

RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GERENCIA DE LA AGENCIA DIGITAL DE ANDALUCÍA, POR LA QUE SE ESTABLECE REALIZAR EL TRÁMITE DE CONSULTA PÚBLICA PREVIA DEL BORRADOR DEL PROYECTO DE ORDEN POR LA QUE SE APRUEBAN LAS BASES REGULADORAS PARA LA CONCESIÓN DE SUBVENCIONES, EN RÉGIMEN DE CONCURRENCIA NO COMPETITIVA, DIRIGIDAS A EMPRESAS Y PROFESIONALES INDEPENDIENTES PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO, E-GAMES, LA REALIDAD VIRTUAL Y EL METAVERSO EN ANDALUCÍA.

De conformidad con el artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, y con el artículo 28 de la Ley 7/2017, de 27 de diciembre, de Participación ciudadana de Andalucía, sobre participación de los ciudadanos en el procedimiento de elaboración de normas con rango de ley y reglamentos, establece que con carácter previo a la elaboración de un proyecto normativo se sustanciará una consulta pública, a través del portal web de la Administración competente, recabando la opinión de los sujetos y organizaciones más representativos afectados por la futura norma acerca de los problemas que se pretenden solucionar con la iniciativa, la necesidad y oportunidad de su aprobación, los objetivos de la norma y las posibles soluciones alternativas regulatorias y no regulatorias.

Tras la entrada en vigor del Decreto del Presidente 5/2025, de 15 de octubre, por el que se modifica el Decreto del Presidente 6/2024, de 29 de julio, sobre reestructuración de Consejerías, la Agencia Digital de Andalucía, como entidad instrumental proponente, ha quedado adscrita a la Consejería de Industria, Energía y Minas, la cual ostenta las competencias exclusivas en materia de estrategia digital y fomento del emprendimiento tecnológico.

En su virtud, y en cumplimiento de lo previsto en el Acuerdo de 27 de diciembre de 2016, del Consejo de Gobierno, por el que se adoptan medidas para habilitar la participación pública en el procedimiento de elaboración normativa a través del portal de la Junta de Andalucía,


RESUELVO

La apertura del trámite de consulta pública para el procedimiento de elaboración del proyecto de Orden por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en régimen de concurrencia no competitiva, dirigidas a empresas y profesionales independientes para la promoción del sector del videojuego, e-games, la realidad virtual y el metaverso en Andalucía, durante un plazo de 15 días naturales, desde el siguiente al de su publicación en el Portal de la Junta de Andalucía:

<http://juntadeandalucia.es/servicios/participacion/normativa/consulta-previa.html>.

EL DIRECTOR GERENTE DE LA AGENCIA DIGITAL DE ANDALUCÍA

Raúl Jiménez Jiménez

Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma indicando el código de VERIFICACIÓN			
FIRMADO POR	RAUL JIMENEZ JIMENEZ	09/02/2026	
VERIFICACIÓN	Pk2jmJ79DA6EQ8QAFRUA4HYFLWFWXQ	PÁG. 1/5	

ANEXO

PROCEDIMIENTO POR EL QUE SE SOMETE AL TRÁMITE DE CONSULTA PÚBLICA PREVIA LA ELABORACIÓN POR LA AGENCIA DIGITAL DE ANDALUCÍA DEL PROYECTO DE ORDEN POR LA QUE SE APRUEBAN LAS BASES REGULADORAS PARA LA CONCESIÓN DE SUBVENCIONES, EN RÉGIMEN DE CONCURRENCIA NO COMPETITIVA, DIRIGIDAS A EMPRESAS Y PROFESIONALES INDEPENDIENTES PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO, E-GAMES, LA REALIDAD VIRTUAL Y EL METAVERSO EN ANDALUCÍA.

De conformidad con lo previsto en el artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, el artículo 28.2 de la Ley 7/2017, de 27 diciembre, de Participación Ciudadana de Andalucía, y lo dispuesto en el Acuerdo de 27 de diciembre de 2016, del Consejo de Gobierno, por el que se adoptan medidas para habilitar la participación pública en el procedimiento de elaboración normativa a través del portal de la Junta de Andalucía, con carácter previo a la elaboración de los proyectos o anteproyectos de ley o de reglamento, se sustanciará una consulta pública a través del portal web de la Administración competente para recabar la opinión de los sujetos y de las organizaciones más representativas potencialmente afectados por la futura norma. En consecuencia, se propone la consulta previa en el procedimiento para la elaboración del proyecto de orden citado en el encabezamiento.

Título completo del proyecto normativo:

Proyecto de Orden por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en régimen de concurrencia no competitiva, dirigidas a empresas y profesionales independientes para la promoción del sector del videojuego, E-games, la realidad virtual y el metaverso en Andalucía.

1. ANTECEDENTES DE LA NORMA

La Junta de Andalucía, en el ejercicio de sus competencias en materia de economía digital, industria y fomento de las Pymes, impulsa el desarrollo del sector del videojuego, como parte estratégica de las industrias culturales y creativas. Este sector, en crecimiento sostenido pese a escenarios adversos, combina innovación tecnológica, creación artística y generación de empleo cualificado. Esta iniciativa se enmarca en la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales, específicamente en su eje de “Innovación y Tecnología”, y responde a la nueva organización administrativa dispuesta por el Decreto del Presidente 5/2025, que unifica la estrategia digital bajo la Consejería de Industria, Energía y Minas para potenciar el emprendimiento digital.

En este sentido, mediante Acuerdo de 17 de octubre de 2023, del Consejo de Gobierno, se aprobó la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales (BOJA núm. 202 de 20 de octubre de 2023), a los efectos de favorecer la adaptación del sector audiovisual andaluz al nuevo contexto digital y apoyar su evolución.

En esta Estrategia se contempla impulsar la incorporación de las tecnologías más innovadoras y los modelos de negocio característicos de la era digital en los sectores tradicionales, así como fomentar en la industria audiovisual andaluza las nuevas formas digitales de creación y consumo de contenidos, incluyendo los videojuegos, la realidad extendida, el metaverso, la inteligencia artificial y otras tendencias tecnológicas emergentes.

En particular, de los siete ejes que tiene esta Estrategia, el tercero de ellos está dedicado a la “Innovación y Tecnología”, con el objetivo de favorecer la innovación sectorial, tanto a nivel tecnológico (digitalización, infraestructuras tecnológicas de apoyo...) como de formatos creativos y comerciales, estableciendo, en este

Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN

FIRMADO POR

RAUL JIMENEZ JIMENEZ

09/02/2026

VERIFICACIÓN

Pk2jmJ79DA6EQ8QAFRUA4HYFLWFWXQ

PÁG. 2/5



sentido, líneas de apoyo específicas para sectores emergentes, entre los que destaca el sector de los videojuegos, para el que se contempla un Plan de acción denominado “Andalucía Región del Videojuego”, que impulsa la Agencia Digital de Andalucía, con los siguientes objetivos:

- Diseñar acciones que permitan el posicionamiento de Andalucía a nivel nacional e internacional como referente en el sector de los videojuegos, eSports y sectores afines a los contenidos digitales.
- Fomentar el dinamismo creativo y económico del sector videojuegos, reforzando la diversidad de creaciones y apoyando la producción regional; así como mejorar la formación y empleabilidad en la región.
- Establecer un modelo de desarrollo de ecosistemas de innovación interconectados para aprovechar el potencial de los diferentes agentes locales y los nuevos yacimientos de empleo.
- Consolidar un proyecto de participación público privada que dé sentido a la Estrategia planteada.
- Acelerar los proyectos en curso en la región.

Para llevar a cabo estas actuaciones, la Consejería de Industria, Energía y Minas es la que ostenta actualmente las competencias en materia de estrategia digital, las cuales se desarrollan a través de la Agencia Digital de Andalucía, como entidad adscrita a dicha Consejería, de conformidad con lo establecido en el Apartado Cuatro del Artículo único del Decreto del Presidente 5/2025, de 15 de octubre, por el que se modifica el artículo 10 del Decreto del Presidente 6/2024, de 29 de julio, sobre reestructuración de Consejerías.


En este sentido, el artículo 1.2. del Decreto 163/2022, de 9 de agosto, por el que se regula la estructura orgánica de la Consejería de Industria, Energía y Minas, modificado por Decreto 168/2025, de 5 de noviembre, dispone que corresponde a dicha Consejería *“las competencias sobre la estrategia digital, como marco común y unificado de referencia para la elaboración, desarrollo e implantación de un modelo digital en la Administración de la Junta de Andalucía y sus entidades instrumentales, orientada a la prestación de servicios públicos, la planificación, impulso y coordinación de los programas relacionados con el desarrollo de las competencias digitales, la transformación digital y la incorporación de las empresas a la economía y el emprendimiento digitales, así como el desarrollo de la infraestructura de telecomunicaciones en Andalucía.”*

Asimismo, la Agencia Digital de Andalucía, creada mediante la disposición adicional vigesimosegunda de la Ley 3/2020, de 28 de diciembre, del Presupuesto de la Comunidad Autónoma de Andalucía para el año 2021, se configura como una agencia administrativa de las previstas en los artículos 54.2.a) y 65 de la Ley 9/2007, de 22 de octubre, de la Administración de la Junta de Andalucía. Ésta ejerce las competencias atribuidas a la Comunidad Autónoma de Andalucía en las materias de definición y ejecución de los instrumentos de tecnología de la información en el ámbito de la Administración de la Junta de Andalucía.

Sus Estatutos, aprobados mediante Decreto 128/2021, de 30 de marzo, disponen en el artículo 6.2 que los fines de la Agencia son:

“a) La definición y ejecución de los instrumentos de tecnologías de la información, telecomunicaciones, ciberseguridad y gobierno abierto y su estrategia digital, en el ámbito de la Administración de la Junta de Andalucía, sus agencias administrativas y sus agencias de régimen especial.

b) La definición y coordinación de las políticas estratégicas de aplicación y de seguridad de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el ámbito del sector público andaluz no incluido en el párrafo anterior, incluyéndose los consorcios referidos en el artículo 12.3 de la Ley 9/2007, de 22 de octubre, así como la ejecución de los instrumentos comunes que las desarrollen y la definición y contratación de bienes y servicios de carácter general aplicables.”

Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma indicando el código de VERIFICACIÓN			
FIRMADO POR	RAUL JIMENEZ JIMENEZ	09/02/2026	
VERIFICACIÓN	Pk2jmJ79DA6EQ8QAFRUA4HYFLWFWXQ	PÁG. 3/5	

Asimismo, el artículo 6.8 de los Estatutos de la ADA establece que, para el ejercicio de sus fines, le corresponden, entre otras, las siguientes funciones y competencias en materia de economía digital:

a) La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la economía digital en Andalucía, así como el desarrollo de planes y líneas de actuación dirigidas a acelerar la transformación digital de las pymes andaluzas, y la incorporación a la economía digital de los sectores estratégicos de la economía andaluza.

b) El impulso de las empresas del sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), reforzando su papel como sector clave transformador del resto de sectores productivos.

d) La coordinación y ejecución de las políticas de apoyo a las empresas de la economía digital, el impulso al emprendimiento digital, aceleración y escalado de empresas en el ámbito de la economía digital.

h) El impulso, coordinación y ejecución de iniciativas dirigidas a cubrir la demanda de especialistas de tecnologías digitales transformadoras y nuevas profesiones de la economía digital, con especial foco en la brecha de género, así como de programas de atracción, desarrollo y retención del talento digital e innovador.

2. PROBLEMAS QUE SE PRETENDEN SOLUCIONAR.

Mediante el presente proyecto se pretende dar respuesta a las principales dificultades con las que se encuentra la industria del videojuego. Del análisis realizado por la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales, se constata que las políticas de apoyo al sector de los videojuegos son un instrumento idóneo y positivo para impulsar su mejora, viabilidad y financiación, dándose con ello respuesta a las necesidades específicas de esta industria.


Debe señalarse que el sector en Andalucía está compuesto mayoritariamente por microempresas y pymes, cuya reducida dimensión dificulta en muchos casos el acceso al crédito tradicional. La respuesta bancaria ante proyectos de alto riesgo y alta tecnología actúa como una barrera crítica que frena la escalabilidad de los estudios y pone en riesgo la retención del talento joven cualificado en la región, haciendo indispensable por este motivo el apoyo de esta Administración mediante fondos públicos propios. Con la medida que se pretende establecer se intentan corregir las carencias estructurales del sector.

3. NECESIDAD Y OPORTUNIDAD DE SU APROBACIÓN:

El diseño de esta línea de ayudas responde a la necesidad de instrumentar un mecanismo de apoyo al tejido empresarial del sector del videojuego, una industria emergente y estratégica para la economía digital y creativa de Andalucía.

El sector del videojuego andaluz presenta un elevado potencial de crecimiento, generación de empleo cualificado, atracción de inversión y modernización tecnológica, si bien actualmente adolece de carencias estructurales como la falta de financiación y de apoyos públicos para su consolidación. Por ello, se considera oportuna la aprobación de unas bases reguladoras que instrumenten un procedimiento de concesión de subvenciones en régimen de concurrencia no competitiva, para fomentar la creación, consolidación e internacionalización de proyectos y de empresas y profesionales independientes del sector.

La necesidad y oportunidad de este proyecto encuentra justificación en los motivos antes expuestos y analizados en mayor detalle en la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales. Asimismo, esta medida también revela como una de las acciones más adecuadas para el apoyo e impulso del sector. Ejemplo de ello es, por ejemplo, el Libro blanco del desarrollo español de videojuegos correspondiente a 2024, en el que se

Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma indicando el código de VERIFICACIÓN			
FIRMADO POR	RAUL JIMENEZ JIMENEZ	09/02/2026	
VERIFICACIÓN	Pk2jmJ79DA6EQ8QAFRUA4HYFLWFWXQ	PÁG. 4/5	

contemplan distintas propuestas de medidas que, a priori, tendrían un efecto positivo para establecer y fortalecer el crecimiento de los estudios, consolidarlos, y favorecer una adecuada densidad en el sector, asegurando el desarrollo de nuevos proyectos. Entre estas medidas destacan las que facilitan la continuidad de los planes de apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos, poniéndose de manifiesto, en las encuestas realizadas a los estudios que operan en el sector, que las políticas públicas de apoyo que se ven como más efectivas en la actualidad son el otorgamiento de subvenciones.

4. OBJETIVOS DE LA NORMA

- Impulsar la creación, consolidación y crecimiento de empresas del sector del videojuego en Andalucía.
- Fomentar el emprendimiento y el desarrollo de nuevos proyectos en este ámbito, especialmente aquellos promovidos por profesionales independientes y pequeñas empresas.
- Apoyar la modernización y digitalización de las empresas del sector mediante la incorporación de tecnologías innovadoras.
- Incrementar la competitividad y capacidad de internacionalización del sector del videojuego andaluz.
- Favorecer la generación de empleo de calidad.
- Estimular la formación especializada para mejorar la cualificación profesional en la industria del videojuego.
- Promover la creación de nuevos títulos y productos, facilitando su desarrollo, publicación y comercialización.
- Contribuir a la transformación digital de la economía andaluza, apoyando a un sector estratégico de alto valor añadido y con impacto en la economía creativa y cultural.

5. POSIBLES SOLUCIONES ALTERNATIVAS

Una vez determinada la necesidad y oportunidad de establecer esta línea de subvenciones, no hay alternativa que no sea la normativa, ya que la medida que se pretende implantar debe aprobarse mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente, de acuerdo con lo previsto en el artículo 118 del Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de La Hacienda Pública de la Junta de Andalucía.

6. PLAZO DE PARTICIPACIÓN Y ORGANISMO


Plazo de participación: quince días naturales.
 Organismo: Industria, Energía y Minas.

7. E-MAIL PARA RECIBIR LAS APORTACIONES

La ciudadanía, organizaciones y asociaciones que así lo consideren, pueden hacer llegar sus opiniones sobre los aspectos planteados a través de la siguiente dirección de correo electrónico:

gerencia.ada@juntadeandalucia.es

Quien formule estas aportaciones deberá incluir en su correo, su nombre y apellidos o razón social o denominación de la entidad a la que represente.

Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma indicando el código de VERIFICACIÓN			
FIRMADO POR	RAUL JIMENEZ JIMENEZ	09/02/2026	
VERIFICACIÓN	Pk2jmJ79DA6EQ8QAFRUA4HYFLWFWXQ	PÁG. 5/5	