

CONVOCATORIA PARA EL AÑO 2026 DEL PROGRAMA DE INCUBACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE EL MODERN. CENTRE AUDIOVISUAL I DIGITAL

1. Objeto de la convocatoria

El objeto de esta convocatoria es iniciar el proceso de adjudicación del Programa de incubación de videojuegos de El Modern. Centre Audiovisual i Digital.

El objeto del programa consiste en la dotación de becas destinadas a equipos o estudios que se encuentren en proceso de diseño y desarrollo de un videojuego. El programa incluye un plan de incubación de seis meses que se concretará con sesiones de formación, servicios de asesoramiento profesional, auditorías y la presentación de los proyectos en el evento Demo Day. El acceso al programa incluye la disponibilidad de un espacio físico de trabajo en El Modern.

El programa de incubación de videojuegos tiene por objetivo fomentar la creación de empresas innovadoras, digitales y tecnológicas en el marco de las industrias culturales, a través del soporte a la formación, la creación, la producción y la publicación de videojuegos.

2. Procedimiento de concesión

El procedimiento para el otorgamiento de las subvenciones se realiza en el marco previsto por el título II de la Ordenanza general de subvenciones del Ajuntament de Girona, sus organismos autónomos y entes que dependen de la misma aprobada por acuerdo de Pleno de fecha 09 de diciembre de 2025.

Las subvenciones serán concedidas mediante procedimiento de concurrencia competitiva y de acuerdo con los principios de publicidad, transparencia, concurrencia, objetividad, igualdad y no discriminación, eficacia y eficiencia, de acuerdo con lo que establece esta convocatoria y las bases que la regulan.

El procedimiento de concesión se inicia con la publicación de esta convocatoria una vez aprobada por el órgano competente.

3. Cuantía de las subvenciones

El Programa de incubación de videojuegos de El Modern tiene una duración de seis meses y se concreta en los siguientes servicios y soportes para los equipos beneficiarios:

3.1 El otorgamiento de una beca de 4.000,00€ por proyecto seleccionado.

3.2 Acceso al programa de incubación durante seis meses, éste incluye: servicio de asesoramiento empresarial, sesiones de formación y mentorías a cargo de especialistas del sector de los videojuegos, establecimiento de conexiones con el ecosistema cultural y creativo de la ciudad, y presentación del proyecto desarrollado en una DEMO DAY.

3.3 La disponibilidad de un espacio físico de trabajo para cuatro personas por equipo en El Modern. Centre Audiovisual i Digital. En caso de equipos de más de cuatro personas, se valorará la posibilidad de disponer de más espacios de trabajo en función del espacio disponible. El espacio de trabajo contará con:

- Sillas de oficina.
- Tablas.
- Armarios y buques móviles.
- Conexión a Internet.
- Acceso al espacio de Office.

El acceso al espacio quedará limitado al horario de apertura al público del equipamiento. En caso de necesidad acceder a los materiales técnicos y/u otros espacios de El Modern. Centre Audiovisual i Digital deberá contar con la autorización del equipo técnico.

La dotación máxima destinada al Programa de incubación de videojuegos del Centro Audiovisual y Digital. El Modern es de 12.000,00 € que se financian con cargo a la aplicación presupuestaria: 2026 306 33400 48000 Suport creació El Modern (12.000 €) del presupuesto municipal para el ejercicio 2026.

4. Entidades/personas beneficiarias

Podrán acogerse a las subvenciones previstas en esta convocatoria del Programa de incubación de videojuegos las personas o entidades que cumplan con los siguientes requisitos:

4.1 Pueden optar a las ayudas las personas físicas o jurídicas, que presenten proyectos de videojuegos que cumplan con los requisitos exigidos en las bases específicas del Programa de incubación de videojuegos.

4.2 También podrán optar las agrupaciones de personas físicas que, sin tener personalidad jurídica, presenten proyectos que cumplan con los requisitos exigidos en estas bases.

En este caso, será necesario presentar la documentación de todos los miembros de la agrupación y el modelo de acuerdo para la presentación conjunta haciendo constar los compromisos asumidos por cada miembro de la agrupación así como el importe de la ayuda aplicable a cada una de las personas, las cuales nombrarán a la persona que actuará como representante de la agrupación durante todo el proceso.

En caso de que se conceda la ayuda, cada miembro tendrá condición de persona beneficiaria y, como tal, deberá acreditar, a título individual, el cumplimiento de los requisitos establecidos en estas bases y los que se puedan establecer en las convocatorias. No podrá disolverse la agrupación hasta que haya transcurrido el plazo de prescripción previsto en la LGS.

Con la solicitud, firmada por la persona interesada, debe acompañarse la siguiente documentación:

- a) En caso de no disponer de firma digital será necesario adjuntar una copia del DNI, NIE, tarjeta fiscal y acreditación de la persona representante en el caso de personas jurídicas.
- b) Las agrupaciones de personas tendrán que presentar el Modelo de acuerdo de proyectos comunes, haciendo constar los compromisos asumidos por cada miembro de la agrupación así como el importe de la ayuda aplicable a cada una de las personas, las cuales nombrarán a la persona que actuará como representante de la agrupación durante todo el proceso. El modelo debe presentarse firmado digitalmente por todos sus miembros y presentarlo por Sede electrónica. En caso de no disponer de firma digital será necesario adjuntar una copia del DNI o NIE.
- c) Documentación de la persona jurídica solicitante:
 - Estatutos de la entidad/empresa que acrediten que sus objetivos estatutarios están relacionados con fines culturales o artísticos

5. Plazo de presentación de las solicitudes

La solicitud, junto con la documentación prevista en el apartado cuarto, debe presentarse es de 15 días hábiles a contar desde la publicación en el BOP de la convocatoria.

6. Forma de presentación de las solicitudes

La solicitud, junto con la documentación prevista en el apartado cuarto, debe presentarse:

- a) Memoria detallada del proyecto en formato PDF Game Design Document (GDD). Se recomienda incluir la siguiente información:
 - Nombre estudio o equipo.
 - Enlace web (en su caso) del proyecto, estudio o empresa.
 - Información y trayectoria del equipo o empresa.
 - Título del videojuego.
 - Género del videojuego.

- Descripción del videojuego.
- Referencias (materiales, soportes, enlaces, etc.).
- Game Engine (motor gráfico) empleado.
- Plataforma de soporte (PS, XBOX, PC, Móvil, RV, etc.)
- Modelo de negocio (Free-to-play, suscripción, Pay-to-play, etc.).
- Estudio de mercado y planificación económica.
- Público objetivo.
- Competidores principales dentro del sector/género.
- Puntos fuertes del videojuego; diferenciación con competidores y videojuegos del mismo género.
- Estado de desarrollo del proyecto (alpha, beta, etc.).
- Plan de actuación y desarrollo con calendario.
- Objetivos a conseguir a través del programa de incubación de videojuegos.
- Demo jugable, prototipo, enlace de vídeo con gameplay u otros documentos y materiales que se consideren necesarios para evaluar la candidatura.
- Teaser, trailer, enlace a pitching o cualquier material de comunicación.

- b) Portafolios con trayectoria académica y profesional (CV) de la persona solicitante (solodev), agrupaciones de personas (equipos) o personas jurídicas (empresas).

En caso de agrupación de personas o personas jurídicas, se presentará un portafolio unificado.

En este documento hay que incluir:

- Trayectoria académica.
- Trayectoria profesional.
- Enlaces con videojuegos publicados en cualquier plataforma.
- Participación en GameJam, hackatones, entre otros. Es necesario adjuntar un enlace web al proyecto o página web del evento para acreditar su participación.
- Cronograma con la previsión de disponibilidad horaria individualmente, en caso de agrupación de personas presentar la disponibilidad conjunta. Indicar número de horas semanales y franjas horarias disponibles.

7. Criterios de valoración

Se valorará sobre 50 puntos y deberá superarse una puntuación mínima de 25 puntos para poder optar a la ayuda. Sin perjuicio de que en la convocatoria se concreten más, los criterios de valoración son los siguientes:

- a. **Game design** : fase de desarrollo, singularidad de las mecánicas, diseño artístico (*concept art*), jugabilidad (*gameplay* y *game controls*) y sonido y música. 20 puntos

a.1. *Gameplay* y temática del videojuego. Se evaluarán la jugabilidad y la implementación de las mecánicas, el diseño de niveles y los sistemas de recompensa frente a la experiencia del jugador/a. Se valorará muy positivamente la presentación de una demo, así como la optimización y estabilidad del videojuego, independientemente de su fase de ejecución (hasta 10 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El videojuego no presenta ningún tipo de jugabilidad coherente ni mecánicas implementadas de forma funcional. Los niveles son inexistentes o totalmente desorganizados, sin sistema de recompensa u optimización.
- 2,5 puntos (25%): El videojuego tiene una jugabilidad básica pero limitada, con algunas mecánicas implementadas de forma rudimentaria. Los niveles son sencillos y poco desarrollados, con sistemas de recompensa simples que poco aportan a la experiencia del jugador/a. La demo puede estar disponible pero con múltiples problemas de estabilidad y optimización.
- 5 puntos (50%): El videojuego presenta una jugabilidad funcional con mecánicas bien establecidas, aunque con margen de mejora. Los niveles son moderadamente diseñados y el sistema de recompensa comienza a ofrecer una experiencia más satisfactoria para el jugador/a. La demo es jugable , pero todavía puede tener algunos problemas técnicos.
- 7,5 puntos (75%): El videojuego ofrece una sólida jugabilidad y mecánicas bien implementadas, con un diseño de niveles que aporta diversidad e interés. Los sistemas de recompensa están bien pensados y mejoran significativamente la experiencia del jugador/a. La demo es fluida, con buena optimización y pocos problemas de estabilidad.
- 10 puntos (100%): El videojuego presenta una jugabilidad excelente y mecánicas innovadoras, con niveles diseñados de forma magistral que ofrecen una experiencia inmersiva y variada. Los sistemas de recompensa son creativos y bien equilibrados, aportando un gran valor a la experiencia del jugador/a. La demo es perfecta, sin problemas de estabilidad y totalmente optimizada.

a.2. *Concept art*. Inmersión de la propuesta artística, potencial y originalidad de la propuesta visual y sonora, implementación de *assets* y producción sonora original (hasta 10 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): La propuesta artística es inexistente o totalmente incoherente, sin inmersión visual o sonora alguna. No existe implementación de *setos* propios ni producción sonora original.

- 2,5 puntos (25%): La propuesta artística es muy básica, con una inmersión visual y sonora limitada. Los assets son escasos y poco desarrollados, y la producción sonora original es mínima o inexistente.
- 5 puntos (50%): La propuesta artística tiene una inmersión moderada, con un potencial visual y sonoro que comienza a destacar. Los assets son funcionales y hay cierta producción sonora original, aunque todavía necesita mejorar.
- 7,5 puntos (75%): La propuesta artística ofrece una buena inmersión, con una propuesta visual y sonora clara y original. Los assets están bien implementados y la producción sonora original complementa la experiencia de forma efectiva.
- 10 puntos (100%): La propuesta artística es excelente e inmersiva, con una gran originalidad y un alto potencial visual y sonoro. Los assets son de gran calidad y están perfectamente implementados, mientras que la producción sonora original es impecable y enriquece profundamente la experiencia del jugador/a.

b. Proyección del proyecto: plan de desarrollo y producción del proyecto, plan de viabilidad económica, diversidad entre roles (técnicos, artísticos, comunicación o según necesidad del proyecto.). **15 puntos**

b.1. Plan de desarrollo del proyecto y racionalización de las fases de producción (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El plan de desarrollo es inexistente o completamente desorganizado, sin ninguna estructura ni fases de producción definidas. No existe ninguna racionalización ni seguimiento del proyecto.
- 1,25 puntos (25%): El plan de desarrollo es muy básico y falta claridad en las fases de producción. Existe una racionalización mínima y escasa coordinación entre las distintas etapas del proyecto.
- 2,5 puntos (50%): El plan de desarrollo es funcional con fases de producción definidas pero con margen de mejora. La racionalización es moderada y el seguimiento del proyecto es aceptable, aunque puede tener ciertas inconsistencias.
- 3,75 puntos (75%): El plan de desarrollo es sólido y bien estructurado, con fases de producción claramente definidas y buena racionalización. El seguimiento del proyecto es efectivo y permite una coordinación fluida entre las distintas etapas.
- 5 puntos (100%): El plan de desarrollo es excelente, con una estructura detallada y bien organizada de las fases de producción. La racionalización es óptima, con un seguimiento meticuloso del proyecto que asegura una perfecta coordinación y una ejecución eficiente de todas las etapas.

b.2. Configuración de los roles y/o funciones asumidas en la fase de producción (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): El proyecto no está adecuadamente configurado, con roles no definidos y sin experiencia demostrable conjunta. No existe ninguna estructura ni coordinación entre los miembros.
- 1,25 puntos (25%): El proyecto tiene una configuración básica con roles mínimamente definidos, pero la fase de producción no está bien diseñada ni adaptada. Existe una falta de coordinación efectiva entre los miembros.
- 2,5 puntos (50%): El proyecto está configurado de forma funcional, con roles claramente definidos y una fase de producción adecuada. La coordinación entre los miembros es aceptable, aunque existe margen para mejorar.
- 3,75 puntos (75%): El proyecto está bien configurado, con roles claramente asignados y una buena fase de producción bien definida. Existe una coordinación fluida y efectiva entre los miembros.
- 5 puntos (100%): El proyecto está excelentemente configurado, con roles perfectamente definidos y una fase de producción muy bien definida y adaptada a las necesidades del proyecto. La coordinación entre sus miembros es óptima, con una gran sinergia y eficiencia en la colaboración.

b.3. Plan económico y de viabilidad empresarial, propuesta de memoria económica bien descrita y adecuada a los objetivos de desarrollo del proyecto (hasta 5 puntos).

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos (0%): No existe ningún plan económico ni de viabilidad empresarial presentado. La memoria económica es inexistente o completamente inadecuada a los objetivos del proyecto.
- 1,25 puntos (25%): El plan económico es muy básico e incompleto, con una viabilidad empresarial dudosa. La memoria económica está poco desarrollada y no está alineada con los objetivos de desarrollo del proyecto.
- 2,5 puntos (50%): El plan económico es funcional pero con algunas lagunas, y la viabilidad empresarial es moderada. La memoria económica está descrita de forma aceptable y es adecuada a los objetivos del proyecto, aunque necesita mejoras.
- 3,75 puntos (75%): El plan económico es sólido y bien desarrollado, con buena viabilidad empresarial. La memoria económica está bien descrita y coherente con los objetivos de desarrollo del proyecto, mostrando una planificación financiera clara y detallada.

- 5 puntos (100%): El plan económico es excelente, con una viabilidad empresarial muy bien establecida. La memoria económica está bien descrita, detallada y totalmente adecuada a los objetivos de desarrollo del proyecto, demostrando una planificación financiera exhaustiva y bien fundamentada.

c. Trayectoria: valoración académica, participaciones en eventos (Game Jam, hacketons, publicaciones en IO u otras plataformas), tiempo de dedicación y disponibilidad. 10 puntos

c. 1. Valoración académica por solicitante:

c.1. 1 Formación especializada en el ámbito de los videojuegos: programación, arte, sonido y game design. Se contabilizarán como formación especializada la finalización de un grado universitario, grado superior o grado medio relacionado con el sector de los videojuegos (hasta 3 puntos)

Los puntos se desglosan en:

- 0 puntos: sin formación en el ámbito de los videojuegos.
- 0,5 puntos: menos del 50% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.
- 1,5 puntos: el 50% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.
- 3 puntos: el 100% de las personas que forman parte del proyecto tiene formación especializada.

c.1.2 Formación relacionada en el ámbito de la gestión empresarial, producción, marketing o comunicación por solicitante. Se contabilizarán como formación la finalización de un grado universitario, grado superior o grado medio de los ámbitos de la economía, gestión empresarial, marketing y comunicación (hasta 1 punto)

- 0,5 puntos por cada formación relacionada en los ámbitos citados.

c. 2. Valoración de la experiencia por solicitante:

c.2.1 Participación en una GameJam o hackatón. Adjuntar un enlace del proyecto desarrollado en la GameJam (hasta 1 punto):

- 0,25 puntos por videojuego realizado en una GameJam.

En caso de que dos o más personas que participen en el mismo proyecto hayan participado en la misma GameJam, ésta sólo se valorará una vez.

c.2.2 Videojuego publicado (IO, STEAM, etc.) (hasta 2 puntos):

- 0,25 puntos por juego Publicado en Itch.IO, PlayStore u otras plataformas con acceso al videojuego *freetoplay*.
- 0,5 puntos por juego Publicado en STEAM, EPIC u otras plataformas que incluyan remuneración por la adquisición del videojuego.

En caso de que dos o más personas que participen en el mismo proyecto hayan publicado el mismo videojuego, éste sólo se valorará una vez.

c.2.3 Dedicación en la ejecución del proyecto (hasta 3 puntos):

- 0,5 puntos: dedicación de 10 horas a la semana.
- 1,5 puntos: dedicación de 20 horas a la semana.
- 3 puntos: dedicación de 40 horas a la semana o más.

d. Aplicación de la paridad de género en la configuración del equipo, el uso del catalán e inclusión de objetivos ODS en el contenido de la propuesta.
5 puntos

d. 1. Aplicación de la paridad de género (hasta 1,5 puntos).

- 1,5 puntos: acreditar la paridad de género en la configuración del equipo.

d. 2. Fomento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el contenido de la propuesta (hasta 1,5 puntos).

- 0,5 puntos por cada objetivo ODS que se incluya en el proyecto hasta un máximo de 1,5 puntos.

d. 3. Incluir el catalán en la comunicación y la fase de lanzamiento del proyecto (2 puntos).

- El criterio se sumará automáticamente si queda patente explícitamente en el proyecto y si se marca la casilla del modelo referente a la solicitud para acceder al programa de incubación de videojuegos.

En caso de empate en la puntuación obtenida, y para el supuesto de que no se puedan otorgar todas las subvenciones con la misma puntuación, se fija como criterio de desempate la entrada de la solicitud de la subvención, de forma que se otorgará la subvención a quien haya entrado primero la solicitud por registro de entrada.

8. Cuantía individual de la subvención

El importe individualizado de las ayudas es de 4.000,00€ por proyecto incubado. El número de personas que formen parte de los equipos no alterará el importe de la beca destinado a cada proyecto.

9. Órgano competente para la instrucción y resolución del procedimiento

El instructor/a del procedimiento para el otorgamiento de la subvención es Artur Iscla Aragonès, Jefe de Servicio de Cultura y Juventud.

La resolución de la concesión o denegación de la subvención corresponde a Alcaldía u órgano competente municipal que tenga delegada esta atribución.

10. Composición de la comisión de valoración

El órgano colegiado competente para la valoración de las solicitudes será la comisión de valoración la cual estará formada por:

- Presidencia: Xavier Busquets Masuet, técnico de gestión cultural de El Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuará como presidente y vocal a partir de su conocimiento especializado en el ámbito de la cultura digital, acreditado por su experiencia laboral como coordinador del programa de incubación de videojuegos, impulsor del programa de actividades de cultura digital de El Modern y como participante en la Mesa de Expertos para la concreción del Plan de Cultura.

- Secretaría: Laura Merino Compte, técnica de cultura de El Modern. Centre Audiovisual i Digital, que actuará como secretaria y vocal de la comisión para valorar los proyectos presentados en relación a los criterios de valoración de la convocatoria a partir de su conocimiento especializado en el ámbito de las artes y la cultura acreditado por su formación académica en Historia del Arte y Máster en Comunicación y Crítica del Arte, y por su conocimiento en el ámbito audiovisual, técnica de cultura gestionando la Girona Film Office.

- Vocal: David Darnés Mallolas, como experto en el sector de los videojuegos con más de 30 años de experiencia en el sector. Ha trabajado en empresas como UBISOFT y, desde 2003 imparte clases en producción e industria de los videojuegos en centros de formación como CIFO, UPC y ENTI-UB, también ha participado como conferenciado en los encuentros DeviCat, Gamelab, etc. Actualmente es director ejecutivo del Programa de videojuegos GameGi de la mano de Game Consulting SL, mentor en el programa de incubación GameBCN y director ejecutivo del programa Game.eus (programa de aceleración de videojuegos) en Vitoria- Gasteiz.

Corresponderá a la comisión de valoración examinar los proyectos y efectuar la valoración de acuerdo a los criterios establecidos.

11. Plazo y forma de justificación

11.1. Las personas o entidades beneficiarias están obligadas a justificar la realización de la actividad para la que le sea concedida la subvención, así como el cumplimiento de su finalidad, condiciones impuestas y objetivos previstos.

11.2 La justificación deberá efectuarse mediante cuenta justificativa simplificada con la siguiente información:

- a) Una memoria de actuación justificativa del cumplimiento de las condiciones impuestas en las bases o convocatoria de la subvención, con indicación de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos.
- b) Una relación clasificada de los gastos y las inversiones de la actividad, con identificación del acreedor y del documento, su importe, fecha de emisión y, en su caso, fecha de pago.
- c) Un detalle de otros ingresos o subvenciones que hayan financiado la actividad subvencionada con indicación del importe y su procedencia.
- d) En su caso, carta de pago de reintegro en el supuesto de remanentes no aplicados así como de los intereses derivados de los mismos.

11.3. En todo caso deberá justificarse el coste total de la actividad con la indicación de si éste ha sido financiado con cargo a la subvención concedida por el Ajuntament de Girona, con fondos propios de la persona o entidad beneficiaria o con cargo a subvenciones recibidas de otros entes concedentes para la misma finalidad.

11.4 Se prevé iniciar el programa de incubación en octubre de 2026. Éste tendrá una duración de seis meses, finalizando en marzo de 2027.

Las fechas son orientativas, las definitivas se acordarán con las personas y/o equipos beneficiarios. La Demo Day se realizará durante el mes de abril.

El plazo de finalización de las acciones acordadas en el Programa de Incubación de Videojuegos de El Modern. Centro Audiovisual y Digital será como máximo hasta el 30 de abril de 2027 y la presentación de la justificación será de un plazo máximo de tres meses a partir de la finalización del período previsto de la ejecución del programa de incubación.

11.5 Transcurrido el plazo establecido, si la persona o entidad beneficiaria no ha presentado la documentación justificativa, se le requerirá para que la presente en el plazo improrrogable de quince días hábiles.

Si transcurrido este plazo no la presenta, se impondrán las penalidades previstas en la base 8 de las bases específicas del Programa de incubación de videojuegos.

La presentación de la justificación en este plazo adicional no exime a la persona o entidad beneficiaria de las sanciones que pudieran corresponder.

12. Forma de pago

La ayuda concedida se hará efectiva mediante pago anticipado y previa aceptación de la ayuda, por un importe máximo del 75% del importe concedido. Esta fórmula de pago responde a la naturaleza de los destinatarios de la ayuda, que son personas emergentes, no profesionales, en fase de desarrollo de proyectos. Dado que no pueden obtener beneficios del proyecto en esta etapa inicial, la ayuda también sirve para garantizar una mínima disponibilidad económica que les permita dedicar tiempo al trabajo en el proyecto y asistir al programa de incubación.

El 25% restante se hará efectivo una vez acreditada la realización del objeto de la ayuda en un plazo de 3 meses y, presentada y verificada mediante la correspondiente forma de justificación establecida en el punto 15 de estas bases.

No se efectuará el pago de la subvención si el beneficiario no se encuentra al corriente de sus obligaciones tributarias y de la Seguridad Social.

13. Compatibilidad con otras subvenciones o ingresos

La subvención es compatible con otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos para la misma finalidad, procedentes de cualquier administración o ente público o privado, nacionales, de la Unión Europea o de organismos internacionales.

La suma de las ayudas públicas o privadas, concedidas para la actividad subvencionada, más cualquier otro tipo de ingreso generado por la misma, no podrá superar el coste total de la actividad y en caso de producirse esa mayor financiación se reducirá en la parte proporcional correspondiente.

Habrá que comunicar las posibles ayudas públicas o privadas que reciba el beneficiario para la actividad subvencionada, tal como indica el artículo 14.1.d) de la LGS, a efectos de comprobar si se supera el coste total de la actividad.

14. Plazo de resolución

El plazo máximo para resolver es de 6 meses a contar desde la publicación de esta convocatoria.

15. Medios de publicación, o de notificación

La resolución definitiva se publicará en el tablón de anuncios del Ajuntament de Girona y en la web municipal, produciendo los mismos efectos que la notificación individual.

16. Reformulación de solicitudes

Cuando la persona o entidad beneficiaria no consiga el conjunto de la financiación prevista para su proyecto, puede dirigirse al Ajuntament para proponer una reformulación del proyecto.

La reformulación debe comunicarse por escrito a través de la sede electrónica del Ajuntament de Girona, o por cualquier otro procedimiento reconocido por la ley, y debe contener la fecha de inicio y finalización del proyecto y su reformulación con las actividades, presupuesto y cronograma actualizados.

Si la entidad interesada no comunica la reformulación, se entiende que el proyecto inicial presentado no ha sufrido variaciones y se le tomará como referencia a efectos de justificaciones y comprobaciones posteriores.

17. Recursos contra la resolución

Contra la resolución de la convocatoria, que es definitiva y pone fin a la vía administrativa, puede presentarse recurso contencioso administrativo ante el Juzgado Contencioso Administrativo de Girona en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente al de su publicación. Potestativamente se puede interponer previamente un recurso de reposición ante el órgano que haya dictado la resolución, en el plazo de un mes, a contar a partir del día siguiente a la publicación, sin perjuicio de que, de considerarse conveniente, se puedan interponer otros recursos que se crean más oportunos.

18. Medidas de difusión

Cualquier subvención concedida por el Ajuntament de Girona llevará implícita la condición de que en toda la documentación y material de difusión de la actividad subvencionada se consigne la leyenda "con el apoyo del Ajuntament de Girona" y el logotipo correspondiente.

Las personas o entidades beneficiarias deben hacer constar expresamente el apoyo económico del Ajuntament de Girona en cualquier acto, publicidad o difusión de las actuaciones que sean objeto de subvención, aunque la actuación ya haya sido realizada.

Las personas o entidades beneficiarias tendrán que hacer constar durante los seis meses de duración del programa de incubación de videojuegos el soporte y los logotipos siguientes a los créditos del videojuego, materiales de promoción y comunicación a redes sociales:

- Ajuntament de Girona.

- Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, con la expresión " amb el suport del Departament de Cultura ".
- Diputació de Girona.
- El Modern. Centre Audiovisual i Digital.
- Logotipo del programa de incubación de videojuegos.

El incumplimiento de las medidas de difusión y publicidad previstas serán motivo de imposición de penalidades, de acuerdo con lo establecido en la base 8 de las bases específicas del Programa de incubación de videojuegos.

19. Uso de la lengua catalana

Las personas o entidades beneficiarias deben cumplir los criterios de uso de la lengua catalana recogidos en la base 25 de las bases específicas del Programa de incubación de videojuegos.

El incumplimiento de los criterios de uso de la lengua catalana previstos es motivo de imposición de penalidades, de acuerdo con lo establecido en la base 8 de las bases específicas del Programa de incubación de videojuegos.