

#innovacion
#ayudascdti
#asesoramiento
#internacionalizacion



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Convocatoria de ayudas para tecnologías audiovisuales y de los videojuegos

Emilio Iglesias Cadarso.
emilio.iglesias@cdti.es

Promoción Institucional y Cooperación territorial

CDTI, E.P.E.

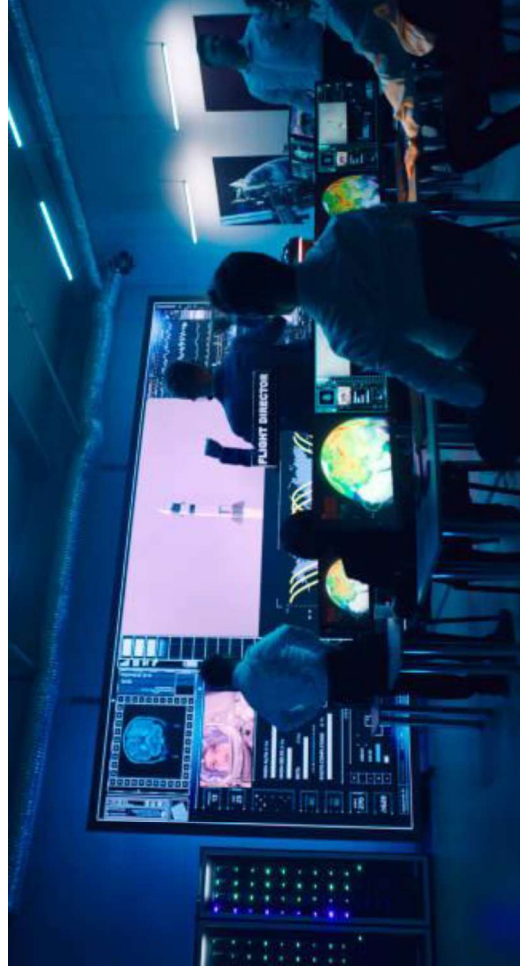
Convocatoria Tecnologías Audiovisuales de los Videojuegos



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Convocatoria

- Proyectos de I+D empresarial de aplicación a :
- Ámbitos de audiovisual
- De los videojuegos,
- y la transferencia y adaptación de estos desarrollos a otros sectores de aplicación

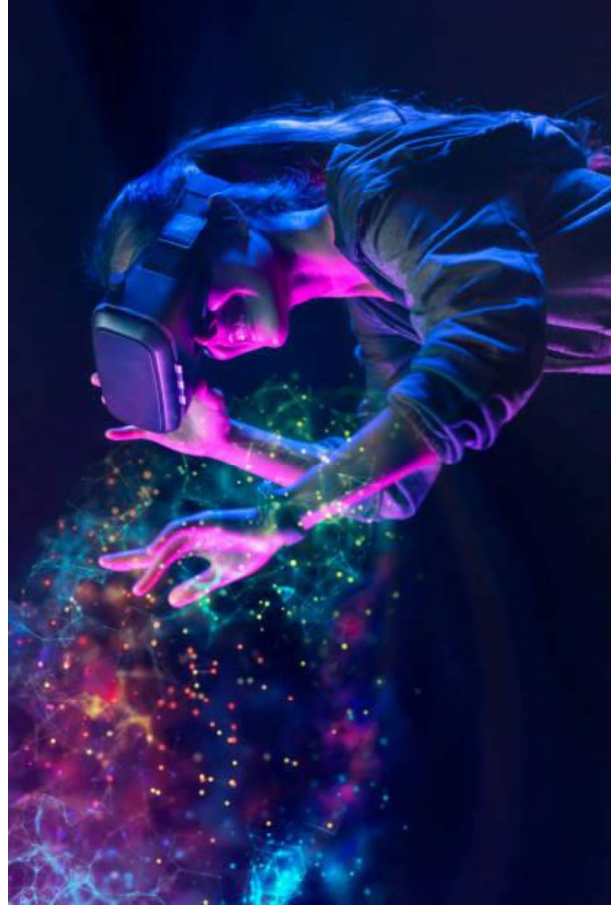


Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Convocatoria

30 M€

Subvención



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Convocatoria

CIERRE

**12 de julio de 2022
a las 12:00**

Convocatoria Audiovisual y videojuegos

En base a:
Plan Nacional de recuperación ,
transformación y Resiliencia
Financiado por el Ministerio de Asuntos
Económicos y Transformación Digital a
través de CDTI.

Fondos
Next generation EU



Plan de recuperación y resiliencia:

- **Inversión 1:**
- “Apoyo a las PYMES del sector audiovisual”, del componente 25.
- Hub audiovisual, con fondos de la **Secretaría de Estado de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales**
- Apoyo a la digitalización de la PYMEs y del sector audiovisual, promoción de igualdad de género, internacionalización y atracción de inversión extranjera directa

Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Objetivo

Apoyo a los proyectos de I+D de PYMES en nuevas tecnologías en producción audiovisual y sector de los videojuegos
Y transferencia y adaptación de estos desarrollo a otros sectores

Características

- 100% contribución digital
- Contribución a la transición digital
- Cumplimiento del DNSH
- Plurianual
- 60% desarrollo experimental

Convocatoria Subvención

Marco: Plan de Recuperación

- Inversión 1 "Apoyo a las pymes del sector audiovisual España Hub audiovisual de Europa" del componente 25
- competitiva
 - Presupuesto min. 30 M€
 - Cierre: 12 julio 12 h

Beneficiarios

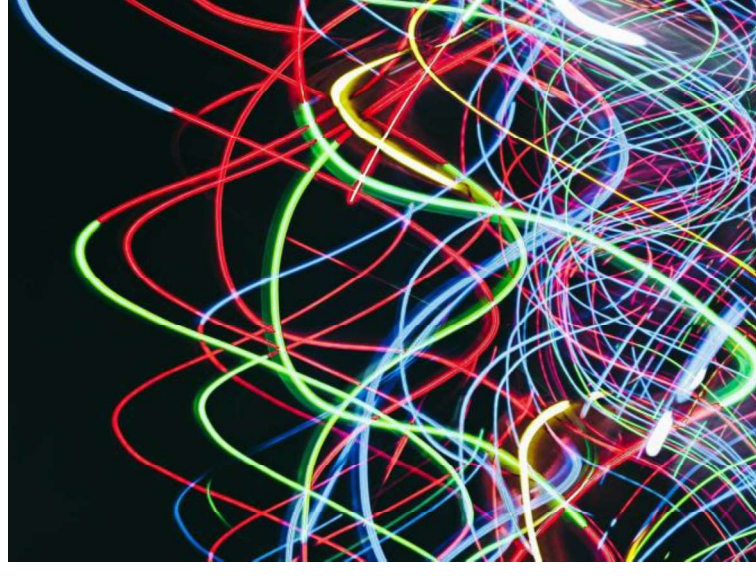
PYMES
Proyectos individuales

Subvención: min: 175 K€ max : 2 M€

Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Categorías de los proyectos

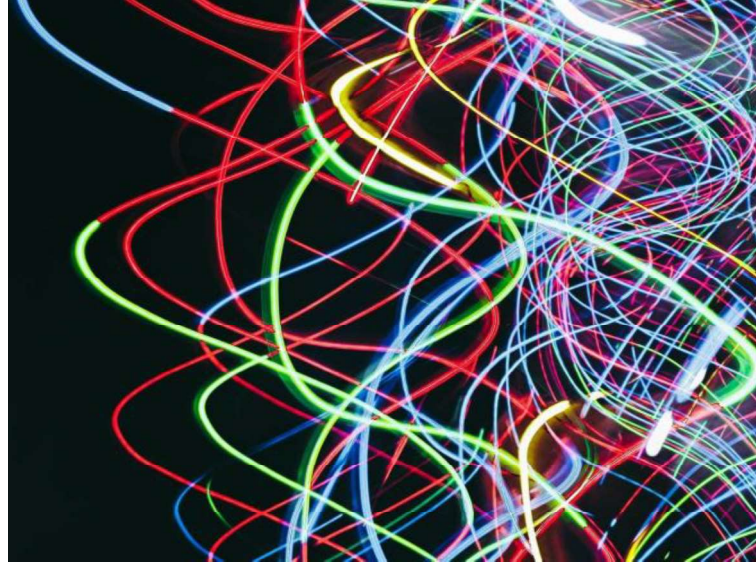
- **Desarrollo de NNTT de aplicación al ámbito audiovisual y videojuegos:**
 - Prototipos efectos especiales, RA, RV, animación
 - Nuevos equipos: lentes, cámaras, sensores, Hw específico, etc.
 - Automatización de procesos de producción
 - Desarrollo de tecnologías de IA para producción audiovisual y de videojuegos
 - Tecnologías para la creación de videojuegos
- **Desarrollo de tecnologías innovadoras del ámbito audiovisual y de videojuegos para aplicarlo en otros entornos: cultural, sanitario, educativo, empresarial, etc.**



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Categorías de los proyectos

- Proyecto individual (una sola empresa beneficiaria)
- Al menos un **60%** de actividades de **Desarrollo experimental**
- Distribución anual equilibrada del presupuesto
- Plurianuales: 2/3 años
 - **Comienzo en 2022, fecha: después de presentar la solicitud**
 - **Fin: 31/12/2023 o 31/12/2024**

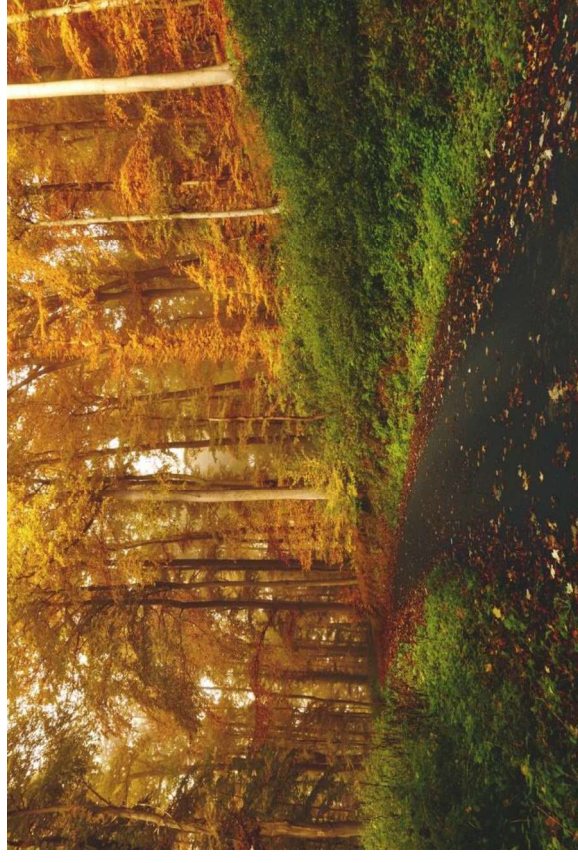


Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Cumplir principio DNSH

Proyectos que Directa o indirectamente **NO ocasionen** un perjuicio significativo al medio ambiente
(Declaración responsable)

Solo pueden seleccionarse aquellas actividades que cumplan la **legislación medioambiental nacional y europea** pertinente



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Intensidad máxima de la ayuda

Actividad	Pequeña empresa	Mediana empresa
Investigación industrial	70%	60%
Desarrollo experimental	45%	35%

Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Intensidad máxima de la ayuda

El límite de intensidad de ayuda :

Media ponderada en función del reparto de presupuesto entre cada tipo de **actividad (investigación industrial o desarrollo experimental)** y la intensidad máxima de ayuda que corresponda al **beneficiario** y a la actividad.

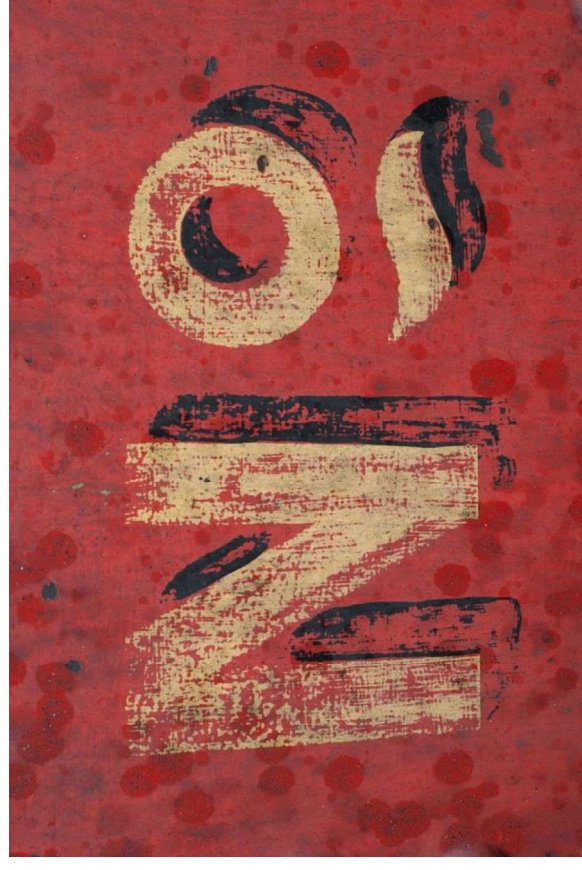
Convocatoria Audiovisual y videojuegos

NO:

Desarrollo de contenidos o videojuegos

NO

**Integración de tecnologías de terceros sin
desarrollo de capacidades o tecnologías propias**



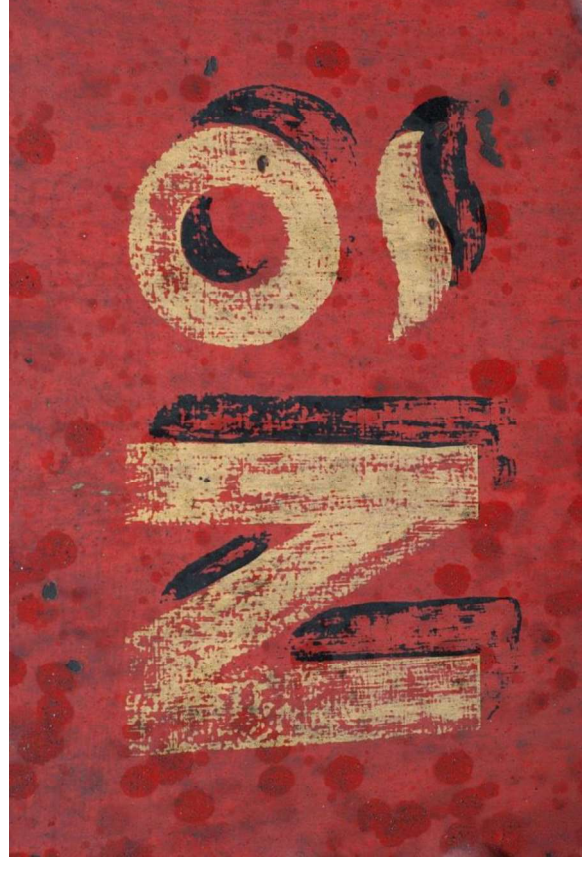
Convocatoria Audiovisual y videojuegos

NO:

Las empresas en crisis

NO

Las entidades del sector público institucional comprendidas a excepción de las sociedades mercantiles públicas.



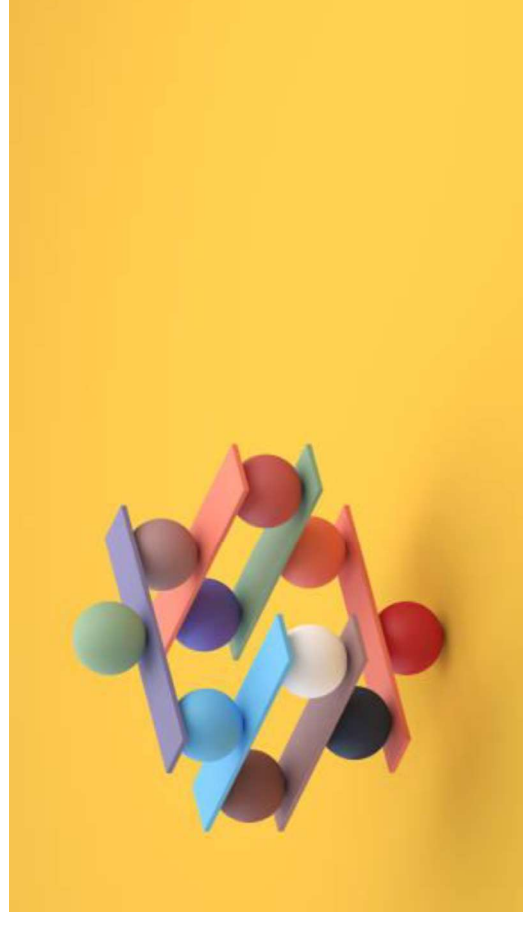
Convocatoria Audiovisual y videojuegos

60%

Desarrollo experimental

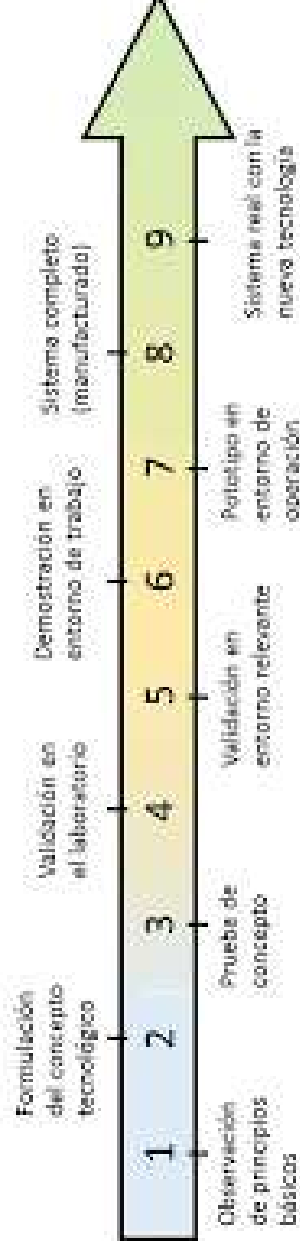
Convocatoria Audiovisual y videojuegos

**Distribución equilibrada
del presupuesto a lo
largo de la duración del
proyecto**



Grado de madurez tecnológica TRL

TRL (Technology Readiness Level)



Definiciones Reglamento Exención por Categorías

Investigación industrial: la investigación planificada o los estudios críticos encaminados a adquirir nuevos conocimientos y aptitudes que puedan ser útiles para desarrollar nuevos productos, procesos o servicios, o permitan mejorar considerablemente los ya existentes; comprende la creación de componentes de sistemas complejos y puede incluir la construcción de prototipos en un entorno de laboratorio o en un entorno con interfaces simuladas con los sistemas existentes, así como líneas piloto, cuando sea necesario para la investigación industrial y, en particular, para la validación de tecnología genérica.

Definiciones Reglamento Exención por Categorías

Desarrollo experimental: adquisición, combinación, configuración y empleo de conocimientos y técnicas existentes (científicas, tecnológicas, empresariales u otras), para la elaboración de productos, procesos o servicios nuevos o mejorados; definición conceptual, planificación y documentación de nuevos productos, procesos o servicios; creación de prototipos, la demostración, la elaboración de proyectos piloto, el ensayo y la validación en entornos representativos de condiciones reales de funcionamiento, siempre que el objetivo principal sea aportar nuevas mejoras técnicas que no estén sustancialmente asentados; puede incluir el desarrollo de prototipos o proyectos piloto que puedan utilizarse comercialmente cuando sean necesariamente el producto comercial final y su fabricación resulte demasiado onerosa para su uso exclusivo con fines de demostración y validación; **no incluye las modificaciones habituales o periódicas efectuadas en productos, líneas de producción, procesos de fabricación, servicios existentes y otras operaciones en curso, aun cuando esas modificaciones puedan representar mejoras de los mismos.**

Definiciones Manual Frascati (2015)

Investigación y Desarrollo Experimental tiene que cumplir con cinco condiciones:

- ***Novedosa*** en comparación con el volumen de conocimiento que ya existe en la industria.
- ***Creativa*** en el planteamiento de conceptos e hipótesis que no resulten obvias ni trabajos rutinarios.
- ***Incierta*** respecto al resultado final.
- ***Sistemática*** basada en un plan y un presupuesto
- ***Transferible y/o reproducible*** de modo que los resultados puedan ser protegidos por la confidencialidad o por otro medio de protección de la propiedad intelectual.

Definiciones: Grado de madurez tecnológica (TRL)

TRL	Definición	Entregable	Escala	Equivalencia Reglamento Exención por Categorías
1	Principios básicos observados y reportados	Artículos científicos sobre los principios básicos.		Investigación Fundamental
2	Concepto y aplicación tecnológica formulada	Formulación tecnológica. Artículos sobre aplicaciones tecnológicas	Laboratorio / Banco de ensayos	Investigación Industrial
3	Función crítica analítica y experimental y/o prueba de concepto	Prueba de concepto. Medidas de parámetros en laboratorio.	(escala muy inferior a la real). Investigación preclínica	Investigación Industrial
4	Validación de componente y/o integración en entorno de laboratorio	Pruebas y validación a nivel de componentes en laboratorio. Patente.		Investigación Industrial
5	Validación de componente y/o integración en entorno relevante	Pruebas y validación a nivel de componentes en un entorno relevante	Ingeniería (escala menor que real)	Desarrollo Experimental
6	Modelo de sistema o subsistema o prototipo en un entorno relevante	Pruebas y validación de sistemas o subsistemas en un entorno relevante	Investigación clínica.	Desarrollo Experimental
7	Demostración de sistema o prototipo en un entorno real.	Pruebas y validación de sistema en un entorno real u operativo		Desarrollo Experimental / Innovación
8	Sistema completo y certificado a través de pruebas y demostraciones	Configuración final del sistema y validación y certificación completa en un entorno real	Escala real	Desarrollo Experimental / Innovación
9	Sistema probado con éxito en entorno real	Pruebas con éxito en un entorno real. Informes finales de funcionamiento		Nada

Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Convocatoria competitiva

4 criterios de evaluación

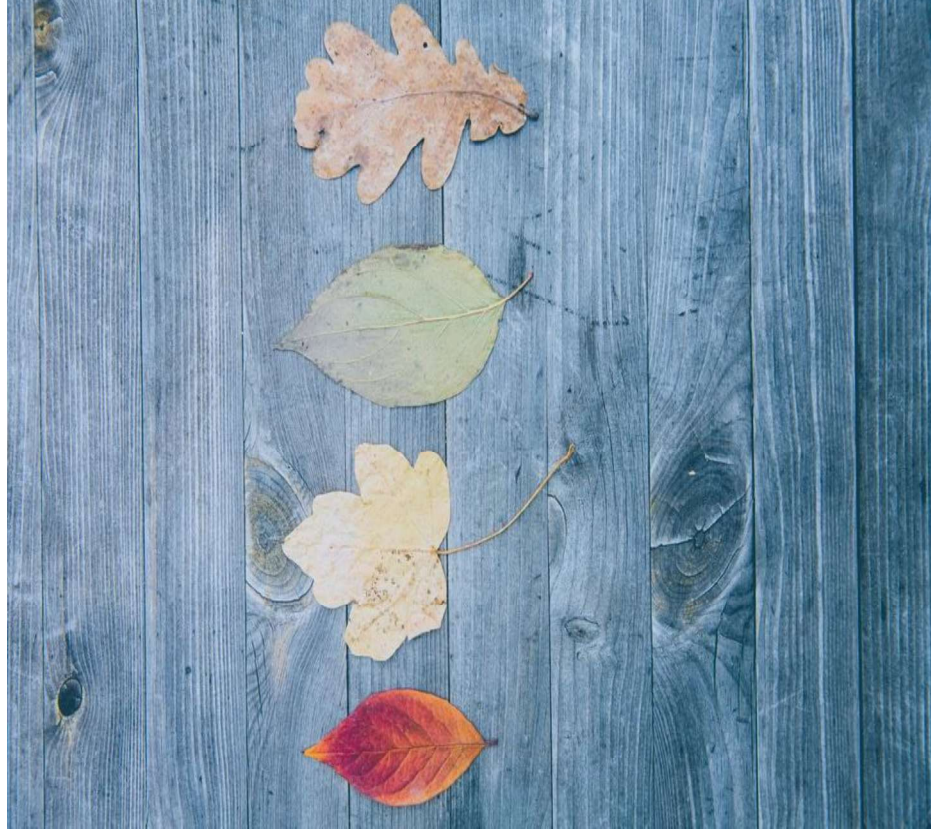
Valoración final

Ordenación para asignar presupuesto



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Criterios de evaluación



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Criterios de evaluación

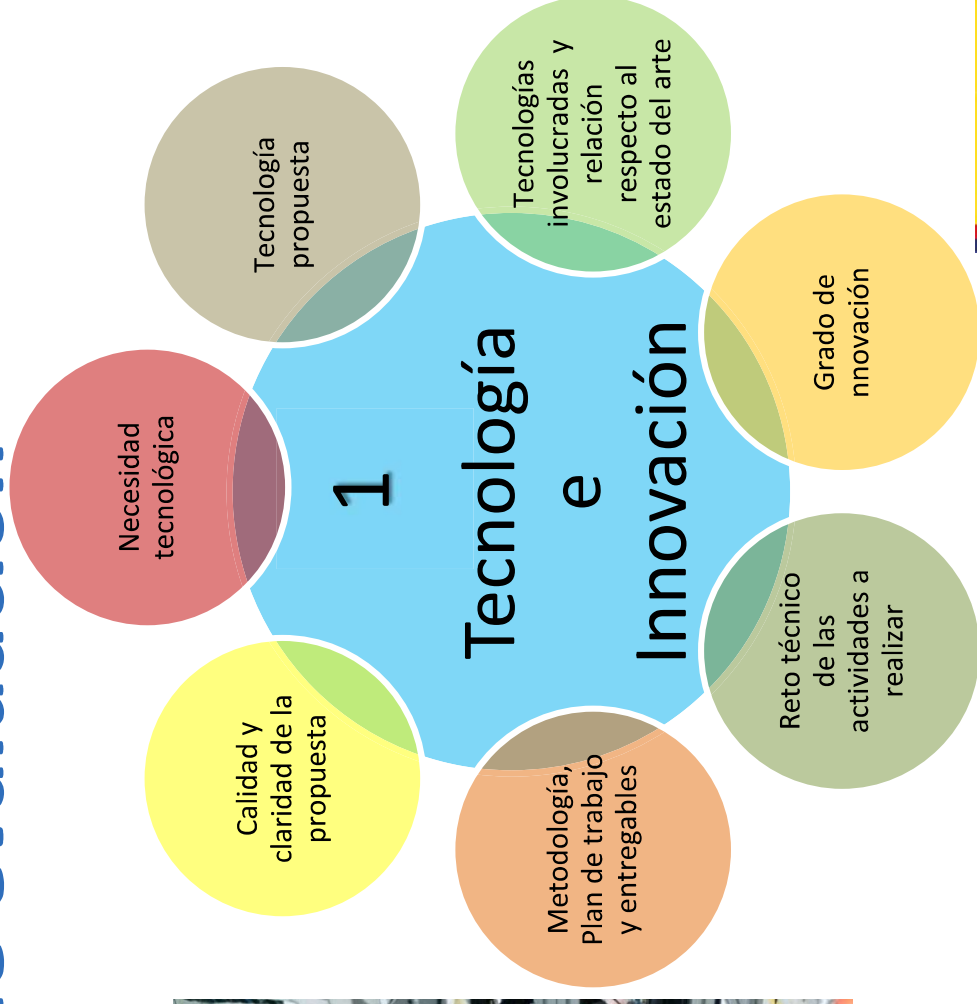
1. Plan de Explotación

2. Tecnología e Innovación

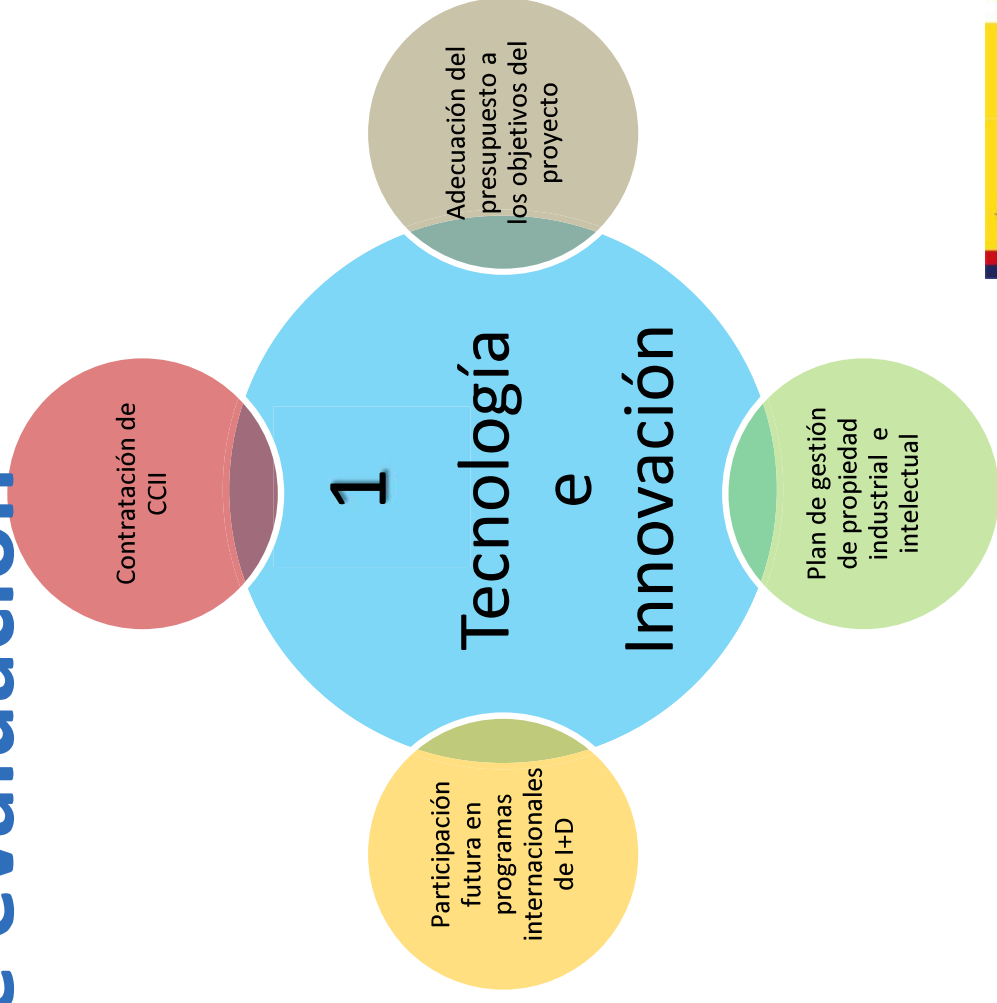
3. Capacidad de la empresa con relación al proyecto

4. Impacto Socioeconómico e igualdad de género

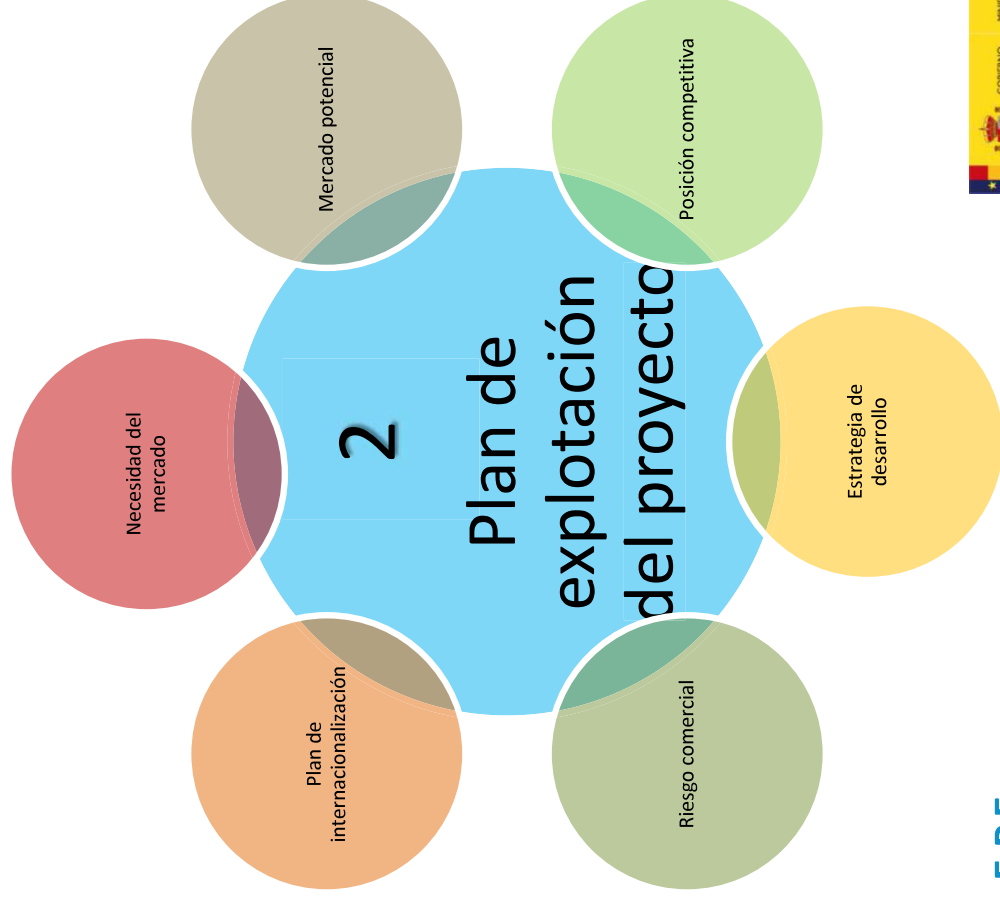
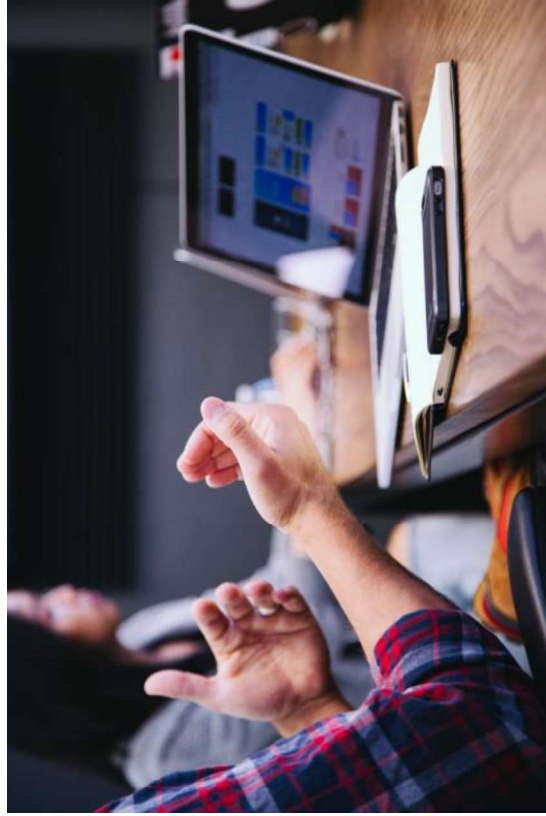
Criterios de evaluación



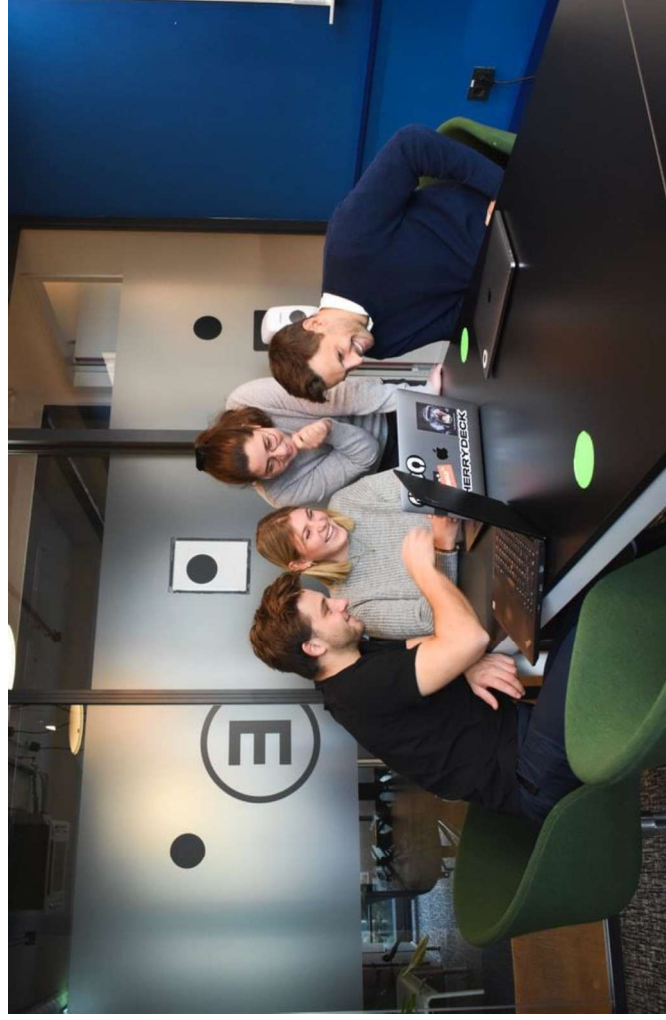
Criterios de evaluación



Criterios de evaluación



Criterios de evaluación



Adecuación del proyecto a las actividades y estrategia de la empresa

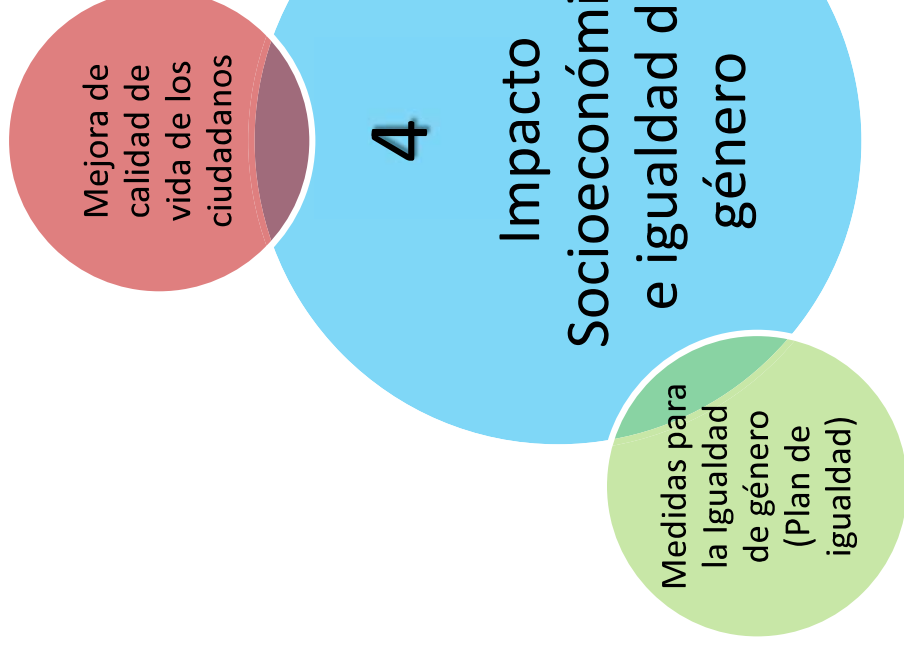
3

Capacidad de la empresa en relación al proyecto

Adecuación del presupuesto al tamaño de la empresa

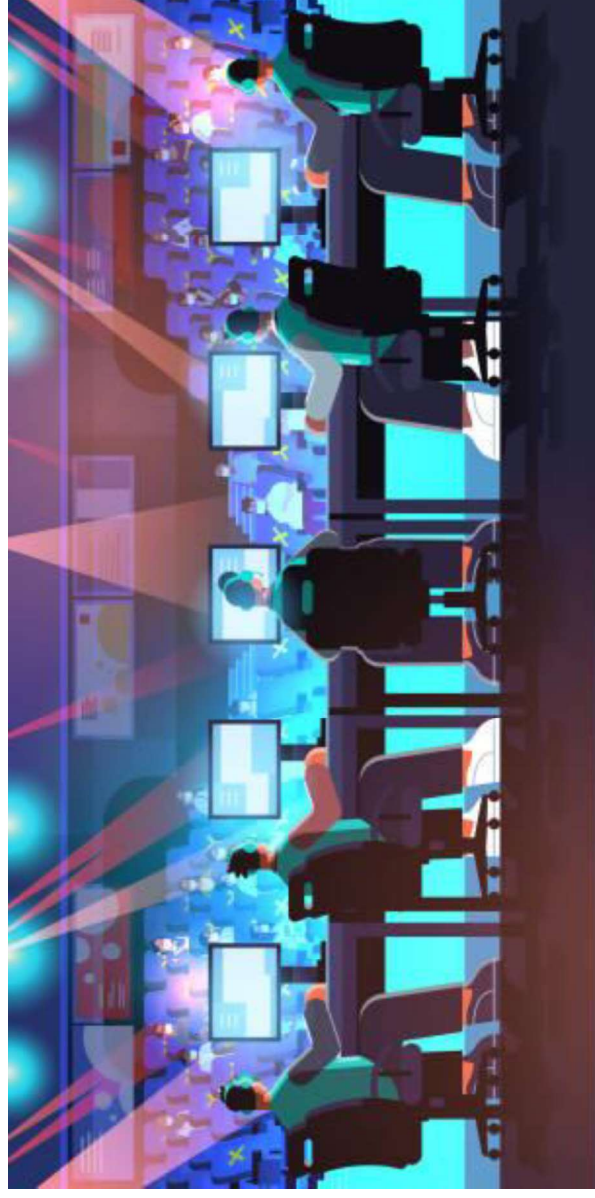
Adecuación del proyecto a las capacidades tecnológicas, comercial y productiva de la empresa

Criterios de evaluación



Criterios de evaluación

Criterio	Máxima puntuación
1. Tecnología e Innovación	35
2. Plan de explotación	30
3. Capacidades	25
4. Impacto	10
Total	100



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

CDTI, E.P.E.

30



Convocatoria Audiovisual y videojuegos

Personal: contrato laboral, autónomos, socios

Amortización de Instrumental y material inventariable

Costes financieros:

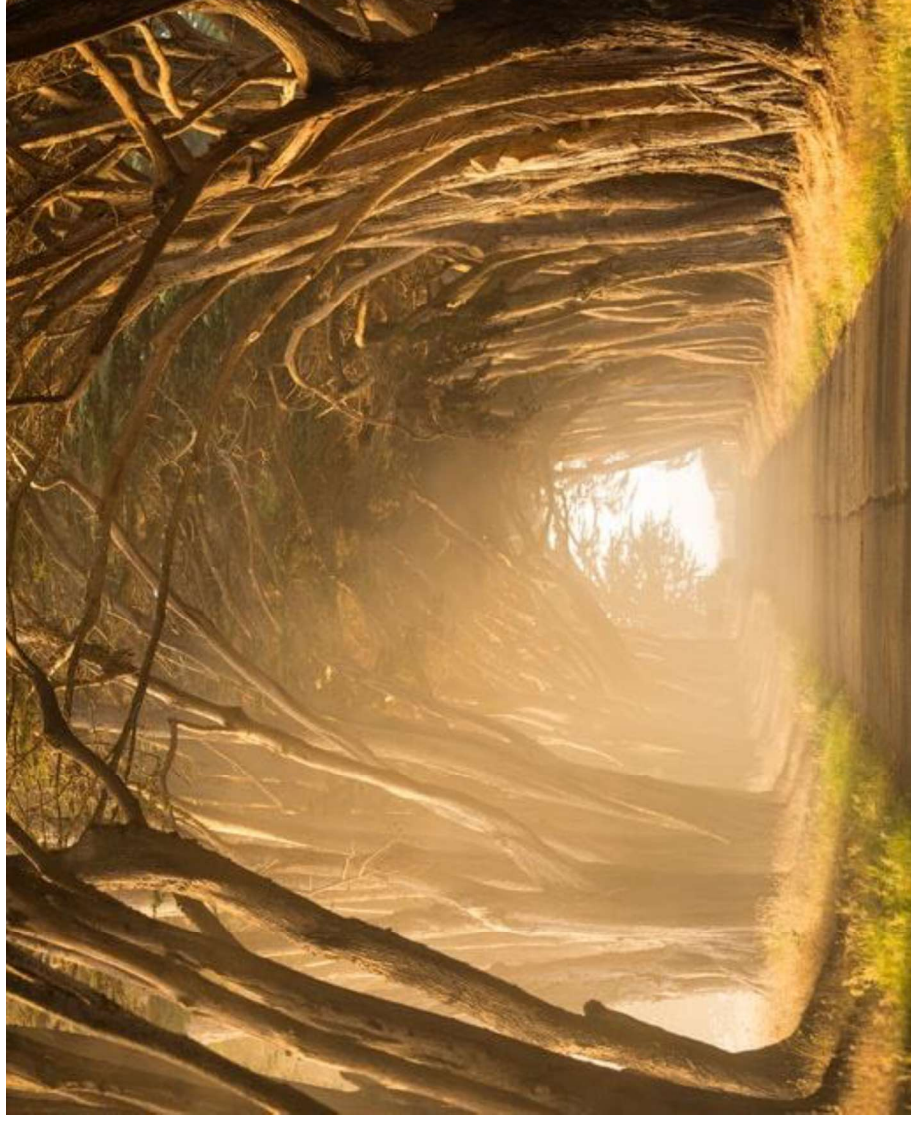
Costes investigación contractual/ otras subcontrataciones (max: 50%)

Coste Patentes adquiridas

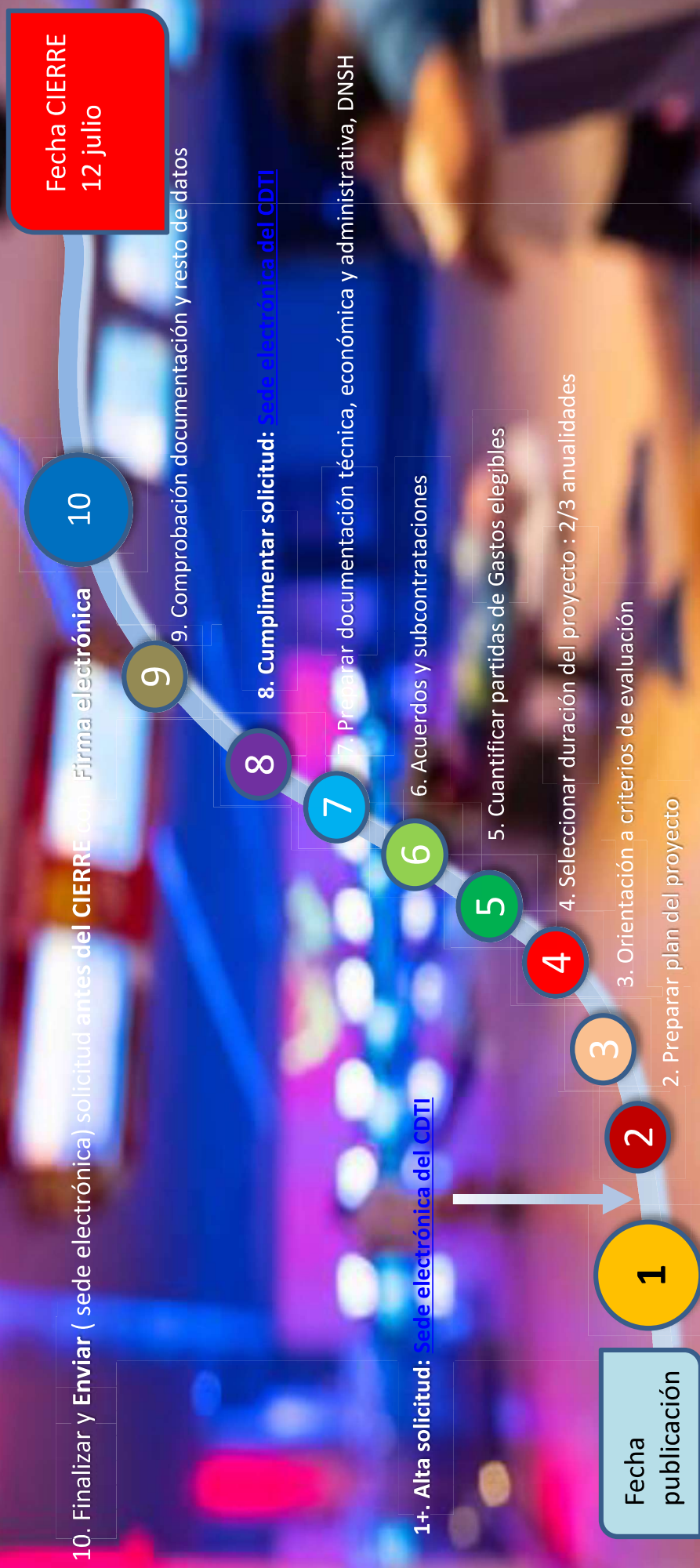
Costes auditoría (1500 €) y consultoría (excluido gestión del proyecto)

Gastos generales y de explotación, materiales, suministros y productos

Próximos Pasos



Convocatoria Audiovisual y videojuegos





Cuestiones y dudas sobre la convocatoria



convocatoria_audiovisuales@cdti.es

Servicio gratuito de Información y consulta sobre ayudas a I+D+I



@RedPIDI
www.redpidi.es

soportenacional@redpidi.es

Tel: 900 923 122

Bienvenid@ a la Red de
Puntos de Información
sobre ayudas públicas
a la I+D+I



Google

Busca tu entidad PIDI más cercana

Comunidad Autónoma

Provincia

Tipo de Entidad

Entidad PIDI

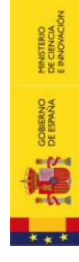
LIMPIAR

Realiza tu consulta

Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



CDTI, E.P.E.



+info sobre programas y ayudas CDTI
para
proyectos de I+D empresarial e innovación



Apoyando a LAS EMPRESAS INNOVADORAS

@CDTI_innovación
www.cdti.es



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



CDTI, E.P.E.

@RedPIDI
www.redpidi.es

