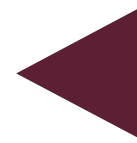


El apoyo del Ministerio de Cultura y Deporte a las ICCs



Eugenia Merino Gallego.
Consejera Técnica.
Subdirección de Promoción de Industrias Culturales.
Ministerio de Cultura y Deporte.

eNEM!

Plataforma de Tecnologías
Multimedia y Contenidos Digitales

PTR2020-001239



Ametic
LA VOZ DE LA INDUSTRIA DIGITAL



TIPOS DE AYUDAS

1. Ayudas de Acción y promoción cultural.
2. Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos.
3. Ayudas para la promoción del sector del videojuego y la creación digital.

AYUDAS PARA LA ACCIÓN Y PROMOCIÓN CULTURAL



FINALIDADES

- **Dinamización y modernización** del sector mediante el uso de nuevas TIC para servicios culturales.
- Generación de **empleo** de las ICC y profesionalización.
- **Vertebración**, asociaciones sectoriales y redes.
- Vínculos entre **CCAA**, equilibrio territorial, proyectos en el **medio rural**.
- **Internacionalización** de la cultura española, redes europeas. España como **destino turístico cultural**.
- Participación del **sector privado** en la financiación de proyectos culturales y fomentar el **mecenazgo cultural**.
- **Igualdad de género**.
- **Diversidad cultural** y contribución de la cultura a los **ODS**, en particular, a la sostenibilidad medioambiental.

AYUDAS PARA LA ACCIÓN Y PROMOCIÓN CULTURAL

BENEFICIARIOS

Personas jurídicas **sin ánimo de lucro.**



AYUDAS PARA LA MODERNIZACIÓN E INNOVACIÓN DE LAS ICC MEDIANTE PROYECTOS DIGITALES Y TECNOLÓGICOS

FINALIDADES

- Creación y difusión de contenidos digitales culturales.
- **Modernización, innovación y desarrollo tecnológico** de las ICC.
- Generación de **empleo** fomentando el desarrollo y la **profesionalización** del sector.
- **Vertebración** del sector de las ICC.
- **Internacionalización** de las ICC.
- Fomento de la **oferta turística cultural** mediante TIC.
- **Sector privado** en la financiación de proyectos culturales y **mecenazgo cultural**.
- **Igualdad de género**.

AYUDAS PARA LA MODERNIZACIÓN E INNOVACIÓN DE LAS ICC MEDIANTE PROYECTOS DIGITALES Y TECNOLÓGICOS

BENEFICIARIOS

- Profesionales autónomos.
- Pequeñas empresas y microempresas.



AYUDAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA CREACIÓN DIGITAL



FINALIDADES

- Inversiones que permitan el **desarrollo, producción, edición, distribución y/o comercialización** de proyectos. Mejora de la **calidad de la oferta**.
- Apoyo a la incubación y aceleración de proyectos.
- Generación de **empleo**, profesionalización y vertebración.
- **Igualdad de género y presencia de la mujer**.
- **Internacionalización**.
- Participación del **sector privado y mecenazgo cultural**.
- Contribución a los ODS. En particular, los vinculados a la sostenibilidad medioambiental.

AYUDAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA CREACIÓN DIGITAL



ACTIVIDADES

- Videojuegos.
- Otras formas de creación digital: preproducción, producción y distribución de experiencias narrativas en los siguientes formatos: RV, RA, RX.
- Experiencias narrativas orientadas a metaversos.
- Proyectos de incubación y aceleración de proyectos relacionados con las categorías anteriores, en formato físico, digital o híbridos.

AYUDAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA CREACIÓN DIGITAL

BENEFICIARIOS

- Profesionales autónomos.
- Pequeñas empresas y microempresas.



REQUISITOS COMUNES

OTROS CRITERIOS EVALUABLES

- Adecuación del presupuesto.
- Sostenibilidad del proyecto y capacidad de la entidad.

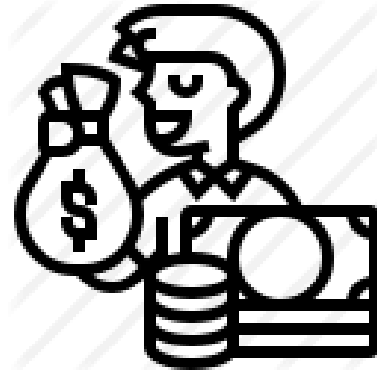


REQUISITOS COMUNES

BENEFICIARIOS

Financiación de 1 proyecto por entidad.

No + de 3 años consecutivos.



REQUISITOS COMUNES

CONVOCATORIA

PUBLICACIÓN:

- Acción y promoción cultural: primer semestre del año.
- Innovación y modernización: primer semestre del año.
- Videojuegos y creación digital: segunda quincena de diciembre de 2022.

PLAZO DE PRESENTACIÓN: 15 días.

PLAZO DE EJECUCIÓN PROYECTO:

- Acción y promoción cultural: 1 abril 2022 – 30 junio 2023.
- Modernización e innovación: 1 abril 2022 – 30 junio 2023.
- Videojuegos: 1 abril de 2022 - 15 diciembre 2023.

CUANTÍA MÁXIMA:

- Acción y promoción cultural: 100.000 euros.
- Modernización e innovación: 100.000 euros.
- Videojuegos y creación digital: 120.000 euros.

PORCENTAJE MÁXIMO DEL PROYECTO FINANCIABLE: 80%.

PROYECTOS MEJOR VALORADOS


[HTTPS://WWW.CULTURAYDEPORTE.GOB.ES/ACTUALIDAD/2022/11/221108-MEJORES-PROYECTOS-ICC.HTML](https://www.culturaydeporte.gob.es/actualidad/2022/11/221108-mejores-proyectos-icc.html)

Inicio · Actualidad · 2022 · 11 · El Ministerio de Cultura y Deporte presenta los mejores proyectos de Industrias Culturales y Creativas 2021

El Ministerio de Cultura y Deporte presenta los mejores proyectos de Industrias Culturales y Creativas 2021

08/11/2022

- ▶ **The Black Stage, Sala X 2.0, Operación Almacén, Proyecto Ballena, Wallspot y Proweekend 2021 son las seis iniciativas mejor valoradas**
- ▶ **Destacan en las categorías de proyectos digitales y tecnológicos, del sector del videojuego y del fomento de actividades de acción y promoción cultural**



El Ministerio de Cultura y Deporte ha presentado hoy en el Espacio Fundación Telefónica de Madrid los mejores proyectos de Industrias Culturales y Creativas (ICC) apoyados por el departamento en 2021: The Black Stage, Sala X 2.0, Operación Almacén, Proyecto Ballena, Wallspot y Proweekend 2021.

Durante el acto, que ha contado con la presencia de la directora general de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, Adriana Moscoso del Prado, los ponentes han dado a conocer los seis proyectos mejor valorados de las ayudas que otorga la Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales para la 'Acción y promoción cultural', para la 'Modernización e innovación de las industrias culturales y creativas' y para la 'Promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital'.

Los ponentes han intercambiado sus experiencias en dos mesas redondas, explicando sus proyectos y dialogando sobre el estado de las industrias culturales en la actualidad.

Proyectos digitales y tecnológicos que modernizan e innovan las ICC
Los dos proyectos que han destacado en 2021 entre los beneficiarios de las ayudas para la 'Modernización e Innovación de las Industrias Culturales y Creativas' han sido:

- ▶ The Black Stage, de STROKE 114. Se trata de un proyecto de realidad mixta, cuyo objetivo es convertir a los espectadores en protagonistas de una experiencia escénica inmersiva, creando la narrativa mediante actores, sensores, espacios físicos inmersivos y una capa de realidad aumentada.
- ▶ Sala X 2.0, de Rocknrolla Producciones y Eventos. Proyecto interdisciplinar orientado a crear un espacio escénico moderno que aproveche las herramientas digitales, la interconexión de la red y las nuevas tecnologías para potenciar los flujos existentes entre los diferentes agentes de la industria cultural: sala, artistas, espectadores.

Proyecto del sector del videojuego y otras formas de creación digital
El proyecto destacado en 2021 de la primera edición de las ayudas para la 'Promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital' ha sido:

- ▶ Operación Almacén, de Golmersa Servicios. Es un videojuego que convierte a los usuarios en agentes investigadores que tratan de descubrir la desaparición de ciertas piezas museísticas o artefactos arqueológicos de sus lugares de ubicación.

Proyectos para el fomento de actividades de 'Acción y Promoción Cultural'
De igual forma, tres proyectos han destacado en 2021 dentro de la línea de ayudas para la 'Acción y Promoción Cultural':

- ▶ Proyecto Ballena, de la Fundación María Pagés. Proyecto destinado a creadores emergentes, cuyo programa emana de una voluntad de acogimiento orgánico de jóvenes creadores. Pone a su disposición las instalaciones y un modelo de asesoramiento formativo que ofrece a los artistas las herramientas para consolidar su formación artística y empresarial.
- ▶ Wallspot, de la Asociación Rebobinar. Wallspot, es una plataforma de gestión y promoción de arte urbano que vincula las nuevas tecnologías con la dinamización del espacio público.
- ▶ Fira valenciana de la música trovam-Proweekend 2021 (9ª Edición), de Valencian Music Association. Evento de difusión musical y encuentro profesional, celebrado para dar a conocer la vitalidad de la música a escala nacional, poniendo el foco en la música valenciana y haciéndola convivir con propuestas procedentes de otras comunidades autónomas y ejercer de punto de encuentro profesional.

[Videos de los proyectos](#)

participación pública en proyectos normativos | portal de la transparencia | ESPAÑA IS CULTURA | Portal de Promoción de las Culturas de España

Escribe aquí para buscar. | 12:47 24/11/2022

¡MUCHAS GRACIAS!

PREGUNTAS:

ICC@CULTURA.GOB.ES

ENCUÉTRANOS EN:

[HTTPS://WWW.CULTURAYDEPORTE.GOB.ES/CULTURA/INDUSTRIASCULTURALES/PORTADA.HTML](https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/portada.html)