‘producido por’ son los únicos créditos elegibles) o con un contrato de desarrollo/coproducción en el que se indique claramente que tu empresa es la desarrolladora/productora... Otras fuentes para probarlo son Steam, GooglePlay y GOG confirmando el crédito de desarrollo y producción.

¿Es elegible como obra previa de éxito un videojuego lanzado antes del 1 de enero de 2017 que todavía está disponible en Steam?

Estar disponible para venta en Steam o en otras plataformas no es suficiente. Para probar la distribución comercial de un videojuego previo elegible, el solicitante debe presentar un informe de ventas relevantes del período de referencia.

La fecha de lanzamiento del videojuego puede ser antes del período de referencia proporcionado y las ventas efectivas haberse dado durante este período de referencia. Ello debe estar clarificado en el informe de ventas.

¿Es elegible como obra previa de éxito un videojuego seleccionado en 2014 que fue producido y que se distribuyó entre el 1 de enero de 2017 y la fecha de envío de la solicitud?

Sí. Puedes usarlo pero sólo si el videojuego cumple con todos los criterios de elegibilidad. Ten en cuenta que puede haber habido muchos cambios en los criterios de elegibilidad desde 2014. Por favor lee atentamente la sección 6 de las bases.

El informe de ventas proporcionado debe indicar claramente el título del videojuego, el período de las ventas y mostrar las ventas realizadas durante el período de referencia (no solo downloads).

Capturas de pantalla de SteamWorks, App Store Connect, GooglePlay Console etc. son informes de ventas válidos si contienen toda la información requerida.

¿Es elegible como obra previa de éxito un videojuego comercialmente distribuido en ‘Early Access’ en Steam durante el mencionado período de referencia?

No. Los videojuegos ‘Early Access’ (o equivalentes) no son elegibles como obra previa reciente. Aun teniendo distribución comercial, un videojuego Early Access es una versión inacabada del videojuego (un prototipo).

¿Es elegible un juego free2play o freemium para probar la trayectoria de la empresa y la distribución?

Sí, ambos lo pueden ser. La distribución comercial significa que el videojuego tiene que generar ingresos. Dichos ingresos tienen que haber sido generados, por ejemplo, por el distribuidor del videojuego, mediante ventas de in-games items o por publicidad. Este modelo de

negocio tiene que estar claramente expuesto en la aplicación y el solicitante debe ser capaz de presentar un informe de ventas.

¿Es elegible un videojuego de geolocalización?

La geolocalización no constituye un criterio de elegibilidad. Un videojuego puede ser elegible tanto si tiene geolocalización como si no la tiene (siempre y cuando cumpla con todos los criterios de elegibilidad).

Un videojuego elegible será aquel que cuenta una historia narrativa y muchos juegos de geolocalización no son narrativos. También deberá tener distribución comercial y no caer en un prototipo inelegible de videojuego.

¿Es elegible una secuela o una precuela?

Las secuelas y las precuelas están consideradas como diferentes proyectos. Por este motivo son elegibles siempre y cuando tengan una historia narrativa y cumplan con todos los demás criterios.

¿Es elegible un pack DLC / Expansión?

Los contenidos descargables y los proyectos de expansión pueden ser elegibles si cumplen con las definiciones de videojuego con historia narrativa y si cumplen con todos los otros criterios de elegibilidad.

Por ejemplo un DLC que contenga un capítulo con nueva historia puede ser elegible mientras que no lo es un DLC que contenga nuevos personajes, vehículos, equipamientos etc.

¿Es elegible un proyecto con tecnología VR / AR / MR?

No hay ninguna exclusión para este tipo de tecnologías en las bases. A pesar de ello, para ser elegible, el proyecto debe ser un videojuego que cumple los criterios y no ser una ficción interactiva, un documental interactivo o una experiencia VR.

¿Es elegible un proyecto de videojuego narrativo de deportes?

No. Los videojuegos de deportes no son un proyecto elegible aunque sean narrativos (ni como obra previa ni como proyecto a presentar).

¿Dónde puedo encontrar las definiciones de proyectos inelegibles?

Es imposible publicar una definición para cada tipo de videojuego no elegible en las bases. En estas preguntas frecuentes pretendemos ayudarte a entender qué se entiende por algunos de ellos.

NO son elegibles las siguientes tipologías:

1. E-books interactivos, ficción interactiva, animación interactiva o documental interactivo:

No son videojuegos tal y como se expone en las bases.

2. Puzzle Games:

Un videojuego de puzzle se centra en un problema a resolver para pasar de un nivel a otro. Este tipo de videojuegos pueden ser lógicos etc.

Los videojuegos de acción y aventura no se enmarcan en esta categoría ya que el objetivo del juego no es el puzzle en sí mismo.

3. Memory Games:

Un videojuego de memoria es, por ejemplo, girar cartas y revelar dibujos para buscar parejas.

4. Sports Games:

Un videojuego de deporte es aquél en el que se busca ganar en un deporte o en una competición. Todos los videojuegos de deportes son inelegibles. El bowling, los dardos etc. también se consideran deportes.

5. Racing Games:

Un juego de carreras es un juego cuyo objetivo es ganar una competición. El tipo de competición no es lo importante. Todos los videojuegos de carreras son inelegibles.

6. Rhythm / Singing / Dancing Games:

Un juego en el que cantar o bailar son los protagonistas tampoco será elegible.

7. Social Games:

Un videojuego social es aquél en que la interacción in-game depende en gran medida de las interacciones sociales. Por ejemplo, si los usuarios no tienen amigos (o no tienen suficientes amigos), no pueden progresar en el juego.

La mayoría de juegos sociales incluyen online gaming, compartir información, vencer marcas...

8. Quiz Games:

El objetivo de este tipo de juego es responder preguntas, ganar a oponentes y/u superar una marca.

9. Party Games:

Un party game es normalmente una colección de mini-juegos para ser jugados en grupo en multiplayer mode (online / offline).

10. Versus-Fighting Games:

Este tipo de videojuegos son de combate dos a dos o a veces tres a tres. Están inspirados en los deportes de combate.

El objetivo de estos juegos es vencer al oponente en una o en diferentes rondas. Algunos de estos videojuegos pueden ser también juegos de deporte (ex. boxeo, wrestling...)

11. Word and Spelling Games, Number Games, Mind Games

Los Word Games tienen como objetivo la creación de palabras, frases o el jugar con estas. En los Number Games se juega con los números. Los Mind Games llevan al usuario a desarrollar la mente con sus habilidades.

PRODUCCIÓN

La fase de producción está planificada para dentro de cuatro meses. ¿Esto es posible en el momento en que se solicita la ayuda?

No. La solicitud sería inelegible. La fase de producción para un proyecto que se presenta a esta ayuda tiene que estar programada para empezar ocho meses después de la fecha de presentación de la solicitud.

Un solicitante tiene la intención de iniciar la producción de acuerdo con las bases (después de ocho meses desde la aplicación) pero en el proceso de desarrollo ulterior resulta que tiene que iniciar la producción antes de lo previsto debido a situaciones inesperadas. ¿Qué sucede en este caso?

El proyecto se convertiría en inelegible y no se puede dar apoyo en ese caso. Las reglas de elegibilidad deben ser respetadas durante todo el tiempo de proceso de solicitud y durante la vida de la concesión. Si estos tiempos no se respetan, un proyecto puede llegar a ser inelegible durante el proceso.

Tengo un prototipo de versión jugable para mi proyecto ¿Puedo aplicar para este apoyo?

No. Según las bases, la fase de desarrollo finaliza con la producción del primer prototipo jugable o de la primera versión de prueba, sea cuál sea la que venga primero.

Si el primer prototipo jugable o la primera versión de prueba han sido ya producidos, no hay más trabajo de desarrollo según nuestras definiciones.

¿MEDIA comprueba la fecha de inicio de la producción del proyecto presentado? ¿Cómo lo hace?

Sí. Se trata de uno de los criterios de elegibilidad. Se comprobará en el momento de la presentación de la solicitud, y en caso de duda la Agencia se pondrá en contacto.

En el caso de los proyectos ya seleccionados, se podrá comprobar de nuevo en la fase de presentación de informes. Si la fase de producción empieza antes de los ocho meses de la fecha de presentación de solicitud, el proyecto será automáticamente inelegible y la ayuda y el acuerdo dejarán de tener validez.

El contrato se terminará y cualquier pago que se haya realizado tendrá que ser reembolsado.

Los proyectos seleccionados también pueden ser revisados a través de una visita de monitoreo o de una auditoría.

¿Qué pruebas son necesarias para justificar que la empresa solicitante es la propietaria de los derechos relativos al proyecto?

No más tarde de la fecha de envío de la solicitud, la empresa debe presentar un contrato fechado y firmado por los autores que cubra los derechos relativos al material artístico incluido en la solicitud. Si el proyecto es una adaptación de una obra existente (literaria, audiovisual, comic, etc.), el solicitante debe poseer también la mayoría de los derechos relativos a la adaptación de este trabajo con un contrato de opción o de transferencia de derechos que esté debidamente fechado y firmado. Los contratos deben ser incluidos en el Anexo 5, que debe ser adjuntado al eForm.

El escritor/creador es un empleado de la empresa que solicita la ayuda. No hay contrato como tal, ya que el escritor está creando durante su horario laboral en la empresa. ¿Qué se puede hacer en este caso?

Un contrato con el escritor/creador es una prueba de la propiedad de los derechos si está claramente reflejado en el contrato. Si no hay ninguna cláusula al respecto, una declaración bilateral entre la empresa y el escritor será suficiente.

¿La fase de prueba/navegación pertenece a la fase de desarrollo?

No. Conforme a la definición de la convocatoria, la fase de prueba/navegación pertenece a la fase de producción (ver [bases](#)). Por lo tanto, los costes de los tests/pruebas de navegación NO son elegibles.

PUNTOS ADICIONALES

Mi videojuego es para niños de 6-16 años. ¿Tengo puntos adicionales por joven audiencia?

No. Los puntos extra para audiencia joven serán para proyectos específicamente destinados a audiencia joven (hasta 12 años). Esto se comprobará en la fase de evaluación.

VARIOS

¿Puedo incluir en mi aplicación un enlace externo a artworks o material de video/audio?

Sí. Puedes incluir estos enlaces en el formulario de aplicación y en la descripción del proyecto. Por favor, no olvides facilitar la contraseña

para el visionado (si la hubiera) con un período de validez de en torno a tres meses.

Sin embargo, no está permitido enviar toda la aplicación o los anexos solicitados a través de un enlace externo. Sólo los enlaces a material como imágenes de alta resolución o a materiales audiovisuales de presentación (show reels, teasers, muestras de sonido etc.) pueden ser aceptados.

Por favor ten en cuenta que estos enlaces deben ser estables: está estrictamente prohibido realizar cualquier modificación al contenido disponible a través de estos enlaces después de la fecha de envío de la solicitud.

Si no es posible verificar que el material presentado no ha sido modificado después de la fecha de envío de la solicitud, dicho material no será tenido en consideración en la evaluación de la solicitud.

¿Qué es Milestone?

Milestone es un término común en la gestión de proyectos. Milestone es un elemento clave en la fase de desarrollo. Se usa habitualmente para programar el calendario de trabajo del proyecto. Por lo general se centran en los principales puntos de progreso que se deben alcanzar para lograr el éxito.

¿Qué es Flowchart?

Un Flowchart es un diagrama usado en la gestión mostrando los diferentes pasos del proceso y cómo conseguir llegar a su finalización. Resume visualmente todo el proceso y las decisiones durante el flujo de trabajo.

¿Qué se considera un dispositivo de mano?

Los dispositivos de mano son las tablets, los smart phones etc. (es decir, lo contrario a PC o consola). Los ordenadores portátiles se encuadran dentro de consolas y no dispositivos de mano.

¿Qué significa CET/CEST?

CET es Central European Time y CEST es Central European Summer Time.

PRESUPUESTO Y FINANCIACIÓN

En el presupuesto ¿debo notificar los costes relativos a la adquisición de los derechos del nombre, lugar o marca?

Algunos derechos vinculados a IP deben de computarse bajo el epígrafe (sub heading) 1.1 (ver adquisición de derechos).

En el presupuesto hay un apartado para Casting and Crew. Sin embargo, esto no tiene sentido para mi proyecto de videojuego. ¿Qué debo hacer?

Casting and Crew tiene sentido para ciertas producciones de videojuegos, que implican la utilización de voces específicas. Si esto no es así para tu proyecto, simplemente lo dejas en blanco.

¿Dónde debo incluir los costes de depreciación de un equipo en el presupuesto?

Los costes de depreciación tienen que estar incluidos en el punto 2.3 Technical Costs of Prototyping (solo será elegible la depreciación de un equipo especialmente dedicado a esta acción).

¿Es un coste elegible el del software o el de la licencia de software? En caso afirmativo ¿dónde debo situarlos en el presupuesto?

Sólo pueden ser elegibles los costes de depreciación del software y sus licencias (no todo el precio del pedido) si están especialmente dedicados para esta acción.

En ese caso, tienen que estar escritos también en el punto 2.3 Prototype o Trial Version.

¿Dónde debo situar los gastos de alquiler de la oficina en el presupuesto?

Los gastos de oficina no pueden ser incluidos como costes en el presupuesto. A pesar de todo, sí son elegibles bajo costes indirectos como la cantidad flate-rate (hasta el 7% de los costes directos elegibles de la acción).

Lo mismo sucede con los costes de electricidad, agua, Internet, mensajería etc.

¿Es un coste elegible el de la impresión de figurines usados para el marketing?

Sí. La impresión de figurines es un coste elegible pero SÓLO si es durante la fase de desarrollo antes de la producción de la primera versión jugable. En ese caso, deberían aparecer en el punto 2.4 del presupuesto (Comunicación y Marketing).

Ya he presentado mi solicitud telemática de apoyo al videojuego. Sin embargo, mientras la presentaba, he recibido la confirmación de una ayuda a un fondo de ayudas nacional/regional. ¿Tengo que informar de esto?

Sí, es posible actualizar la información sobre la financiación. Por favor, envía esta información a eacea-media-development@ec.europa.eu, indicando el número de referencia de tu proyecto (es decir, el número que te envían una vez que has enviado la solicitud).

Sin embargo, NO es posible enviar otro tipo de información una vez esté cerrado el plazo.

PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES

Tengo un número PIC de una aplicación previa. ¿Tengo que crear uno nuevo?

Solo necesitas crear un PIC una vez. Si tu organización ya creó un PIC para solicitar una ayuda en una convocatoria anterior, se debe utilizar el mismo PIC.

Sin embargo, verifica que los detalles de tu compañía sean aún correctos. Si los datos han cambiado (por ejemplo: cambio en la dirección...), actualízalos antes de crear el formulario electrónico.

Si se creó un PIC con anterioridad pero la empresa no fue seleccionada para recibir financiación, la persona que registró la organización en el Portal del Participante puede hacer estos cambios.

Si se creó un PIC con anterioridad y se validó porque fue seleccionado para recibir financiación, los cambios en el mencionado Portal deben ser realizados por el LEAR (Legal Entity Appointed Representative).

Si tienes problemas para acceder al portal, escribe a EC-MEDIA-SUPPORT@ec.europa.eu

Existe un error en los detalles / no están actualizados. ¿Qué debo hacer?

Esto significa que se realizó un error cuando se registró la empresa en el Portal del Participante o que los detalles han cambiado desde que la empresa ha sido registrada. Se recomienda modificar los datos en el Portal y generar un nuevo eForm si todavía se tiene tiempo.

Si todavía no se tiene un número PIC validado, los cambios pueden realizarse por la persona que registró la organización en el portal. Si tienes un número PIC validado (por ejemplo si tu empresa ha sido seleccionada para recibir financiación con anterioridad), los cambios en el portal deben ser realizados por el LEAR.

¿Es posible modificar los datos de la compañía en el Portal del Participante después de la fecha límite de la convocatoria?

Sí, es posible. Recuerda que todos los cambios que se realicen en el portal deben ser llevados a cabo por el LEAR. Asegúrate de que esta persona esté disponible durante el proceso de selección.

¿Es posible realizar algún tipo de cambio en una solicitud que ya ha sido presentada si el plazo no ha pasado todavía?

Si el tiempo lo permite, se recomienda que envíes una nueva aplicación modificada. Se tomará en cuenta la última versión de la aplicación. En cualquier caso y siempre que el plazo no haya pasado todavía, deberás contactar en el correo electrónico: eacea-media-development@ec.europa.eu indicando el número de referencia de tu solicitud inicial y los cambios necesarios.

He revisado la conexión, he proporcionado toda la información y documentos de la aplicación, pero no puedo enviarla. Recibo un mensaje de alerta que dice 'submission error' debido a un 'technical problem, submission process has failed'... ¿Qué sucede y qué debo hacer?

Este tipo de mensajes aparecen frecuentemente cuando debido a problemas en los ajustes de seguridad no es posible el envío del eForm. En primer lugar, debes revisar tus ajustes y anularlos según las siguientes instrucciones descritas en las primeras páginas de la guía del solicitante. Clic [aquí](#).

Si necesitas asistencia técnica, contacta ANTES de la fecha límite con el Helpdesk a través de la dirección: eacea-helpdesk@ec.europa.eu
Por favor, lee atentamente las últimas páginas de la guía del solicitante enlazada anteriormente.

Por favor, recuerda enviar tu aplicación correctamente con mucha antelación a la fecha límite para evitar problemas de última hora.

Sólo cuando la convocatoria esté completamente enviada y recibida por nuestros servidores será considerada como presentada.

Los intentos no serán aceptados.

No he recibido un comprobante de recibimiento de mi aplicación. ¿Qué debo hacer?

En primer lugar, asegúrate de haber proporcionado un e-mail correcto en el eForm.

Si no has proporcionado un e-mail válido, por favor notifícalo por correo electrónico a la siguiente dirección: eacea-media-development@ec.europa.eu

Menciona el nombre de tu compañía solicitante y el género de tu proyecto (en este caso, videojuego).

Si el e-mail proporcionado es el correcto, envía inmediatamente un mensaje a eacea-media-development@ec.europa.eu ANTES de la fecha límite con tu formulario de aplicación cumplimentado en los archivos adjuntos.

Si sigues recibiendo un mensaje de error, por favor sigue de nuevo los pasos descritos arriba pues significa que tu aplicación nunca se ha enviado correctamente.

¿Puedo enviar documentos adicionales o modificar mi solicitud fuera de plazo?

No, las aplicaciones no pueden ser modificadas después de la fecha límite. Si la Agencia necesita más información de aclaración, se pondrá en contacto con el solicitante.

INFORMES

Informe Cross Media / Game Guide. Clic [aquí](#).

Informe European Game Support Systems. Clic [aquí](#).

Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos (DEV). Clic [aquí](#).

Contacta con nosotros:



Fundación Cultural Oficina MEDIA España

Oficina MEDIA España

Ciudad de la Imagen

Luis Buñuel 2, 2º A

28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid)

Tel.: +34 91 512 01 78

www.oficinamediaespana.eu

E-mail: info@oficinamediaespana.eu

Síguenos en Facebook [aquí](#) | Síguenos en Twitter [aquí](#)