

BASES Y CONDICIONES
CONVOCATORIA “POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO”

ARTÍCULO 1°.- DEFINICIONES Y SIGLAS:

Los términos mencionados en la presentes Bases y Condiciones se entenderán de la siguiente forma:

VIDEOJUEGOS ACCESIBLES. En el marco de esta Convocatoria Específica se entenderá por “Videojuego Accesible” aquel en cuyo desarrollo se prevean y apliquen tecnologías adaptativas, funcionalidades y/o recursos que permitan/faciliten el acceso al mismo y su uso, por parte de personas que presenten alguna discapacidad, como por aquellos usuarios que no presentan discapacidades. Esta característica del videojuego deberá ser acreditada en la presentación del proyecto y respaldada mediante la documentación técnica que pudiera corresponder.

HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN ABIERTA. En el marco de esta Convocatoria Específica se entenderá por “Herramientas de Innovación Abierta” a aquellas actividades realizadas por los presentantes en el proceso de desarrollo del proyecto, que involucren a terceros y que tengan como finalidad conocer el parecer, la opinión, las sugerencias y/o validaciones del producto en desarrollo. Estas actividades podrán encauzarse a través de foros, reuniones y/o entrevistas con potenciales usuarios, clientes, posibles inversores, competidores o profesionales de la industria o mediante encuestas y censos, entre otras.

U.V.T: Unidades de Vinculación Tecnológica, en los términos y condiciones de la Ley N° 23.877 y su reglamentación.

VERTICAL SLICE (Corte Vertical): Herramienta utilizada en el desarrollo de un videojuego, que suele tener lugar al final de la fase de preproducción, y que funciona como prueba de concepto, la cual permite vislumbrar las características y funcionalidades principales que tendrá el videojuego en su versión final.

VIDEOJUEGO: Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, mediante mandos o controles, permite al usuario interactuar y sumergirse en diversas experiencias. En el marco de esta Convocatoria Específica, el término “videojuego” será comprensivo de aquellos aplicativos, interactivos y digitales, cuyo fin último es el entretenimiento y de aquellos que persiguen, también finalidades formativas, de simulación, entre otras. Asimismo, el término incluye la totalidad de plataformas electrónicas existentes.

R.U.M.P.: REGISTRO ÚNICO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA, es el Registro creado por Resolución N° 442 de fecha 8 de septiembre de 2016 del ex MINISTERIO DE PRODUCCIÓN y su modificatoria, que tiene como objetivo centralizar la documentación e información de todas aquellas personas humanas o jurídicas que requieran servicios, programas o gestiones de trámites en la órbita del MINISTERIO DE ECONOMÍA. La previa inscripción a dicho Registro es condición necesaria para la tramitación del acceso a servicios, programas o gestiones de trámites en el ámbito del citado Ministerio.

ARTÍCULO 2°.- ASPECTOS GENERALES:

Las presentes Bases y Condiciones establecen los requisitos que regirán la Convocatoria Específica “POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO” (en adelante, la “CONVOCATORIA”), dictada en el marco del Programa de POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO (en adelante el “PROGRAMA”), creado por la Resolución N° 309 de fecha 28 de mayo 2021 por la ex SECRETARÍA DE INDUSTRIA, ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y GESTIÓN COMERCIAL EXTERNA del ex MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

Los interesados en acceder al beneficio previsto por la CONVOCATORIA, deberán observar y dar cumplimiento a la totalidad de los requisitos exigidos en las presentes Bases y Condiciones, y a las pautas generales instituidas en el Reglamento Operativo del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO” (en adelante “el REGLAMENTO OPERATIVO”), que como Anexo aprobó la citada resolución, así como con toda la normativa que resulte aplicable.

La presente CONVOCATORIA se encontrará vigente desde el día siguiente a la publicación en el Boletín Oficial, hasta el día 27 de febrero de 2023, plazo durante el cual los interesados, podrán realizar las presentaciones exigidas a los fines de acceder al mentado beneficio.

ARTÍCULO 3°.- OBJETIVO:

El objetivo de la Convocatoria “POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO” consiste en fomentar el desarrollo y propiciar el fortalecimiento de la industria del videojuego en Argentina, a fin de contribuir con la consolidación de este sector estratégico.

Asimismo, la presente CONVOCATORIA se orienta a alcanzar los siguientes objetivos particulares dentro del mencionado sector:

- 1) promover la producción nacional de desarrollos de entretenimiento digital e interactivo;
- 2) incentivar la inversión y fomentar el desarrollo de recursos técnicos y humanos especializados en la implementación de esta actividad de la economía del conocimiento;
- 3) contribuir al incremento del empleo en la industria del entretenimiento digital e interactivo, tanto en forma directa como indirecta;
- 4) mejorar los estándares de calidad de los videojuegos; y
- 5) fomentar la transferencia interregional de conocimientos y habilidades codificables y no codificables, además de tecnología para la producción de videojuegos.

En miras de alcanzar los objetivos reseñados, se brindará asistencia financiera a proyectos que se encuadren dentro de los tipos establecidos en el Artículo 5° de las presentes Bases y Condiciones.

ARTÍCULO 4°.- DESTINATARIOS:

La presente CONVOCATORIA se encuentra dirigida a personas jurídicas legalmente constituidas en la REPÚBLICA ARGENTINA o habilitadas para actuar dentro de su Territorio, debidamente inscriptas en el REGISTRO ÚNICO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA (R.U.M.P.) en la órbita del MINISTERIO DE ECONOMÍA. En particular, podrán aplicar a esta CONVOCATORIA:

- 1) Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Unipersonales, Sociedades en Comandita por Acciones y Sociedades por Acciones Simplificadas;
- 2) Sociedades de Responsabilidad Limitada y Sociedades en Comandita Simple;
- 3) Asociaciones, Fundaciones, Cooperativas, Entidades Civiles y Mutualistas;
- 4) Universidades públicas y privadas, las cuales podrán presentarse de forma independiente o a través de una Unidad de Vinculación Tecnológica (UVT), debidamente registradas en los términos de la Ley N° 23.877 y su reglamentación;
- 5) Organismos públicos, Entes públicos que no pertenezcan a la Administración Nacional, Provincial o Municipal Centralizada, exclusivamente, cuando se presenten acompañadas de una UVT.

Serán los representados por la UVT quienes tendrán la obligación de demostrar las capacidades de generación de las Actividades de Economía del Conocimiento requeridas en las presentes Bases y Condiciones.

ARTÍCULO 5°.- PROYECTOS:

La presente CONVOCATORIA se dirige a proyectos orientados al estímulo y fortalecimiento de la Industria del videojuego en la REPÚBLICA ARGENTINA.

Los presentantes deberán aportar en el proceso de ejecución de cualquiera de los tipos de proyectos contemplados en este artículo, al menos una de las actividades de Economía del Conocimiento definidas en la Ley N° 27.506 y su modificatoria, que se requieren para su ejecución. Dicho aporte de economía del conocimiento deberá estar claramente identificado en los formularios solicitados en el marco de esta CONVOCATORIA.

Finalizado el proyecto, y en la instancia prevista en el Artículo 16 de las presentes Bases y Condiciones, la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA, procederá a evaluar que el proyecto ejecutado cumpla con las exigencias establecidas en el presente apartado para cada tipo de proyecto, para lo cual podrá requerir la intervención del Comité Consultivo de Expertos, de conformidad con lo establecido en Artículo 10 del REGLAMENTO OPERATIVO.

La falta de acreditación de los extremos señalados, habilitará a la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO, a aplicar alguna de las sanciones previstas en el Artículo 21 del REGLAMENTO OPERATIVO.

La presente CONVOCATORIA se dirige particularmente a los siguientes tipos de proyectos:

1. Desarrollo Integral de “Vertical Slice”. Estos proyectos deberán estar orientados al desarrollo integral de un VERTICAL SLICE (Corte Vertical), de conformidad con la definición establecida en el Artículo 1° de las presentes Bases y Condiciones, de un videojuego en desarrollo. Al finalizar la ejecución del proyecto presentado en la CONVOCATORIA, el VERTICAL SLICE deberá encontrarse terminado, de manera que:

- a. permita apreciar las características principales del videojuego, permitiendo conocer sus personajes, historia y género al que pertenece;
 - b. contenga las funcionalidades principales del videojuego y permita testearlas;
 - c. permita conocer el arte y características audiovisuales que tendrá el videojuego en su versión final.
2. Desarrollo de Videojuegos. Estos proyectos deberán estar orientados al desarrollo total o parcial de videojuegos, de conformidad con la definición establecida en el Artículo 1° de las presentes Bases y Condiciones. Una vez finalizado el plazo de ejecución, los beneficiarios deberán exhibir el tramo/hito que constituyó el objeto del proyecto presentado al momento de la inscripción, el cual, en ningún caso puede corresponderse con etapas anteriores o iguales al VERTICAL SLICE.

En ambos casos, los proyectos deberán ser desarrollados en un plazo máximo de DOCE (12) meses, contados a partir de la notificación de la resolución de asignación de beneficios.

ARTÍCULO 6°.- BENEFICIO:

Los proyectos aprobados en el marco de la presente CONVOCATORIA, podrán acceder al otorgamiento de Aportes No Reembolsables (ANR), en las condiciones y modalidades que se detallan a continuación:

6.1. MONTOS MÁXIMOS POR PROYECTO.

Los petitionantes podrán solicitar un mínimo de PESOS UN MILLÓN (\$ 1.000.000) y hasta un máximo de PESOS DIEZ MILLONES (\$ 10.000.000) en concepto de Aportes No Reembolsables (ANR) para financiar la ejecución de proyectos que cuadren dentro de los tipos establecidos en el Artículo 5° de las presentes Bases y Condiciones.

Adicionalmente, si el proyecto presentado persigue un objetivo con impacto en cuestiones de género, o bien, si el presentante posee un porcentaje mayoritario de personal femenino ocupando cargos directivos en su organización y en el equipo de trabajo que estará a cargo de la ejecución del proyecto, podrá acceder a un BENEFICIO ADICIONAL por un monto máximo de PESOS QUINIENTOS MIL (\$ 500.000) de Aportes No Reembolsables (ANR). Este beneficio podrá ser utilizado para financiar los gastos previstos en el Artículo 7° del REGLAMENTO OPERATIVO y en el Artículo 7° de las presentes Bases y Condiciones, y se adicionará al monto máximo establecido en el párrafo inmediato anterior.

6.2. DESEMBOLSOS Y CONSTITUCIÓN DE GARANTÍAS.

El beneficio se instrumentará a través de un único desembolso, por el total del monto aprobado, previa constitución de una garantía por parte de los que resultaren beneficiarios. La garantía admitida en el marco de la presente CONVOCATORIA será una Póliza de Seguro de Caucción en favor de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA.

La Póliza de Seguro de Caucción deberá constituirse por el total del desembolso a efectivizarse y no podrá ser disminuido, ni alterado, debiendo los beneficiarios asegurar su plena vigencia, hasta que tenga lugar la aprobación de la rendición de cuentas final del proyecto, momento en el cual se dispondrá su devolución.

6.3. CUENTA BANCARIA.

De aprobarse la solicitud de beneficio, el mismo se abonará mediante desembolso de fondos a una cuenta de alguna entidad bancaria habilitada por el BANCO CENTRAL DE LA REPÚBLICA ARGENTINA que opere como agente financiero y se encuentre habilitada por el TESORO NACIONAL para operar en el Sistema de Cuenta Única, y de utilización exclusiva en esta CONVOCATORIA. Dicha cuenta puede ser nueva o previamente abierta, pero se debe afectar su utilización en forma exclusiva a la CONVOCATORIA, de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución N° 230 de fecha 21 de mayo de 2021 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

Las entidades bancarias adheridas podrán visualizarse ingresando a: <http://forotgn.mecon.gov.ar/tgn/index.php/bancos-adheridos-al-sistema-de-la-cuenta-unica-del-tesoro/>.

6.4. CONTRAPARTE DE LOS BENEFICIARIOS.

El otorgamiento de los beneficios previstos en el marco de esta CONVOCATORIA estará supeditado, según lo preceptuado en el Artículo 6° del REGLAMENTO OPERATIVO, al aporte de una contraparte por parte de los presentantes. Estos últimos podrán solicitar el financiamiento de hasta el OCHENTA Y CINCO POR CIENTO (85 %) del monto total de gastos elegibles, establecidos en el Artículo 7° de las presentes Bases y Condiciones, siempre que formen parte de la inversión necesaria para la ejecución del proyecto presentado. En forma complementaria, los presentantes deberán solventar, como mínimo, el restante QUINCE POR CIENTO (15 %) de dichos gastos elegibles con aportes propios. La información detallada a este respecto deberá ser declarada en el “FORMULARIO: DETALLES DEL PROYECTO”, que como Anexo III forma parte integrante de las presentes Bases y Condiciones.

6.5. CUPO PRESUPUESTARIO.

El cupo presupuestario disponible para la sustanciación de la presente CONVOCATORIA es de PESOS DOSCIENTOS CINCUENTA MILLONES (\$ 250.000.000).

6.6. RECONOCIMIENTO DE GASTOS.

Las compras y contrataciones resultantes de los tipos de gastos elegibles especificados en el Artículo 7° de las presentes Bases y Condiciones, podrán empezar a efectuarse en forma posterior a la notificación de la resolución de asignación de beneficios.

ARTÍCULO 7°.- GASTOS ELEGIBLES.

Serán considerados elegibles en el marco de la presente CONVOCATORIA, los gastos inherentes al proyecto presentado, establecidos en el Artículo 7° del REGLAMENTO OPERATIVO, con excepción del gasto denominado “Prefinanciación de Exportaciones”, determinado en el inciso 10 del mencionado artículo.

Los servicios tercerizados elegibles en esta CONVOCATORIA son:

- 1) Servicios tercerizados vinculados a la adquisición de máquinas y equipos;
- 2) Servicios tercerizados vinculados a software;
- 3) Servicios tercerizados que tengan como fin posibilitar o concretar la exportación del producto desarrollado;

- 4) Servicios tercerizados vinculados a la realización de estudios intensivos en materia de Economía del Conocimiento aplicada a la industria del videojuego;
- 5) Servicios tercerizados de profesionales inscriptos en el Registro de Articuladores de la Economía del Conocimiento (Resolución N° 390 de fecha 4 de agosto de 2020 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO) para asesoramiento y/o asistencia en la gestión del proyecto presentado;
- 6) Servicios tercerizados vinculados con los siguientes rubros:
 - a) Ilustración;
 - b) Motion capture;
 - c) Animación;
 - d) Composición musical;
 - e) Edición de video;
 - f) Efectos de sonido;
 - g) Modelado 3D;
 - h) Otras áreas relacionadas con la producción de contenidos audiovisuales orientados a los videojuegos, cuyos servicios tengan como destino la ejecución del proyecto presentado.

También, serán elegibles gastos de viáticos y traslados por tareas de internacionalización del proyecto. Únicamente se considerarán válidos aquellos gastos referidos a:

- a) Pasajes de Larga Distancia.
- b) Pagos por Alojamiento.
- c) Inscripciones en Eventos.
- d) Gastos vinculados a la preparación de stands de exhibición en eventos.

Los gastos de viáticos referidos precedentemente, en ningún caso podrán exceder la suma de PESOS CUATROCIENTOS MIL (\$ 400.000) por proyecto presentado.

Por su parte, los gastos destinados a la adquisición de servicios de economía del conocimiento, a los que refiere el inciso 8° del Artículo 7° del REGLAMENTO OPERATIVO, en ningún caso podrán representar el único aporte de la Economía del Conocimiento con el que contará el proyecto presentado. En ningún caso los presentantes podrán delegar la ejecución de la actividad de la Economía del Conocimiento a la que se han obligado, a través de la contratación de terceros.

Los gastos de contratación de profesionales, a los que se refiere el inciso 9° del Artículo 7° del REGLAMENTO OPERATIVO, que serán considerados elegibles en el marco de la presente CONVOCATORIA serán únicamente aquellos destinados al pago de salarios y/o honorarios de profesionales técnicos que integren el equipo de trabajo de los potenciales beneficiarios.

Los mentados profesionales deberán integrar el equipo de trabajo que llevará a cabo el proyecto presentado y desarrollar alguna de las actividades de economía del conocimiento comprendidas en el inciso a.ix) del Anexo II de la Resolución N° 4 de fecha 13 de enero de 2021 del entonces MINISTERIO DE

DESARROLLO PRODUCTIVO. En ningún caso se admitirá el financiamiento de personal no técnico, ni de profesionales que no se encuentren vinculados al proyecto. Asimismo, sólo podrán financiarse salarios y/o honorarios de los citados profesionales técnicos por un plazo de hasta DOCE (12) meses, siempre dentro del plazo del periodo de sustanciación del proyecto presentado. En ningún supuesto se admitirá el pago de aportes y/o contribuciones de la seguridad social, los que deberán ser afrontados en tiempo y forma por el empleador.

En todos los casos, los gastos elegibles que no se encuentren vinculados directamente con la ejecución del proyecto, a los que refiere la última parte del Artículo 7° del REGLAMENTO OPERATIVO, no podrán superar el CUATRO POR CIENTO (4%) del monto total del Aportes No Reembolsables (ANR) solicitado y deberán efectivizarse en el mismo plazo en que este último se ejecutará.

ARTÍCULO 8°.- GASTOS EXCLUIDOS:

Los beneficiarios no podrán, en ningún caso, destinar los fondos obtenidos en concepto de Aportes No Reembolsables (ANR) al financiamiento de los gastos enumerados en el Artículo 8° del REGLAMENTO OPERATIVO.

Tampoco podrán financiar a través del citado beneficio los siguientes gastos:

- 1) Pago de Servicios Profesionales prestados por personal no técnico que forme parte del proyecto;
- 2) Gastos de Comercialización;
- 3) Gastos de Administración;
- 4) Póliza de Seguro de Caución.

ARTÍCULO 9°.- REQUISITOS:

A los fines de acceder al beneficio previsto por la presente CONVOCATORIA, los presentantes deberán observar y dar cumplimiento a los requisitos establecidos en el Artículo 9° de “PAUTAS MÍNIMAS DE ADMISIBILIDAD” del REGLAMENTO OPERATIVO, y a los que a continuación se enumeran:

9.1- Requisitos Mínimos de Admisibilidad.

1. Acreditar el aporte de al menos una de las actividades de la economía del conocimiento, contempladas en el Artículo 2° de la Ley N° 27.506 y su modificatoria, que se requiera para la ejecución de alguno de los tipos de proyecto establecidos en el Artículo 5° de las presentes Bases y Condiciones. Las mentadas actividades de la Economía del Conocimiento deberán ser llevadas a cabo dentro del Territorio Nacional y, en ningún caso, los potenciales beneficiarios podrán reemplazar la ejecución de la actividad de la Economía del Conocimiento a la que se han obligado, a través de la contratación de terceros;
2. Remitir el “Formulario: Entidad”, el “Formulario: Aspectos Generales del Proyecto” y “Formulario: Detalles del Proyecto” completos y suscriptos, los cuales obran como Anexo I, Anexo II y Anexo III de las presentes Bases y Condiciones. Las UVT deberán completar los citados Anexos II y III con la información específica que les brinden las instituciones a las que se vinculan, sobre el proyecto presentado;

3. Completar y acompañar la Declaración Jurada “Inexistencia de incompatibilidades”, que como Anexo IV integran las presentes Bases y Condiciones;
4. Completar y acompañar la Declaración Jurada de “Aceptación de Términos y Condiciones”, que como Anexo V integra las presentes Bases y Condiciones;
5. Presentar constancia de Inscripción en el actual REGISTRO ÚNICO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA (R.U.M.P.), creado por la Resolución N° 442/16 del ex MINISTERIO DE PRODUCCIÓN y su modificatoria.

El incumplimiento o falta de acreditación de las exigencias establecidas en el presente apartado, habilitará a la Dirección Nacional de la Innovación Abierta de la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA, en adelante la “DIRECCIÓN NACIONAL”, a desestimar sin más las solicitudes de acceso cursadas por los presentantes que las incumplieren y, consecuentemente, la propuesta no será sometida al proceso de evaluación.

Las pautas mínimas de admisibilidad puntualizadas precedentemente, no serán susceptibles de subsanación, con excepción de los formularios referidos en el inciso 2 del presente artículo que, en caso de detectarse errores u omisiones en materia de gastos, descripción del proyecto y/o en las etapas que lo componen, la DIRECCIÓN NACIONAL podrá solicitar que sean subsanados por parte del presentante. Sin embargo, la falta de presentación de los citados formularios acarreará la desestimación directa de la solicitud cursada.

9.2- Requisitos Específicos.

Los presentantes deberán acreditar, además, que su proyecto cumple con las siguientes exigencias:

1. Encuadrar en alguno de los tipos de proyectos, previstos en el Artículo 5° de las presentes Bases y Condiciones, respetando sus características, objetivos y resultados esperables.
2. Las etapas, actividades, y tareas del proyecto presentado, deberán corresponderse con el objetivo perseguido, debiendo ser, además, factibles y viables de ser implementadas desde el punto de vista técnico y en los plazos declarados.
3. Las capacidades en materia de recursos humanos y conocimientos técnicos declaradas deberán ser razonablemente adecuadas para llevar adelante el proyecto.
4. Los gastos declarados deberán ser acordes al proyecto y su ejecución.
5. En caso de que en el proceso de desarrollo del proyecto se utilicen herramientas y/o actividades de innovación abierta, en los términos y condiciones establecidas en el Artículo 1° de estas Bases y Condiciones, deberán acompañar la declaración jurada de “UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN ABIERTA” que como Anexo VI forma parte integrante de las presentes Bases y Condiciones.
6. Deberán acompañar la información y documentación puntualizadas en el Anexo VII que forma parte integrante de estas Bases y Condiciones, en las etapas que allí se detallan.

En caso de error, duda u omisión en el cumplimiento o acreditación de alguno de los requisitos específicos detallados precedentemente, la DIRECCIÓN NACIONAL podrá remitir a los presentantes el pedido de subsanación correspondiente, el cual deberá ser satisfecho en un plazo de CINCO (5) días hábiles, contados a partir de la fecha en que fuera notificado. En caso de vencimiento del plazo de subsanación sin que los presentantes hayan dado cumplimiento a lo requerido, la DIRECCIÓN NACIONAL estará facultada para dar por desistida la solicitud del beneficio cursada.

ARTÍCULO 10.- PRESENTACIÓN DE LAS SOLICITUDES:

Los interesados en participar de la presente CONVOCATORIA, deberán remitir sus solicitudes de acceso a través de la Plataforma “Trámites a Distancia” (TAD), bajo la denominación “POTENCIAR VIDEOJUEGOS”, completando los formularios correspondientes y acompañando la documentación requerida, la que deberá estar redactada en idioma español.

Se admitirán solicitudes desde el día siguiente a su publicación en el Boletín Oficial, hasta el día 27 de febrero de 2023.

Los formularios establecidos en el marco de la presente CONVOCATORIA, que deban ser incorporados a la Plataforma “Trámites a Distancia” (TAD), como archivos adjuntos, deberán ser completados sobre los archivos proporcionados por el MINISTERIO DE ECONOMÍA. Las presentaciones deberán conservar el formato original, sin alterar fórmulas de programación que allí se encuentran, incluida la función que protege determinadas celdas contra cambios de formato y contenido realizados por usuarios no autorizados. Caso contrario, los formularios en cuestión se tendrán por no presentados.

En el marco de esta CONVOCATORIA los destinatarios detallados en el Artículo 4° de las presentes Bases y Condiciones no podrán presentar más de un proyecto. La sola presentación de la solicitud del beneficio en la CONVOCATORIA, implica el conocimiento y aceptación plena, por parte de los presentantes, de todos los términos y condiciones de estas Bases y Condiciones, así como de lo preceptuado en el REGLAMENTO OPERATIVO del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO”, creado por la Resolución N° 309/21 de la ex SECRETARÍA DE INDUSTRIA, ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y GESTIÓN COMERCIAL EXTERNA, y toda la normativa complementaria y concordante.

ARTÍCULO 11.- ANÁLISIS, EVALUACIÓN Y APROBACIÓN:

Las cuestiones atinentes al procedimiento de evaluación, se regirán conforme lo establecido en el Artículo 10 del REGLAMENTO OPERATIVO, con las siguientes particularidades:

1. Análisis y Evaluación del Proyecto: una vez recibidas las solicitudes por parte de los presentantes, la DIRECCIÓN NACIONAL procederá a constatar que las mismas cumplan con las Condiciones de Acceso y las pautas mínimas de admisibilidad establecidas en el REGLAMENTO OPERATIVO del PROGRAMA, particularmente en el Artículo 9°, así como los requisitos mínimos de admisibilidad establecidos en el Artículo 9.1 de las presentes Bases y Condiciones. Aquellas presentaciones que incumplan con alguna de las mentadas exigencias, serán declaradas inadmisibles y se procederá con su desestimación conforme lo

establece el Artículo 9° del REGLAMENTO OPERATIVO. Concluido el proceso de evaluación preliminar, la DIRECCIÓN NACIONAL procederá a evaluar las solicitudes declaradas admisibles y elaborará el Informe Técnico de Evaluación correspondiente. A continuación, la citada DIRECCIÓN NACIONAL realizará una propuesta de orden mérito conformada por aquellos proyectos cuya aprobación recomienda, en la cual el orden de prelación estará dado por el puntaje que los proyectos hayan obtenido en la evaluación de los siguientes parámetros:

1.a. Esfuerzo de Inversión en el Proyecto. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de DIEZ (10) puntos ponderados, aquellos proyectos que posean una mayor proporción de aportes propios sobre el total de gastos elegibles.

1.b. Expectativa de Ventas. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de TREINTA (30) puntos, aquellos proyectos cuyos resultados permitan aumentar las ventas de los presentantes.

1.c. Innovación Abierta. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de SEIS (6) puntos, aquellos proyectos que utilicen herramientas de innovación abierta, en los Términos y Condiciones establecidos en el Artículo 1° de las presentes Bases y Condiciones. A fin de acreditar dicha situación, aquellos presentantes que prevean utilizar los mentados recursos, deberán suscribir y acompañar la Declaración Jurada de “UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN ABIERTA” que como Anexo VI integra las presentes Bases y Condiciones, y declarar cuál de las herramientas que allí se especifican aplicarán en su proceso;

1.d. Perspectiva de Género. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de CINCO (5) puntos, aquellos proyectos que persigan un desafío con perspectiva de género y/o sus integrantes posean una composición mayoritaria de personal femenino en cargos directivos en sus organizaciones y en el equipo de trabajo que llevará adelante el proyecto.

1.e. Accesibilidad e Inclusión. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de CINCO (5) puntos, aquellos proyectos que se orienten al desarrollo de videojuegos accesibles, en los términos establecidos en el Artículo 1° de las presentes Bases y Condiciones; o bien, aquellos proyectos en los cuales el grupo de trabajo que llevará adelante el proyecto se encuentre integrado por personas con discapacidad.

1.f. Federalización del Proyecto. Se evaluará favorablemente, con un máximo de CUATRO (4) puntos, aquellos proyectos que sean implementados en provincias de menor desarrollo relativo en Economía del Conocimiento, conforme Anexo IV de la Resolución N° 4/21 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

1.g. Trayectoria en la Industria. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de DIECISIETE (17) puntos, aquellos proyectos presentados por destinatarios con experiencia en el desarrollo de productos similares y/o videojuegos en el mercado, así como aquellos proyectos cuyo equipo de trabajo se encuentre conformado por profesionales con amplia trayectoria en la industria (productor de videojuegos, game designer, artista y programador, etc.).

1.h. Utilización de Capacidades Nacionales. Se evaluarán favorablemente, con un máximo de VEINTE (20) puntos, aquellos proyectos que en su desarrollo y ejecución utilicen mayoritariamente recursos nacionales.

1.i. Claridad de las Presentaciones. Se evaluará favorablemente con un máximo de TRES (3) puntos a aquellos proyectos que expresen con claridad, síntesis, corrección idiomática y conceptual todos los aspectos del proyecto. La presentación debe ser realizada de modo que pueda ser comprendida por evaluadores generalistas y contener, a su vez, los detalles técnicos que permitan su validación por especialistas. Siempre que sea posible y pertinente, las caracterizaciones cualitativas deben ser acompañadas de variables cuantitativas.

2. La DIRECCIÓN NACIONAL elevará a la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA la propuesta de orden de mérito acompañada por la totalidad de documentación e información respecto de aquellas solicitudes que hayan sido declaradas admisibles a fin de que, conforme lo establece el Artículo 10 del REGLAMENTO OPERATIVO, mediante el acto administrativo correspondiente, la citada Subsecretaría resuelva sobre la aprobación o rechazo de los proyectos admitidos y disponga el Orden de Mérito Definitivo.

ARTÍCULO 12.- COMITÉ CONSULTIVO DE EXPERTOS:

Las cuestiones relativas a la actuación, conformación y obligaciones del Comité Consultivo de Expertos se regirán conforme lo establecido en el Artículo 11 del REGLAMENTO OPERATIVO.

Asimismo, cuando fueran convocados a expedirse respecto de los proyectos sometidos a su consideración, los integrantes del Comité deberán suscribir y remitir la “ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD DEL COMITÉ CONSULTIVO DE EXPERTOS- CCE” que como Anexo VIII, forma parte integrantes de las presentes Bases y Condiciones.

ARTÍCULO 13.- OPINIÓN TÉCNICA ESPECÍFICA:

En el caso de que se requiera la participación de especialistas técnicos en el marco de la presente CONVOCATORIA, su intervención deberá ajustarse y respetar lo establecido en el Artículo 12 del REGLAMENTO OPERATIVO.

En oportunidad de brindar su opinión técnica respecto de un proyecto específico, los especialistas técnicos deberán suscribir y remitir la “ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD DEL ESPECIALISTA TÉCNICO-OTE” prevista en el Anexo IX que forma parte de las presentes Bases y Condiciones.

ARTÍCULO 14.- OTORGAMIENTO DE LOS BENEFICIOS:

La SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO emitirá un acto administrativo a través del cual otorgará los beneficios correspondientes en función del Orden de Mérito aprobado por la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO y del presupuesto disponible, de conformidad con lo establecido en el Artículo 10 del REGLAMENTO OPERATIVO.

Una vez notificado el otorgamiento del beneficio, los beneficiarios tendrán un plazo máximo de DIEZ (10) días hábiles para constituir y presentar la Póliza de Seguro de Caucción, de conformidad con lo preceptuado en el Artículo 6.2 de las presentes Bases y Condiciones. Cumplido este requisito se realizará la transferencia del monto aprobado a la cuenta declarada por el beneficiario en los formularios de “Solicitud de alta de entes” y de “Acreditación de Pagos del Tesoro Nacional en Cuenta Bancaria”, en los términos de la Resolución N° 230/21 del ex MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

ARTÍCULO 15.- REESTRUCTURACIÓN DE GASTOS:

El procedimiento de reestructuración de gastos se llevará a cabo de conformidad con lo establecido en el Artículo 13 del REGLAMENTO OPERATIVO.

En los supuestos que requieren la previa aprobación de la DIRECCIÓN NACIONAL, el pedido de reestructuración deberá remitirse mediante nota fundada, en la cual se expresen los motivos que justifican la solicitud, a la que deberá adjuntarse el “FORMULARIO REESTRUCTURACIÓN DE GASTOS” que como Anexo X forma parte integrante de las presentes bases y condiciones. La DIRECCIÓN NACIONAL evaluará la pertinencia de las modificaciones solicitadas y, de corresponder, notificará a el/los beneficiarios la aprobación del pedido, quienes continuarán con la ejecución del proyecto.

Las reestructuraciones de gastos que, conforme el citado Artículo 13, no requieran aprobación previa deberán ser notificadas a la DIRECCIÓN NACIONAL, mediante la simple remisión del citado “Formulario Reestructuración de Gastos”, bajo la referencia “Notifica Reestructuración”.

En ambos supuestos, la DIRECCIÓN NACIONAL podrá solicitar a los beneficiarios la subsanación de la información presentada y/o la remisión de la documentación complementaria que considere pertinente. Los pedidos referidos serán notificados al domicilio electrónico de el/los beneficiarios y deberán ser satisfechos en el plazo máximo de CINCO (5) días hábiles, contados a partir de que fuera recibida la notificación, bajo apercibimiento de aplicar las sanciones contempladas en el Artículo 21 del REGLAMENTO OPERATIVO.

ARTÍCULO 16.- RENDICIÓN DE LOS BENEFICIOS OTORGADOS Y ACREDITACIÓN DEL RESULTADO DEL PROYECTO:

Una vez transcurrido el plazo de ejecución del proyecto aprobado, los beneficiarios tendrán un plazo de TREINTA (30) días hábiles para presentar la correspondiente Rendición de Cuentas. Siendo que en el marco de esta CONVOCATORIA se admitirá, solamente, la modalidad de desembolso único para el otorgamiento de los beneficios aprobados, los beneficiarios deberán presentar la Rendición de Cuentas Final, en los términos y condiciones que establece el Artículo 19 del REGLAMENTO OPERATIVO y la Resolución N° 230/21 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO, la cual deberá instrumentarse a través del formulario “RENDICIÓN DE CUENTAS FINAL” que como Anexo XI forma integrante de las presentes Bases y Condiciones. Todas las erogaciones deberán pagarse mediante transferencias o cheques no endosables desde la cuenta bancaria a nombre del beneficiario y deberá ser una cuenta única afectada a la CONVOCATORIA en los términos de la Resolución N° 230/21 del entonces MINISTERIO DE

DESARROLLO PRODUCTIVO; las transferencias y cheques deberán tener por destinatario al proveedor emisor del comprobante correspondiente.

El beneficiario deberá conservar, por el plazo de DIEZ (10) años, contado desde la aprobación de la rendición de cuentas final, los comprobantes originales que respaldan la misma, conforme lo establecido en el Artículo 8° de la Resolución N° 230/21 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

Asimismo, los beneficiarios que al momento de la solicitud hubieran suscrito la Declaración Jurada “Herramientas de Innovación Abierta”, deberán remitir las actas, constancias o informes que acrediten los resultados de las actividades desarrolladas y la incidencia que tuvo en el proceso de desarrollo del videojuego. La falta de rendición de cuentas en tiempo y forma, la falta de acreditación del resultado obtenido mediante la ejecución del proyecto aprobado y/o la constatación de la utilización de fondos a un destino excluido, facultará a la SUBSECRETARÍA DE FINANCIAMIENTO Y REGULACIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO a aplicar las sanciones previstas en el Artículo 21 del REGLAMENTO OPERATIVO.

ARTÍCULO 17.- ACLARACIONES FINALES:

Todas aquellas cuestiones relativas a la sustanciación de la presente CONVOCATORIA, que no hayan sido específicamente establecidas en estas Bases y Condiciones, se regirán por lo dispuesto en el REGLAMENTO OPERATIVO del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO” aprobado por la Resolución N° 309 de fecha 28 de mayo de 2021 de la ex SECRETARÍA DE INDUSTRIA, ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y GESTIÓN COMERCIAL EXTERNA del ex MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO podrá dar a conocer información general acerca de los proyectos y empresas que hubieren resultado aprobados, así como publicar los resultados de las experiencias en la página web oficial y a través de material impreso sin necesidad de requerir autorización previa a tal efecto. En todos los casos se guardará la confidencialidad de los datos sensibles.

La sola remisión de la solicitud del beneficio implica el conocimiento y la aceptación plena por parte de los solicitantes, de todos los términos y condiciones de la presente CONVOCATORIA, del REGLAMENTO OPERATIVO del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO”.

Todas las cuestiones relativas a la ejecución de los beneficios recibidos en el marco de esta CONVOCATORIA, así como a la Rendición de Cuentas Final a la que refiere el Artículo 16 de las presentes Bases y Condiciones, se regirán en forma complementaria por la Resolución N° 230/21 del entonces MINISTERIO DE DESARROLLO PRODUCTIVO.

FORMULARIO: "ENTIDAD"

Número de RUMP:
Razón Social / Denominación:
Sede Productiva General
Dirección:
Localidad:
Provincia:
Correo Electrónico:
Teléfono:
Página Web de la Empresa:
Antigüedad (en años):
Fecha de Cierre de Estados (días)
Fecha de Cierre de Estados (mes)
Facturación de los últimos TRES (3) períodos contables:
Información General:
Principales Países de Destino de Exportaciones:
¿Tiene interés en ingresar a algún mercado internacional nuevo? Si la respuesta es afirmativa indicar la región:
América del Sur
América Central y el Caribe
América del Norte
Europa
Asia
África
Oceanía
¿La empresa dispone de recursos financieros para la promoción internacional? (viajes al exterior, promociones, envío de muestras, folletería):
¿La empresa, posee cantidad de recursos humanos para asignar a un proceso de internacionalización?

¿La empresa cuenta con un plan o estrategia de exportación?
¿Cuenta con información del mercado objetivo?
¿La empresa cuenta con una agenda de participación en actividades de promoción comercial internacional?
Investigación y Desarrollo
¿La empresa realiza actividades de I+D?
¿Cuenta con personal con dedicación exclusiva?
Indicar cantidad de empleados dedicados exclusivamente a I+D.

Seleccione sí obtuvo alguno de los siguientes resultados por Actividades de Innovación en los últimos DOS (2) años:
Nuevos productos
Mejora de producto
Mejora de proceso
Innovación organizacional
Nuevos procesos
Innovación en logística y comercialización

FORMULARIO ASPECTOS GENERALES DEL PROYECTO

1. Nombre de la Empresa/entidad.
2. Título del Proyecto.
3. Sinopsis del videojuego.
4. Descripción del videojuego (idea y caracteres principales).
5. Indique con una X el tipo de proyecto (seleccione una sola opción):
 - Desarrollo Integral de Vertical Slice

 - Desarrollo de Videojuegos

6. Indique con una X la intencionalidad del proyecto (seleccione todas la que correspondan):
 - Finalidad lúdica
 - Finalidad Educativa
 - Finalidad Cultural
 - Finalidad Formativa
 - Otros ¿Cuáles? _____

7. Indique con una X el grado de desarrollo inicial del proyecto:
 - Concepción / Idea
 - Diseño
 - Planificación
 - Preproducción
 - Producción
 - Pruebas
 - Comercialización / Difusión
 - MantenimientoJustifique la opción seleccionada:

8. Indique con una X el grado de desarrollo que se espera alcanzar al finalizar del

proyecto:

- Preproducción (Vertical Slice Finalizado)
- Producción
- Pruebas
- Comercialización / Difusión
- Mantenimiento

Justifique la opción seleccionada.

- 9.** Enumere los hitos significativos de desarrollo del videojuego que buscan alcanzar con el proyecto al finalizar el cronograma de actividades. Describa brevemente cada uno de ellos.
- 10.** Indique y describa los objetivos empresariales del proyecto.
- 11.** Describa los elementos diferenciadores del proyecto (en términos de originalidad, innovación, atractivo y jugabilidad).
- 12.** ¿Utiliza Herramientas de Realidad Extendida en el Proyecto? (seleccione sólo una opción)
- Sí
 - No
 - En caso afirmativo, indique la herramienta de Realidad Extendida utilizada en el Proyecto (seleccione sólo una opción):
 - Realidad Virtual
 - Realidad Aumentada
 - Realidad Mixta
- 13.** Explicar el diseño narrativo
- Descripción de la historia, desarrollo y avance de la misma, influencia que ejercen los jugadores
 - Ficha técnica y la progresión de los personajes principales.
 - o Personaje principal, determinar si es un avatar o un personaje definido, características motivacionales
- 14.** ¿Cuál es la tecnología implicada en el diseño técnico del proyecto? (Incluir licencias de software especiales).

15. Describa brevemente las mecánicas del juego, como ser “saltar”, “correr” o “morir”, y explicar cómo el jugador logra esa acción, especificando los controles y sus posibilidades.
16. Detalle las dinámicas del juego. Por ejemplo: marcas de progreso, tiempos, habilidades avanzadas, retroalimentaciones visuales, retroalimentación positiva/negativa.
 - ¿Qué elementos administra el jugador?
 - Identifique y explique brevemente si hay un sistema de energía, puntos o similares.
 - ¿Hay otros elementos que recolecta el jugador? ¿Cómo lo hace y cuál es su destino?
17. Detalle la Estética del Videojuego
 - o ¿Cuál es la experiencia estética comprometida con el desarrollo del proyecto?
 - o ¿Cuál es el impacto emocional que se pretende generar en el jugador?
18. Detalle las piezas gráficas del proyecto (ya sea personajes, interfaces, ambientes, cámaras).
19. Indique y describa los factores de diversión asociados a los procesos de resolución de problemas ¿Qué elementos captan la atención inicial del usuario y cuáles lo motivan a seguir jugando?
20. Describa y grafique el bucle central del videojuego (ciclo de acciones que los jugadores repiten a lo largo de la experiencia)

Adjuntar diagrama del bucle central en formato imagen

21. Describa y grafique el diagrama de flujo del videojuego
 - Especifique el flujo de pantallas y si existe una primera experiencia de usuario, etc.

Adjuntar Diagrama de flujo en formato imagen

22. ¿Cuáles son las capacidades y saberes específicos que aporta su entidad al desarrollo del proyecto? En caso de contratar personas, empresas, instituciones, etc. que no forman parte de su entidad, explique cuáles serían sus roles y el valor que agregarían al proyecto.
23. Detalle el segmento de mercado al que está dirigido el probable producto:

Tipo de usuario (eventual/casual/*hardcore*/*whale*)

Plataforma donde se podrá acceder/comprar.

Fortalezas del proyecto en este sentido.

24. ¿A qué género/s pertenecería el videojuego? Enumere a sus principales competidores en ese segmento.
25. ¿Posee una propuesta de colocación del actual proyecto en algún mercado? En caso afirmativo indique cual.
26. Mencione brevemente su plan de difusión y comercialización.
27. ¿Utiliza herramientas de innovación abierta en el desarrollo del proyecto? En caso de respuesta afirmativa, indique cuáles (foros, reuniones, entrevistas, consultas a expertos, encuestas, censos, informes a consultoras, etc.)
28. El resultado del proyecto es innovador para (seleccione solo la opción de mayor alcance que corresponda):
- la entidad
 - el mercado nacional
 - el mercado internacional
- Justifique la respuesta realizada.
29. En caso de demandar bienes y/o servicios importados para el proceso de elaboración del videojuego, indique el motivo por el cual eligió tal origen.
30. Indique el importe de facturación del proyecto pronosticado para un horizonte temporal de 2 años a partir de su lanzamiento en el mercado.

DATOS	Año 1	Año 2
<i>Ventas Locales (en pesos)</i>		
<i>Ventas Externas (en dólares)</i>		

31. Detalle las estrategias de precios del probable producto.
32. Mencione y explique los mecanismos de comercialización que espera implementar para el probable producto (versiones *premium*, descargas gratuitas, publicidad, suscripción, licenciamiento, etc.).

33. ¿El proyecto sirve como punto de partida para desarrollos futuros? Justifique su respuesta.
34. ¿Posee actualmente contacto con posibles inversores para financiar parte del proyecto? (*publishers, crowdfunding, etc.*). Indicar los detalles de los inversores, posibles montos.
35. ¿El desarrollo del proyecto requiere complementarse con coproductores nacionales o internacionales?
- En caso de ser afirmativa la respuesta anterior, describa el acuerdo (monto, plazo, etc.)
 - En caso de no contar con ellos, y de corresponder, explique la estrategia de búsqueda.
 - De contar con avales, propuestas, cartas de intención, etc. por favor adjúntelas en TAD como información complementaria.
36. ¿Ha participado en convocatorias, eventos o concursos similares? (*Game Developers Conference, Gamescom, Game shop, Gamelab, Develop, Game Connection, BIG, EVA, Level UY, etc.*)
- Detalle brevemente en cuales ha participado y si ha obtenido premios.
37. Describa brevemente la trayectoria de la empresa en la ejecución de proyectos similares.
38. Describir brevemente los productos o servicios actuales de la entidad.
39. Tipo societario

- Sociedad Anónima
- Sociedad Anónima Unipersonal
- Sociedad en Comandita por Acciones
- Sociedad por Acciones Simplificadas
- Sociedad de Responsabilidad Limitada
- Sociedad en Comandita Simple
- Asociación
- Fundación

- Cooperativa

- Entidad Civil o Mutualista

- Universidad
- Organismo Público o Ente Público que no pertenezcan a la Administración Nacional, Provincial o Municipal centralizada
- Unidad de Vinculación Tecnológica (UVT), que se encuentren vinculadas únicamente a:
 - Universidades
 - Organismos públicos
 - Entes públicos que no pertenezcan a la Administración Nacional, Provincial o Municipal Centralizada.

40. ¿Cuántos empleados en relación de dependencia tiene su empresa?

41. Conformación del equipo

En el siguiente cuadro, complete la información requerida sobre:

los principales roles del equipo: Productor/a, *Game Designer*, Programador/a y Artista otro personal técnico relevante.

Tenga en cuenta que debe incluir aquí los datos del personal incorporado en el Anexo III - Formulario de Detalles del Proyecto (Declarados en la sección de Gastos Elegibles)

Rol	Nombre y Apellido	Formación	Tareas en el proyecto	Experiencia relevante
Productor/a				
<i>Game Designer</i>				
Programador/a				
Artista				

42. ¿El grupo de trabajo que llevará adelante el proyecto tiene integrantes que pertenezcan al colectivo de personas con discapacidad?

En caso de respuesta afirmativa, indicar:

- Las funciones operativas de los mismos.
- Indicar el tipo de discapacidad:
 - Intelectual
 - Mental
 - Motora
 - Visual
 - Auditiva
 - Respiratoria
 - Cardiovascular
 - Renal urológica
 - Digestiva/ Hepática
 - Otra: _____

43. ¿El proyecto posee funciones de accesibilidad para personas con algún tipo de discapacidad? ¿Cuáles? (Considerando funcionalidades, comandos, periféricos, etc.)

44. ¿El proyecto posee impactos asociados a cuestiones de género? En caso de respuesta afirmativa, indique cuáles.

45. ¿El desarrollo del proyecto involucra la aplicación de otras políticas inclusivas? En caso de ser afirmativa ¿Cuáles y sobre qué colectivos?

46. Indique el lugar donde será implementado el proyecto (seleccione todas las opciones que correspondan):

- Ciudad de Buenos Aires
- Gran Buenos Aires
- Buenos Aires Resto
- Córdoba

- Entre Ríos
- Santa Fe
- Mendoza
- San Juan
- San Luis
- Chaco
- Corrientes
- Formosa
- Misiones
- Catamarca
- Jujuy
- La Rioja
- Salta
- Santiago del Estero
- Tucumán
- Chubut
- La Pampa
- Neuquén
- Río Negro
- Santa Cruz
- Tierra del Fuego
- Exterior del país

ANEXO III

FORMULARIO DETALLES DEL PROYECTO

Plan de trabajo

POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO - POTENCIAR VIDEOJUEGOS 2022																						
Plan de Trabajo (PdT)																						
NO ELIMINAR, NI AGREGAR FILAS Y COLUMNAS EL ARCHIVO NO DEBE SER DESBLOQUEADO			EMPRESA/ INSTITUCIÓN																			
			¿El proyecto posee perspectiva de género?																			
Etapas de trabajo	# Actividad involucrada	Descripción de actividad involucrada	Responsable específico de la actividad	Medios: ¿Cuáles son los recursos técnicos, humanos y materiales necesarios para llevar a cabo estas actividades?	No completar Costo de la Actividad declarado en la hoja ANR	Marcar con una X los meses en que se llevará adelante cada actividad (el mes 1 se corresponde con el primer mes de implementación del proyecto)																
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Colaboradores externos	Explicar el rol de su empresa y de los colaboradores externos	Factores bajo el control de la gestión del proyecto	Factores ajenos al control de la gestión del proyecto	Nivel de riesgo técnico por factores propios y ajenos
	1.1- (Incluir denominación Actividad 1.1)	(Descripción de Actividad 1.1)			\$ 0																	
	1.10- (Incluir denominación Actividad 1.10)	(Descripción de Actividad 1.10)			\$ 0																	
					\$ 0																	
					\$ 0																	
	8.1- (Incluir denominación Actividad 8.1)	(Descripción de Actividad 8.1)			\$ 0																	
	8.10- (Incluir denominación Actividad 8.10)	(Descripción de Actividad 8.10)			\$ 0																	

Gastos Elegibles

POTENCIAR VIDEOJUEGOS 2022															
GASTOS ELEGIBLES															
Incluir todos los gastos admisibles, ya sea de financiamiento propio o mediante ANR.															
En caso de solicitar financiamiento para gastos de personal, verifique que la persona figure en la lista consignada en el Formulario de Aspectos Generales del Proyecto.															
MONTO MÁXIMO ADMITIBLE POR PROYECTO (\$AR) 6 millones + 500.000															
(si cumple perspectiva de género)															
NO ELIMINAR, NI AGREGAR FILAS Y COLUMNAS EL ARCHIVO NO DEBE SER DESBLOQUEADO															
Etapas de trabajo (seleccionar de la lista)	Actividad (seleccionar de la lista)	Denominación del bien o Servicio*	Especificación técnica del bien o servicio	Tipo de gasto a financiar (seleccionar de la lista)	Clasificación de Gasto (no completar)	Describir brevemente la relevancia del bien o servicio para el proyecto	Cantidad	Unidad de Medida	Precio Unitario (ARS- Sin IVA)	Totales			País de procedencia	En caso de importación directa, especificar el monto original en US\$	Comentarios adicionales
										Monto TOTAL (ARS- Sin IVA)	Aporte Propio (ARS- Sin IVA)	Monto Solicitado (ARS- Sin IVA)			
	1.1- (Incluir denominación Actividad 1.1)								\$	\$	\$				
	8.9- (Incluir denominación Actividad 8.9)								\$	\$	\$				
TOTALES										\$	\$	\$			

RESUMEN APORTES NO REINTEGRABLES

Concepto	Monto Total	Aporte Propio	Monto Solicitado	Argentina	Importados	Requisitos	Porcentaje correspondiente a Argentina
Maquinaria	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Equipos	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Mobiliarios	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Subtotal gastos de capital asociados al proyecto	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Insumos (incluye gastos de ensayo de control)	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Patentes, licencias y marcas	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Viajeros admisibles	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Certificaciones y habilitaciones	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Reentrenamiento de recursos humanos relacionados con las actividades del PROYECTO	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Pago de salarios y/o honorarios de profesionales técnicos en actividades de Economía del Conocimiento que integran el estudio de trabajo	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Gastos destinados a la adquisición de Servicios de Economía del Conocimiento	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados vinculados a la realización de estudios intensivos en materia de Economía del Conocimiento aplicada a la industria del videojuego	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados vinculados a la adquisición de máquinas y equipo	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados que tengan como fin posibilitar o concretar la exportación de productos	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados vinculados a software	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados vinculados con los siguientes rubros: ilustración; Motión capture; animación; composición musical; edición de video; efectos de sonido; Modelado 3D; Otras áreas relacionadas con la producción de contenidos audiovisuales orientados a los videojuegos	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Servicios tercerizados de profesionales inscriptos en el Registro de Articuladores de la Economía del Conocimiento (Resolución 390/2020) para asesoramiento y/o asistencia en la gestión del proyecto presentado	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Subtotal gastos corrientes asociados al proyecto	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Gastos destinados a la construcción o acondicionamiento de lactarios (Obras civiles)	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Gastos destinados al equipamiento de lactarios	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Gastos no asociados al proyecto destinados a la capacitación del personal femenino que integra la EMPRESA, en Materia de Innovación, Tecnología y Actividades de la Economía del Conocimiento	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		

Gastos no asociados al proyecto destinados al financiamiento de cursos y/o carreras de especialización, destinados a contribuir en la formación académica del personal femenino que integra la EMPRESA	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
Subtotal gastos no vinculados al proyecto	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL GASTOS ELEGIBLES	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0		

SUBTOTAL GASTOS ELEGIBLES	\$ 0
SUBTOTAL GASTOS EXCLUIDOS	\$ 0
TOTAL	\$ 0

Gastos Excluidos

POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO - POTENCIAR VIDEOJUEGOS 2022

GASTOS EXCLUIDOS

Incluir todos los gastos no admisibles que serán financiados con fondos propios

NO ELIMINAR, NI AGREGAR FILAS Y COLUMNAS
EL ARCHIVO NO DEBE SER DESBLOQUEADO

										Total		
Etapa de trabajo	Actividad	Denominación del bien o Servicio*	Especificación técnica del bien o servicio	Tipo de gasto a financiar	Describir brevemente la relevancia del bien o servicio para el proyecto	Cantidad	Unidad de Medida	Precio Unitario (ARS - Sin IVA)	Monto TOTAL (ARS - Sin IVA)	País de procedencia	En caso de importación directa, especificar el monto original en US\$	Comentarios adicionales
									\$ -			
									\$ -			
									\$ -			
TOTALES									\$ -			

**RESUMEN
APORTES NO
REINTEGRABLES**

Concepto	Monto Total	Argentina	Importados
Compra y/o alquiler de inmuebles	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pago de obligaciones financieras	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pago de obligaciones impositivas	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pago de obligaciones extrasalariales (aportes y contribuciones)	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pago de servicios públicos	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pago de tasas y contribuciones	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Adquisición de bienes de capital usados	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Pagos de honorarios profesionales prestados por personal no técnico que forme parte del proyecto	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Gastos de administración	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Gastos de comercialización	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Seguro de caución	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Reestructuración o cancelación de deudas existentes	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Viaticos no admisibles	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Adquisición de rodados	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Otro	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL GASTOS EXCLUIDOS	\$ 0	\$ 0	\$ 0

ANEXO IV

DECLARACIÓN JURADA DE INEXISTENCIA DE INCOMPATIBILIDADES

Quien suscribe, en mi carácter de _____ [carácter del firmante]
_____ de _____ [Razón social de la empresa],
quien participará en la Convocatoria Específica “POTENCIAR INDUSTRIA DEL
VIDEOJUEGO” dictada en el marco del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL
CONOCIMIENTO”, declaro bajo juramento:

1. Que _____ [Razón social de la empresa], no
posee sanciones administrativas firmes por incumplimientos contractuales con el
ESTADO NACIONAL;

(Las afirmaciones que se enumeran a continuación solo deberán ser completadas por personas
jurídicas privadas, los restantes participantes deberán consignar las siglas “NA” en los
espacios)

2. ninguno de los accionistas, socios, directores de _____
[Razón social de la empresa] se encuentra inhabilitado para ejercer el comercio;

3. ninguno de los accionistas, socios, directores de
_____ [Razón social de la empresa] se encuentra
cumpliendo condena privativa de la libertad, impuesta en virtud de la comisión de un
delito doloso;

4. ninguno de los accionistas, socios, directores de
_____ [Razón social de la empresa] se encuentra
condenado por la comisión de un delito contra la Administración Pública;

5. ninguno de los accionistas, socios, directores de
_____ [Razón social de la empresa] es funcionario o
empleado de la administración pública nacional centralizada;

6. la empresa que represento _____ [Razón social
de la empresa] no se encuentra concursada o quebrada.

Sin otro particular, saludo muy atentamente.

Lugar y Fecha

Firma y Aclaración

- corroborar previo al envío que el carácter declarado al inicio de la DJ coincida con el que ostenta quien firma digital y/o olográficamente.

ANEXO V

ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PROGRAMA.

Quien suscribe, en mi carácter de _____ [carácter del firmante]
_____ de la _____ [razón social]
_____, quien participará en la Convocatoria Específica
“POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO” dictada en el marco del Programa
“POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO”, declaro bajo juramento:

Que he leído, comprendo y acepto los términos, condiciones y compromisos previstos en el Reglamento Operativo del Programa “POTENCIAR ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO”, así como los términos, condiciones y compromisos de la presente Convocatoria Específica, con sus respectivas Bases y Condiciones.

Sin otro particular, saludo atentamente.

Firma

Aclaración:

DNI:

- corroborar previo al envío que el carácter declarado al inicio de la DJ coincida con el que ostenta quien firma digital y/o olográficamente.

ANEXO VI

DECLARACIÓN JURADA UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN
ABIERTA

Quien suscribe, en mi carácter de _____ [carácter del firmante]
 _____ de _____ [razón social]
 _____, quien participará en la Convocatoria Específica “POTENCIAR
 INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO” dictada en el marco del Programa “POTENCIAR
 ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO”, declaro bajo juramento: Que,
 _____ [razón social] _____ durante el proceso de
 sustanciación del proyecto titulado “_____”[título del proyecto] se
 utilizarán la/las siguientes herramientas de innovación abierta, las cuales tendrán lugar en las
 etapas y bajo la modalidad que se detalla a continuación: (Mencionar la/las herramientas que
 se utilizarán en el proceso de desarrollo del proyecto, indicando:

Nombre de la herramienta - Etapa del proyecto en la cual se sustanciará- sucinto detalle de la
 modalidad en la que se llevará a cabo)

_____ [descripción de las herramientas a utilizar]

Asimismo, una vez finalizado el proyecto y en la instancia prevista en el Artículo 16 de las
 Bases y Condiciones de la Convocatoria Específica, me comprometo a presentar las Actas,
 Constancias o Informes que den cuenta de los resultados obtenidos en el desarrollo de las
 herramientas declaradas, así como la incidencia que los mismos tuvieron en el proceso de
 desarrollo del mentado proyecto.

Sin otro particular, saludo a Uds. atentamente.

 Firma

Aclaración:

DNI:

- corroborar previo al envío que el carácter declarado al inicio de la DJ coincida con el que ostenta quien firma digital y/o olográficamente

ANEXO VII

DOCUMENTACIÓN.

La documentación e información que seguidamente se detalla, deberá constar en el expediente del proyecto presentado por los presentantes en las instancias que se puntualizan, a los fines de su evaluación.

- 1) Al momento de la solicitar el beneficio, los presentantes deberán acreditar:
 - a) Junto con la constancia de Inscripción en REGISTRO ÚNICO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA (R.U.M.P.) deberá identificarse con claridad los números GEDO de los documentos cargados en el R.U.M.P. donde conste la documentación actualizada que se detalla a continuación:
 - i) Copia del estatuto o contrato social y de sus eventuales modificaciones, certificada por escribano/a público/a, con su constancia de inscripción por ante el organismo registral competente (legalizada por el colegio de escribanos correspondiente si la certificación no fuera de la C.A.B.A.), o copia de la norma de creación del organismo o ente público y, en caso de universidades, de aprobación del estatuto y de sus eventuales modificaciones;
 - ii) Copia certificada del poder otorgado por escribano/a público/a al apoderado o apoderada, o de la última acta de designación de autoridades y distribución de cargos, con su constancia de inscripción por ante el organismo registral competente (legalizada por el colegio de escribanos correspondiente si la certificación no fuera de la C.A.B.A.), o copia de la norma de designación en el cargo de presidente del organismo o ente público o, en el caso de universidades, del acta de Asamblea Universitaria de elección del rector o rectora;
 - iii) Estados Contables y cuadros de resultados de los últimos TRES (3) ejercicios, debidamente firmados por contador/a público/a nacional y certificados por el consejo profesional correspondiente. En el caso de que la entidad posea una antigüedad menor, solo deberá presentar los Estados Contables y cuadros de los ejercicios que tenga cerrados, si los tuviera en esa condición, y una nota manifestando esta situación. Las universidades estarán exceptuadas de presentar la certificación del

consejo profesional correspondiente, atento la normativa vigente.

En caso de que la documentación disponible en R.U.M.P. no cumpla con los requerimientos indicados, se podrá solicitar la documentación correspondiente a través de la Plataforma “Trámites a Distancia” (TAD), para lo cual los representantes contarán con un plazo de CINCO (5) días para cumplir con lo solicitado, bajo apercibimiento de desestimación.

b) A través de la Plataforma “Trámites a Distancia” (TAD) los presentantes deberán:

- i) Acreditar la inexistencia de deudas tributarias y previsionales exigibles al momento de la solicitud, adjuntando una captura de pantalla del Sistema de Cuentas Tributarias de la ADMINISTRACIÓN FEDERAL DE INGRESOS PÚBLICOS, entidad autárquica en el ámbito del MINISTERIO DE ECONOMÍA;
- ii) Adjuntar copia de la última Declaración Jurada del Sistema Único de la Seguridad Social (Formulario AFIP 931). En ningún supuesto se admitirá la participación en esta CONVOCATORIA de destinatarios que no cuenten con una nómina de personal asalariado, conformada por un mínimo de DOS (2) personas;
- iii) Formulario “Solicitud de Alta de Entes” o “Solicitud de Modificaciones, Rehabilitaciones y Reactivaciones de Entes” según corresponda;
- iv) Formulario de “Autorización de Acreditación de Pagos del Tesoro Nacional en Cuenta Bancaria”;
- v) Constancia de la Clave Bancaria Uniforme (CBU) de la cuenta declarada en los formularios de Solicitud de Alta de Entes o de Modificaciones, Rehabilitaciones y Reactivaciones y de Autorización de Acreditación de Pagos del Tesoro Nacional;
- vi) Copia simple del Documento Nacional de Identidad (DNI) de la/las personas que realizan las presentaciones en el módulo de Trámites a Distancia (TAD) y de quien/quienes suscriben los formularios de Solicitud de Alta o de Modificaciones, Rehabilitaciones y Reactivaciones de Entes y Autorización de Acreditación de Pagos del Tesoro Nacional en Cuenta Bancaria. En caso de que, quien firme los mentados documentos y/o realice las citadas presentaciones por Plataforma de “Trámites a Distancia” (TAD), no sea una persona designada o apoderada en el estatuto societario o poder otorgado

acreditado a través del R.U.M.P., deberá presentar, además, copia simple del Poder especial de gestión de cuentas y/o facultades de representación;

- vii) Las UVT deberán presentar copia de la habilitación dictada por Autoridad Competente que les reconoce el carácter de Unidades de Vinculación Tecnológica (UVT);
- viii) Las UVT deberán presentar el contrato o acuerdo celebrado con la institución u organismo que vincula en el marco de esta Convocatoria Específica. Debiendo quedar especificado en el mismo, los términos y condiciones en que la Unidad de Vinculación Tecnológica (UVT) gestionará el proyecto presentado por la o las instituciones y/o organismos y las características del mismo;
- ix) Otra información complementaria del proyecto que considere relevante.

2) Dentro de los DIEZ (10) hábiles días de notificada la resolución que adjudica el beneficio al proyecto aprobado, se requiere:

Póliza de Seguro de Caución del Beneficiario a favor de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO.

ANEXO VIII

ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD DEL COMITÉ CONSULTIVO DE
EXPERTOS.

Quién suscribe, por medio del presente se compromete a guardar la confidencialidad respecto de toda la información a la que tendrá acceso como miembro del Comité Consultivo de Expertos, en adelante “CCE”, de la Convocatoria Específica “POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO”, en adelante “CONVOCATORIA”, de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA, en adelante “SEC”.

Quién suscribe entiende y acepta el carácter sensible y confidencial de cualquier información y/o documentación revelada oralmente, por escrito, mediante soporte informático y/o por cualquier otro medio, transmitida por la SEC o quien ésta designe, en el marco de las actividades desarrolladas en el transcurso de la CONVOCATORIA.

Por ello, quien suscribe se compromete a:

1. No divulgar ninguna información y documentación con las que haya tomado contacto producto de su colaboración como miembros del CCE en la Convocatoria, utilizándola solamente con el propósito para el cual le fuera suministrada;
2. No usar la Información Confidencial para ningún propósito comercial, experimental y/o en general para cualquier otro propósito que no sea el declarado como Uso Permitido en el presente Compromiso;
3. Establecer las medidas adecuadas para mantener en secreto la Información Confidencial. En este sentido, se obliga a mantener en estricta reserva la Información Confidencial, empleando a tal efecto el mismo cuidado y utilizando los mismos procedimientos y sistemas de seguridad que, respectivamente, emplea y utiliza con relación a su propia información confidencial o en su defecto aquel que normalmente se utilizan para el manejo de información confidencial;
4. Responsabilizarse en forma directa de cualquier daño o perjuicio que se origine o relacione con la divulgación o utilización de la Información Confidencial con otros fines distintos de los previstos en el punto 1.

Y acepta que:

La Información Confidencial continuará siendo de propiedad de las EMPRESAS/INSTITUCIONES participantes y/o de la SEC a las que pertenecen originalmente. El presente Compromiso no se interpretará bajo ninguna circunstancia como

una concesión a la Parte Receptora de la Información Confidencial de una licencia u otro derecho, título, o interés en o sobre la Información Confidencial.

La obligación de confidencialidad asumida, permanecerá vigente, más allá de la duración de los servicios prestados, sin limitación en el tiempo.

Firma

Aclaración:

DNI:

ANEXO IX

ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD DEL ESPECIALISTA TÉCNICO.

Quién suscribe, por medio del presente se compromete a guardar la confidencialidad respecto de toda la información a la que tendrá acceso en su carácter de Especialista Técnico, en adelante “ET”, consultado en el de la Convocatoria Específica “POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO”, en adelante “CONVOCATORIA”, de la SECRETARÍA DE ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO del MINISTERIO DE ECONOMÍA, en adelante “SEC”,

Quién suscribe, entiende y acepta el carácter sensible y confidencial de cualquier información y/o documentación revelada oralmente, por escrito, mediante soporte informático y/o por cualquier otro medio, transmitida por la SEC y o a quien esta designe, en el marco de las actividades desarrolladas en el transcurso de la CONVOCATORIA. Por ello, quien suscribe, se compromete a:

1. No divulgar ninguna información y documentación con las que haya tomado contacto producto de su colaboración como ET en la Convocatoria, utilizándola solamente con el propósito para el cual le fuera suministrada;
2. No usar la Información Confidencial para ningún propósito comercial, experimental y/o en general para cualquier otro propósito que no sea el declarado como Uso Permitido en el presente Compromiso;
3. Establecer las medidas adecuadas para mantener en secreto la Información Confidencial. En este sentido, se obliga a mantener en estricta reserva la Información Confidencial, empleando a tal efecto el mismo cuidado y utilizando los mismos procedimientos y sistemas de seguridad que, respectivamente, emplea y utiliza con relación a su propia información confidencial o en su defecto aquel que normalmente se utilizan para el manejo de información confidencial;
4. Responsabilizarse en forma directa de cualquier daño o perjuicio que se originen o relacionen con la divulgación o utilización de la Información Confidencial con otros fines distintos de los previstos en el punto 1.

Y acepta que:

La Información Confidencial continuará siendo de propiedad de las EMPRESAS/INSTITUCIONES participantes y/o de la SEC a las que pertenecen originalmente.

El presente Compromiso no se interpretará bajo ninguna circunstancia como una concesión a

la Parte Receptora de la Información Confidencial de una licencia u otro derecho, título, o interés en o sobre la Información Confidencial.

La obligación de confidencialidad asumida permanecerá vigente, extendiéndose más allá de la duración de los servicios prestados, sin limitación en el tiempo.

Firma

Aclaración:

DNI:

ANEXO XI

FORMULARIO: RENDICIÓN DE CUENTAS FINAL.

POTENCIAR INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS - 2022
RENDICIÓN DE CUENTAS FINAL

A. EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS
Informar todas las actividades efectivamente REALIZADAS en el proyecto.

Nº	Etapas	Listado de actividades REALIZADAS	Modificación de la actividad original	Fecha de inicio de la actividad REALIZADA	Fecha de finalización de la actividad REALIZADA	Modificación del tiempo original estimado	Motivos de las modificaciones	Grado de avance físico por actividad(%)	Grado de avance físico por etapas(%)	Estado final de la actividad. Describa cómo se ejecutó.
1	Etapas 1 (Incluir denominación de la Etapa 1)	1.1- (Incluir denominación Actividad 1.1)	-			-		0%	0%	
		1.2- (Incluir denominación Actividad 1.2)	-			-		0%		
		1.3- (Incluir denominación Actividad 1.3)	-			-		0%		
		1.4- (Incluir denominación Actividad 1.4)	-			-		0%		
		1.5- (Incluir denominación Actividad 1.5)	-			-		0%		
		1.6- (Incluir denominación Actividad 1.6)	-			-		0%		

POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGOS - 2022
RENDICIÓN DE CUENTAS FINAL

C.- DETALLE DE LAS FACTURAS A PRESENTAR

Especifique el detalle de cada factura asociada a un gasto del Proyecto

Etapas del Proyecto	Actividad	Tipo de Factura	Punto de Venta	Nro de comprobante	Fecha factura	Descripción del ítem/servicio	Proveedor	Condición frente al IVA	CUIT de Proveedor	País de procedencia	Cantidad	Importe TOTAL del comprobante en moneda de origen	% de IVA aplicado	Monto de percepción de IVA (en pesos)	Monto de percepción de I.B.B (en pesos)	Moneda	T/Cambio aplicado	Monto en pesos	Fecha de Pago de Factura	Redibo Nro - Comprobante de pago	Fecha Remito	Entregable
																	\$ 1,00	\$ 0,00				
																	\$ 1,00	\$ 0,00				
50,00																	\$ 1,00	\$ 0,00				



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
Las Malvinas son argentinas

Hoja Adicional de Firmas
Anexo

Número:

Referencia: EX-2022-115175479-APN-DGD#MDP - BASES Y CONDICIONES DE LA CONVOCATORIA
ESPECÍFICA POTENCIAR INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 39 pagina/s.