

- **COSTES PREVISIBLES EJERCICIO 2024:** Aquel que conste en los presupuestos del año en curso. CUARENTA MIL EUROS (40.000,00 €)
- **APLICACIÓN PRESUPUESTARIA:** Partida Presupuestaria 2024 6/49200/47000- YACIMIENTOS NUEVOS EMPLEOS 2024. INCYDE
- **APORTACIÓN DE OTROS ENTES:** La financiación del 85% de las actuaciones previstas en el Convenio, se realizará con cargo a la dotación aprobada por el FONDO SOCIAL EUROPEO PLUS A INCYDE. La financiación del 15% restante será aportada por la Ciudad de Melilla
- **PLAN DE ACCIÓN:** Se prevé los siguientes:
  - Subvención directa con la vigencia del Convenio
  - Forma de Concesión: Convenio con la Fundación INCYDE
  - Mecanismo de aplicación: Bases Reguladoras contenidas en los convenios, acordados por el Consejo de Gobierno de la Ciudad de Melilla.
- **SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:**
  - Evaluación mediante comprobación por la Dirección General de Innovación Tecnológica, de la justificación del importe otorgado con los justificantes de gastos previstos en el contenido del Convenio y aportados por INCYDE.
  - Subvención Prepagable
  - Seguimiento: Informes de los Servicios Técnicos de la Dirección General de Innovación Tecnológica
  - Evaluación: Se precisará memoria final.

#### LÍNEA DE SUBVENCIÓN 2º

- **OBJETIVOS ESTRATÉGICOS:** Representar y publicitar la Ciudad de Melilla, en múltiples competiciones en las que participa TITANS MELILLA GAMING (Equipo Melillense de Videojuegos)
- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** Convenio de Colaboración entre la Ciudad de Melilla y TITANS MELILLA GAMING (equipo melillense de videojuegos), para que represente y publicite, dando a conocer la Ciudad de Melilla, en la multitud de competiciones en la que participa.
- **ÁREA DE COMPETENCIA:** Consejería de Economía, Comercio, Innovación Tecnológica, Turismo y de Fomento.
- **CENTRO GESTOR:** Dirección General de Innovación Tecnológica.
- **SECTOR AL QUE SE DIRIGE LA AYUDA:** TITANS MELILLA GAMING (organización dedicada a los esports o ciberdeportes y al entretenimiento), dirigido el sector del videojuego con audiencias y penetración entre los más jóvenes que superan a la mayoría de los deportes tradicionales.
- **OBJETIVOS Y EFECTOS QUE SE PRETENDEN OBTENER:**

Representación de la Ciudad de Melilla y dar a conocer la misma, a fin de atraer a jóvenes talentos y empresas de videojuegos, ya que nuestra Ciudad reúne todas las condiciones para el establecimiento de empresas de videojuegos, por sus importantes ventajas fiscales.

Todo ello, para conseguir ampliar y mejorar el tejido empresarial de la Ciudad y ampliar las oportunidades profesionales de la población, orientado a la Innovación Tecnológica.
- **PLAZO NECESARIO PARA SU CONSECUCCIÓN:** Anual.
- **COSTES PREVISIBLES EJERCICIO 2024:** VEINTICINCO MIL EUROS (25.000,00 €)
- **APLICACIÓN PRESUPUESTARIA:** 6/49201/48000—Subvención TITANS MELILLA GAMING.
- **APORTACIÓN DE OTROS ENTES:** No se prevén fuentes de financiación externas. Fondos propios de la Ciudad Autónoma de Melilla.
- **PLAN DE ACCIÓN:** Se prevé los siguientes:
  - Subvención directa con la vigencia del Convenio
  - Forma de Concesión: Convenio con TITANS MELILLA GAMING
  - Mecanismo de aplicación: Bases Reguladoras contenidas en los convenios, acordados por el Consejo de Gobierno de la Ciudad de Melilla.
- **SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:**
  - Evaluación mediante comprobación por la Dirección General de Innovación Tecnológica, de la justificación del importe otorgado con los justificantes de gastos previstos en el contenido del Convenio y aportados por TITANS MELILLA GAMING .
  - Subvención Prepagable
  - Seguimiento: Informes de los Servicios Técnicos de la Dirección General de Innovación Tecnológica
  - Evaluación: Se precisará memoria final.

#### LÍNEA DE SUBVENCIÓN 3º

- **OBJETIVOS ESTRATÉGICOS:** Actividades formativas orientadas al sector del juego online, a fin de encontrar a personal con las competencias necesarias.
- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** Convenio de Colaboración entre la Ciudad de Melilla y la Asociación Melillense del Juego Online, para llevar a cabo acciones formativas orientadas a su sector, a fin de poder formar a personal con las competencias necesarias para cubrir las amplias necesidades de personal del sector.
- **ÁREA DE COMPETENCIA:** Consejería de Economía, Comercio, Innovación Tecnológica, Turismo y de Fomento.