

CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE A AXENCIA GALEGA DAS INDUSTRIAS CULTURAIS E VIDEOXOGO PUNTOGAL ASOC. GALEGA DE VIDEOXOGOS E CONTIDOS INTERACTIVOS PARA A XESTIÓN E REALIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DO PROGRAMA DE DESENVOLVEMENTO DO POLO DE ACELERACIÓN NO SECTOR DOS VIDEOXOGOS PARA IMPULSO DO SECTOR FINANCIADO AO 100% NO MARCO DO EIXO REACT-UE DO PROGRAMA OPERATIVO FEDER GALICIA 2014-2020 COMO RESPONDA DA UNIÓN EUROPEA Á PANDEMIA DA COVID-19.

MEMORIA XUSTIFICATIVA

O director da Axencia Galega de Industrias Culturais (Agadic) **DECLARA:**

Que a Axencia Galega de Industrias Culturais (Agadic) ten previsto formalizar con Videoxogo Puntogal. Asoc Galega De Videoxogos e Contidos Interactivos o instrumento convencional arriba referido por un período de vixencia que abrangue dende a data de sinatura do convenio ata o 30 de outubro de 2023.

Que o instrumento convencional ten por obxecto:

Establecer o marco da colaboración entre as partes asinantes para a xestión das axudas e fondos destinados aos participantes nas actividades que comprenden o programa do Polo de aceleración do sector de videoxogos e que serán seleccionados entre empresas novas do sector, co fin de fortalecer e impulsar este segmento.

Estas actividades consisten en:

- Captación de proxectos e empresas participantes. A asociación porá en marcha unha campaña para a captación de proxectos e empresas para dar a coñecer o Polo de aceleración e divulgar a convocatoria de selección de proxectos e empresas para participar no programa.
- Organizar a aceleración intensiva. A aceleración intensiva consiste nunha etapa de consultoría seleccionado cunha duración estimada de 5/6 meses. As actividades de aceleración intensiva están pensadas en forma presencial e telemática. Os servizos de consultoría previstos son:
 - Consultoría individual: en materias como: modelo de negocio e plan de empresa ; aspectos financeiros; comercialización e márketing outros, segundo necesidades específicas. A entidade colaboradora deberá deseñar un plan de consultoría a medida para cada proxecto seleccionado segundo as súas necesidades.
 - Consultoría grupal: en materias comúns aos proxectos como: definición e validación do modelo de negocio, análise de mercado e marketing; organización e xestión de empresas; internacionalización, dereitos e propiedade intelectual; captación de financiamento... a entidade colaboradora deberá elaborar o plan de consultoría grupal en función dos intereses conxuntos dos proxectos seleccionados.
 - Mentorización: desenvolta por empresarios, directivos ou persoas con ampla experiencia empresarial no sector dos videoxogos e creación de contidos interactivos. A entidade colaboradora seleccionará ás persoas responsables da mentorización acorde co perfil dos proxectos seleccionados.
 - Accións de innovación no sector dos videoxogos de Galicia. Organización e desenvolvemento de xornadas, na cal expertos de relevancia nacional e internacional en temáticas de interese para o sector expoñan experiencias e interactúen cos participantes no programa.
- Evento final de presentación de proxectos. Exposición pública de proxectos para o que se reservará un tempo de consultoría específico.



- Xestionar a mobilidade internacional. Esta medida prevé a participación dos beneficiarios do programa en eventos e actividades profesionais internacionais, como conferencias, feiras, misións comerciais directas e congresos de carácter internacional relevantes no eido dos videoxogos e contidos interactivos.
 - Consultoría de seguimento. Baixo esta epígrafe recóllese a última fase para os proxectos que desenvolvesen con éxito a fase de aceleración intensiva, obtendo un acompañamento de consultoría para abordar cuestións xurdidas ao longo do programa.
2. Ser a depositaria dos fondos para sufragar os custos de todas as actividades que conforman o programa do Polo de aceleración de videoxogos, sen que en ningún caso estes fondos se consideren integrantes do seu patrimonio.
 3. Xestionar, controlar e supervisar o correcto destino dos fondos depositados na conta para o programa e, de ser caso, coas instrucións específicas dadas pola Agadic.

Que o instrumento convencional que se pretende asinar fundaméntase no seguinte:

A Axencia Galega das Industrias Culturais está a desenvolver un programa de impulso da innovación no sector audiovisual e do videoxogo co obxectivo de situar Galicia como un referente na xeración de contidos e producións competitivas a nivel global e, particularmente, fomentar a competitividade tecnolóxica e non tecnolóxica das empresas galegas de toda a cadea de valor tanto no campo do audiovisual como do videoxogo.

Neste sentido, a Axencia Galega das Industrias Culturais deseñou, entre as liñas de acción para o impulso do Hub audiovisual e industria cultural creativa, unha liña específica dirixida á captación e apoio ao talento, para que a través de polos de aceleración se poida instrumentalizar un elenco de ferramentas que permita a profesionalización empresarial da base creativa da industria galega, particularmente en campos como os videoxogos e contidos interactivos.

Videoxogo Puntogal. Asoc Galega De Videoxogos e Contidos Interactivos ten coma fin representar os intereses económicos, culturais, sociais e profesionais das empresas e operadores independentes galegos que participan no sector do videoxogo e os contidos interactivos, nas súas diferentes aplicacións, ante os organismos públicos e foros de representación. As actividades da asociación están enfocadas principalmente en dous eixos principais: Visibilización do sector, con colaboracións na organización de eventos e participación en xornadas e mesas redondas e Divulgación, con colaboracións en prensa, radio e televisión e mediante charlas e seminarios. A asociación foi seleccionada como entidade colaboradora a través de un proceso de concorrencia.

Que os intereses converxentes das partes asinantes exclúen o ánimo de lucro, e non poden satisfacerse axeitadamente mediante a celebración dun contrato dos contemplados na Lei 9/2017, de 8 de novembro, de Contratos do Sector Público, pola que se traspoñen ao ordenamento xurídico español as Directivas do Parlamento Europeo e do Consello 2014/23/UE e 2014/24/UE, de 26 de febreiro de 2014, ou doutro instrumento alleo á natureza estritamente convencional.

En atención ao exposto, e a fin de dar cumprimento ao preceptuado no artigo 15.2. da Lei 1/2016, de 18 de xaneiro, de transparencia e bo goberno, estímase xustificado o recurso á sinatura do instrumento convencional que se pretende, con exclusión doutras figuras.

Santiago de Compostela, data da sinatura dixital

O director da Axencia Galega das Industrias Culturais

Jacobo Sutil Nesta

