

FICHA 39. RED.es Convocatoria de ayudas para infraestructuras del ecosistema digital audiovisual

Para quién: **Municipios**, representados por sus respectivos ayuntamientos; comarcas o mancomunidades, consorcios u otras entidades locales de base agrupacional previstas en la Ley 7/1985, de 2 de abril, **agrupaciones de entidades locales** siempre y cuando la población sea **>100.000 habitantes**

Enlace de acceso: [RED.ES](https://www.red.es)

Ámbitos: Sector audiovisual

Cuantía: **24.813.295,93€**

Fecha fin de presentación (estimada): **19/09/2022 (Concurrencia competitiva)**

Resumen

La convocatoria apoyará proyectos destinados a **reforzar las infraestructuras del ecosistema digital en el sector audiovisual** facilitando la creación, distribución y manejo de la información y la tecnología más avanzada por las pymes del sector audiovisual, y apoyando la creación o mejora de espacios para la innovación dotados con tecnología avanzada que permitirán que las pymes del sector audiovisual puedan superar sus barreras digitales y emprender sus proyectos, de forma que, **al menos 20 pymes del sector audiovisual puedan beneficiarse de estos proyectos hasta el 31 de diciembre de 2023.**

El apoyo a las pymes se materializará, por las entidades locales, bien **mediante explotación directa del espacio destinado a estos ecosistemas o bien mediante la oportuna convocatoria de concesión entre empresas interesadas que asuman el compromiso de apertura en el servicio a todas las pymes del sector.**

Líneas de actuación

Las actividades o sub-proyectos deberán hacer uso intensivo de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) y encuadrarse en alguno de los siguientes ámbitos de conocimiento científico tecnológico:

- Tecnologías vinculadas a la producción, posproducción, y edición de contenidos audiovisuales, incluidos videojuegos y e-sports.
- Tecnologías para la creación, explotación y distribución de contenidos inmersivos, incluyendo realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta.
- Cualesquiera otras tecnologías susceptibles de ser empleadas en el proceso de creación, explotación, distribución o comercialización de contenidos audiovisuales, incluidos videojuegos y e-sports.
- Tecnologías de comunicaciones y seguridad informática destinadas al entorno de trabajo y/o laboratorio en el que se empleen las tecnologías mencionadas en los puntos anteriores.

Período elegible de gastos

En las actuaciones o sub-proyectos que se presenten a esta convocatoria podrán financiarse gastos devengados y pagados entre la fecha de publicación del extracto de la convocatoria (**21 de julio de 2022**) y el **31 de diciembre de 2023**. La realización de la actuación o sub-proyecto presentado para su financiación deberá estar finalizada en dicha fecha.

Cuantía ayudas y tipo

- **La inversión máxima** a realizar en cada actuación o sub-proyecto, incluyendo la eventual aportación del beneficiario, será de **10.000.000 €**.
- **La inversión mínima** a realizar en cada actuación o sub-proyecto, incluyendo la eventual aportación del beneficiario, será de **5.000.000 €**.
- **El proyecto deberá ser cofinanciado por el beneficiario de la ayuda con un mínimo de un 10% del presupuesto total**. La cofinanciación podrá ser mayor, lo que determinará una valoración de la solicitud conforme a los criterios de valoración establecidos.

Beneficiarios

Podrán ser beneficiarios de las ayudas previstas en esta orden las siguientes **entidades locales**, siempre que su población, según los datos del último padrón publicado por el Instituto Nacional de Estadística, **no sea inferior a 100.000 habitantes**:

- Los municipios, representados por sus respectivos ayuntamientos, y las provincias e islas a través de las diputaciones provinciales y forales, los cabildos y consejos insulares.
- Las comarcas o mancomunidades, consorcios u otras entidades locales de base agrupacional previstas en la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local.
- Las agrupaciones de entidades locales que estén constituidas conforme al artículo 11.3 de la Ley General de Subvenciones y en el artículo 67 del Real Decreto ley 36/2020, de 30 de diciembre.

En los dos últimos supuestos, el umbral de 100.000 habitantes se aplicará a la suma de las poblaciones de los integrantes de la agrupación supramunicipal.

Conceptos subvencionables

Los gastos subvencionables serán los siguientes:

- **Gastos dirigidos a la transformación digital** para el fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual mediante la puesta a disposición de tecnologías digitales para la producción y promoción de contenidos audiovisuales. Se subvencionarán los costes de adquisición, instalación, puesta en marcha y capacitación en el uso de:
 - Herramientas digitales para la automatización de los procesos de producción audiovisual.
 - Herramientas digitales para la creación y desarrollo de contenidos audiovisuales y digitales en sus diversos formatos.
 - Herramientas digitales para la difusión y explotación de las producciones.
 - Tecnologías de comunicaciones, seguridad o de propósito general destinadas en exclusiva a los fines del proyecto.
- **Gastos asociados al personal** contratado exclusivamente para la realización y ejecución la actuación o sub-proyecto siempre que la justificación de dichos gastos incluya la acreditación de las contrataciones efectuadas y la dedicación exclusiva a la ejecución del proyecto. Para ello, se requerirá la confección de partes horarios firmados por los propios empleados a efectos de evitar la doble financiación, salvo que la normativa europea prevea otras formas de acreditación para las subvenciones financiadas con fondos europeos.
- **Gastos para el diseño y desarrollo de materiales promocionales** de la actuación o sub-proyecto. El beneficiario podrá subcontratar hasta el 100% de la actuación o sub-proyecto.

Criterios de evaluación

Las solicitudes se puntuarán entre 0 y 100 puntos, conforme a los siguientes criterios:

- **Calidad técnica** de la propuesta presentada **(0-25puntos)**.
- **Condiciones de acceso** a la infraestructura, bienes y servicios objeto de la ayuda **(0-15puntos)**.
- **Número de empresas** del sector de producción de contenidos audiovisuales, incluidos videojuegos, CNAE59 ó CNAE5821, que manifiestan su apoyo al proyecto y su compromiso de hacer uso del equipamiento puesto a su disposición en el caso de que la solicitud fuese seleccionada **(0-10puntos)**.
- Sobre un total de 100 puntos, **se valorará la contribución de la entidad solicitante** a la financiación del proyecto, con el siguiente desglose **(0 a 50 puntos)**:
 - Si la cofinanciación es igual o superior al 60%: 50 puntos.
 - Si la cofinanciación es entre el 40% y el 59,99%: 40 puntos.
 - Si la cofinanciación es entre el 20% y el 39,99%: 30 puntos.
 - Si la cofinanciación es entre el 15% y el 19,99%: 20 puntos.
 - Si la cofinanciación es entre el 10% y el 14,99%: 10 puntos.
 - Si la cofinanciación es el mínimo exigido del 10%: 0 puntos.

Los proyectos deberán obtener una puntuación mínima de 50 puntos para ser tomados en consideración.

Otros datos de interés

- La tramitación electrónica será obligatoria en todas las fases del procedimiento. Las solicitudes, comunicaciones y demás documentación exigible relativa a las actuaciones o sub-proyectos que concurren a este apoyo financiero, serán presentadas en la sede electrónica de Red.es (<https://sede.red.gob.es/>).
- La percepción de las subvenciones previstas en esta orden será compatible con la de cualesquiera otras que, para la misma finalidad y objeto, pudieran establecer otras administraciones públicas u otros entes públicos o privados, nacionales, autonómicos o locales, siempre que la suma de todas las ayudas no supere el coste total de la actividad subvencionada, y no se estén financiando los mismos costes.