

SUBSIDIO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

El Consejo de Artes Audiovisuales de Tucumán (CAAT) a través del Ente Cultural de Tucumán lanzó el programa de “FOMENTO AUDIOVISUAL DE TUCUMÁN 2023” en el marco de la Ley Provincial 9578, con la misión de fomentar la actividad y la producción de contenidos audiovisuales en la provincia. Se trata de un plan integral de incentivos para el desarrollo de la industria audiovisual local y la promoción del territorio tucumano como destino de filmación. En este marco, se crea el **Subsidio de Desarrollo de Videjuegos**.

DEL OBJETO

Artículo 1°: Este subsidio tiene por objetivo promover y fomentar la profesionalización y el crecimiento de la Industria de los videojuegos en el territorio provincial a través del apoyo financiero a proyectos que tengan por finalidad la realización de un videojuego inédito (*) y original a través de apoyo financiero.

El subsidio tendrá dos (2) beneficiarios, a quienes se les otorgará \$1.500.000 (pesos argentinos un millón quinientos mil) a cada uno.

DE LA CONVOCATORIA

Artículo 2: La convocatoria para solicitar este subsidio permanecerá abierta a partir del 28 de julio hasta el 27 de agosto (inclusive)

DEL PRESENTANTE

Artículo 3: Podrán participar en la convocatoria PERSONAS FÍSICAS Y/O JURÍDICAS mayores de 18 años que hayan nacido en Tucumán y/o que acrediten una residencia mínima de DOS (2) años en la provincia, así como también las personas jurídicas con domicilio en la provincia de Tucumán (en adelante, el "PRESENTANTE").

Artículo 4: El PRESENTANTE debe estar inscripto en el Registro Público Audiovisual

Artículo 5: El PRESENTANTE debe estar inscripto en RENTAS y AFIP con código de la Actividad relacionada.

Artículo 6: El PRESENTANTE será el responsable de percibir, administrar los fondos y rendir las cuentas pormenorizadas del aporte económico obtenido por el SUBSIDIO.

Artículo 7: El PRESENTANTE será el encargado de realizar todos los pagos correspondientes, dejando exento a la AUTORIDAD DE APLICACIÓN de cualquier responsabilidad ante reclamos laborales, salariales y/o de servicio.

DEL PROYECTO

Artículo 8: El PRESENTANTE deberá postular el PROYECTO con los datos establecidos (VER ANEXO I) de manera ONLINE, cargando la documentación en el formulario de inscripción, el cual estará disponible en la página web del Consejo de las Artes Audiovisuales de Tucumán <https://caatucuman.gob.ar>. No se aceptarán inscripciones fuera del plazo establecido ni por otro medio.

Artículo 9: El PROYECTO deberá contar con un equipo conformado mínimo por tres personas. Además del PRESENTANTE, se necesitará otras dos personas más que formen parte del equipo de trabajo (Programador, Artista digital, Diseñador Lúdico, etc) y que estos además acrediten una residencia mínima de DOS (2) años en la provincia.

Artículo 10: El PRESENTANTE podrá presentar a esta línea de subsidio más de un (1) PROYECTO, pero sólo podrá quedar seleccionado como, beneficiario o suplente, con UN (1) solo PROYECTO.

Artículo 11: La AUTORIDAD DE APLICACIÓN controlará que cada proyecto cumpla con todos los requisitos establecidos en las Bases y Condiciones. En caso de encontrarse algún requisito faltante, el PRESENTANTE deberá subsanar el mismo en un plazo de CINCO (5) días hábiles administrativos, contados a partir de su notificación. De no cumplirse con lo ordenado en dicho plazo, se tendrá por no presentado el PROYECTO. En caso de haberse cumplido con la totalidad de los requisitos, el proyecto se elevará al Comité de Evaluación.

DEL COMITE DE SELECCION

Artículo 12: El CAAT designará a tres (3) miembros del comité, quienes deberán ser profesionales idóneos del ámbito del Desarrollo de Videojuegos, que en la actualidad se encuentren desarrollando su labor profesional. En la selección de las SOLICITUDES regirán los siguientes criterios:

- 1) Calidad integral del proyecto en cuanto al buen desarrollo del GDD (Documento de Diseño de Videojuego), la armonía del apartado gráfico, las mecánicas del juego, la narrativa, y el público objetivo propuesto. en cuanto a prolijidad, estructura, orden lógico, escalabilidad, comentarios y documentación del código, y la belleza del arte y sonido que se integren en armonía.
- 2) Originalidad de la idea en cuanto a combinación de mecánicas de juego y línea argumental (en el caso de que la haya)
- 3) La pericia e idoneidad del equipo que conforma el proyecto.
- 4) Viabilidad comercial.
- 5) Potencialidad de distribución
- 6) Paridad de género en el equipo técnico.

Artículo 13: Los miembros del comité no pueden participar, de manera directa o indirecta, ni ser parte de los proyectos participantes en la presente convocatoria.

Artículo 14: El fallo del Comité se hará público el 18 de septiembre de 2023 y será comunicado mediante resolución a través de las páginas y medios disponibles del CAAT

Artículo 15: Una vez que se confirmen los ganadores, toda la documentación requerida deberá ser presentada mediante expediente por mesa de entrada del ECT.

Artículo 16: El Comité de Evaluación se compromete firmemente a no expresar públicamente sus opiniones respecto de los proyectos sometidos a su consideración, antes de la publicación del acta oficial del beneficio. La decisión tomada sobre los proyectos seleccionados será inapelable.

LIBERACIÓN DE CUOTAS Y RENDICIÓN

Artículo 17: Será condición que la totalidad del subsidio otorgado sea invertido en recursos dentro de la provincia de Tucumán.

Artículo 18: El subsidio otorgado será liberado en 2 (dos) cuotas (80%- 20%) y deberá ser rendido por el/la PRESENTANTE en los plazos y con los requisitos consignados según REGLAMENTO INTERNO del CONTRATO DE FIDEICOMISO

Artículo 19: El cumplimiento acabado de la rendición de cuentas total del beneficio por parte del PRESENTANTE, será condición necesaria para participar de cualquier otra convocatoria futura a realizarse a instancias del CONSEJO DE ARTES AUDIOVISUALES DE TUCUMÁN (CAAT)

Artículo 20: Sólo se podrán rendir los siguientes items:

Producción
Equipo Técnico
Locaciones
Comidas/ Alojamiento
Movilidad
Fuerza Motriz
Material Virgen

El ítem de “Equipo técnico” podrá absorber como mínimo el 60% (sesenta por ciento) del subsidio total otorgado.

INCUMPLIMIENTOS

Artículo 21: El PRESENTANTE incurrirá en incumplimiento cuando:

- a. Desvíen el financiamiento hacia fines distintos a los establecidos en el proyecto presentado y aprobado.
- b. Incumplan y/o abandonen el proyecto para el cual se haya concedido el beneficio correspondiente.
- c. Incumplan con el pago a los trabajadores y/o proveedores contratados para el proyecto.
- d. Incurran en fraude comprobado entre los representantes del proyecto y miembros de los comités evaluadores.
- e. Incumplan con el contrato firmado con la AUTORIDAD DE APLICACIÓN.

Artículo 22: En caso de que el BENEFICIARIO incurra en alguno de los incumplimientos previstos precedentemente, la AUTORIDAD DE APLICACIÓN podrá aplicar las sanciones correspondientes.

INCOMPATIBILIDADES

Artículo 23: No podrán ser PRESENTANTES de esta línea de subsidios:

- a. Las entidades gubernamentales nacionales, provinciales y/o municipales y/o sociedades con participación estatal.
- b. Personas condenadas por fraude y/o delitos de corrupción dentro o fuera de la jurisdicción provincial.
- c. Personas humanas o jurídicas que hayan incurrido en incumplimientos injustificados de sus obligaciones respecto de cualquier régimen de promoción provincial.

- d. Personas que registren deudas en el Registro de Deudores Alimentarios.
- e. Personas condenadas por crímenes de lesa humanidad.
- f. Personas condenadas por femicidio, abuso o explotación sexual.

DE LAS PENALIDADES Y SANCIONES

Artículo 24: En caso de incumplimiento se aplicarán las siguientes sanciones:

- a. Inhabilitación y suspensión por dos (2) años para acceder a los beneficios que establece la ley audiovisual de la provincia de Tucumán.
- b. Acciones administrativas, civiles y/o penales.

DE LA ENTREGA DEL MATERIAL FINAL

Artículo 25: En toda la gráfica y material audiovisual vinculado a los proyectos beneficiarios del Subsidio deberá figurar el isologotipo del El CONSEJO DE ARTES AUDIOVISUALES DE TUCUMÁN y del Gobierno de la Provincia de Tucumán, el cual será proporcionado por la AUTORIDAD DE APLICACIÓN.

Artículo 26: El equipo desarrollador deberá presentar un Vertical Slice del videojuego a los 4 (cuatro) meses de haber recibido el pago de la última cuota.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 27: La información y documentación obrantes en las solicitudes, presentada a requerimiento de la AUTORIDAD DE APLICACIÓN tendrán carácter de declaración jurada. La mera postulación al presente CONCURSO implica la aceptación lisa, llana, total e incondicionada de las presentes Bases y Condiciones.

Se deja expresamente aclarado que el Formulario de inscripción y sus anexos, son parte integrante de las mismas.

Artículo 28: Queda a exclusivo cargo del BENEFICIARIO: la contratación de técnicos, artistas, intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas y equipo técnico, el pago de los derechos que resulten necesarios para el cumplimiento del objeto del presente concurso. En consecuencia, el BENEFICIARIO será el único responsable de los efectos resultantes de la planificación, ejecución y puesta en marcha de la obra audiovisual objeto del Proyecto. El BENEFICIARIO se compromete a mantener indemne a la AUTORIDAD DE APLICACIÓN y al GOBIERNO DE TUCUMÁN en relación a cualquier reclamo o acción de terceros hacia su parte o a sus dependientes y asociados, cualquiera sea su naturaleza, debiendo hacerse cargo en forma exclusiva y excluyente de la posible indemnización, daños, costos, pérdida, pasivo, costas y honorarios de abogados y contadores, peritos y gastos de justicia, y de los vínculos laborales ajenos al Gobierno de la Provincia de TUCUMÁN.

Artículo 29: Cada PRESENTANTE podrá presentar más de un PROYECTO en los distintos concursos/subsidios de FOMENTO, pero sólo podrá ganar hasta DOS (2), siempre y cuando sean de diferentes convocatorias. El PRESENTANTE podrá participar de otros lineamientos del "FOMENTO AUDIOVISUAL TUCUMAN 2023" incluyendo concurso, desarrollo y/o subsidios organizados por el CAAT.

Artículo 30: Las consultas y aclaraciones podrán enviarse a la dirección de correo

electrónico info@caatucuman.gob.ar

Artículo 31: La AUTORIDAD DE APLICACIÓN tiene la facultad de modificar las fechas y relanzar la/s línea/s de SUBSIDIOS.

Artículo 32: Los BENEFICIARIOS renuncian a cualquier reclamo de derechos morales y demás derechos de cualquier tipo o naturaleza en relación con la modificación o cancelación del evento.

Artículo 33: Toda circunstancia no prevista en este reglamento será resuelta por LA AUTORIDAD DE APLICACIÓN cuyas decisiones a este respecto, así como las relacionadas con la interpretación de este documento, serán definitivas e inapelables.

ANEXO I: REQUISITOS PRESENTACIÓN DE PROYECTO

DEL PRESENTANTE

El/la interesado/a sólo podrá ser PERSONA FÍSICA Y/O JURÍDICA, debe ser el/la PRODUCTOR/A real del proyecto presentado y debe figurar como tal en todas las instancias de la producción que presente.

El/la PRODUCTOR/A presentante será responsable ante LA AUTORIDAD DE APLICACIÓN a los fines administrativos y legales. Deberá presentar:

- Persona Física

- a) Copia de DNI
- b) Constancia inscripción AFIP (con código de actividad relacionado)
- c) Constancia Inscripción RENTAS (con código de actividad relacionado)
- d) Constancia Punto de Venta y Domicilio (AFIP)
- e) Constancia de Cuenta bancaria original del/la presentante.

- Persona Jurídica

- a) Estatuto de la empresa (Adjuntar)
- b) Constancia de inscripción en AFIP de la empresa (Adjuntar)
- c) Constancia Inscripción RENTAS
- d) DNI del socio/a- gerente o autoridad de la misma (Adjuntar)
- e) DNI del productor/a responsable (Adjuntar)
- f) Constancia de inscripción en el Registro Público Audiovisual. (Adjuntar)

DEL PROYECTO

Los/as interesado/as deberán aportar la siguiente documentación, en formato PDF en un único archivo:

- a. Carátula que contenga: título del proyecto, nombre del presentante.
- b. Texto corto con resumen de Juego en modo ELEVATOR PITCH.
- c. Afiche del juego
- d. Sinopsis corta de los lineamientos narrativos del juego o historia (si posee)
- e. Elementos principales: punto distintivo de venta
- f. Referencias del juego: diseño artístico (gráfica de referencia) y técnico del juego. Mecánicas del juego. Recursos sin pulido de personajes, espacios, músicas, ambientaciones
- g. High Concept (características distintivas, puntos clave que lo definirían, interactividad del público con el juego). Defina cómo se va a jugar, qué se podrá hacer durante el juego, cómo se van a ir modificando los entornos o ambientaciones y cuál va a ser la curva de dificultad del jugador y la evolución del

personaje.

h.Propuesta artística: descripción de los recursos de formato, concepción de los elementos visuales.

i.Propuesta sonora: músicas y sonidos de banco (con derechos) o producción propia.

- Estado del proyecto: En qué versión de desarrollo se encuentra: ALFA, BETA... Y si hay algún aspecto o elemento a tener en cuenta al respecto. Modelo de negocios: Autopublica/Busca Publisher

– Es Premium/Es Free To Play – Precio deseado/Objetos que se venden In Game/Locación de Ads – Unidades necesarias para cubrir costos – Partners necesarios.

j.Planificación de Etapas: Planificación económica/ Planificación de Marketing

Sobre el equipo: integrantes que forman parte del equipo de trabajo indicando: rol, nombre, una breve reseña de su experiencia (máximo 500 caracteres por cada uno).

En el caso que corresponda: autorización con firma legalizada de los derechos de autor y cualquier otro derecho intelectual y de reproducción para la utilización de obras protegidas que no pertenezcan al presentante o participantes del grupo.

k. Demo y/o Material ilustrativo y complementario: imágenes de fondos y personajes, tipografías, audios, reel, fotografías, teaser, referencias a otros juegos, etc.

Material opcional: cartas de apoyo y/o interés, trabajos anteriores, link de visualización de un video que demuestra el avance del proyecto hasta el momento. Aclarar si cuenta con otros recursos para el desarrollo del mismo.