

GUÍA FISCAL

PARA LA INDUSTRIA DE LOS

VIDEO JUEGOS EN CANARIAS



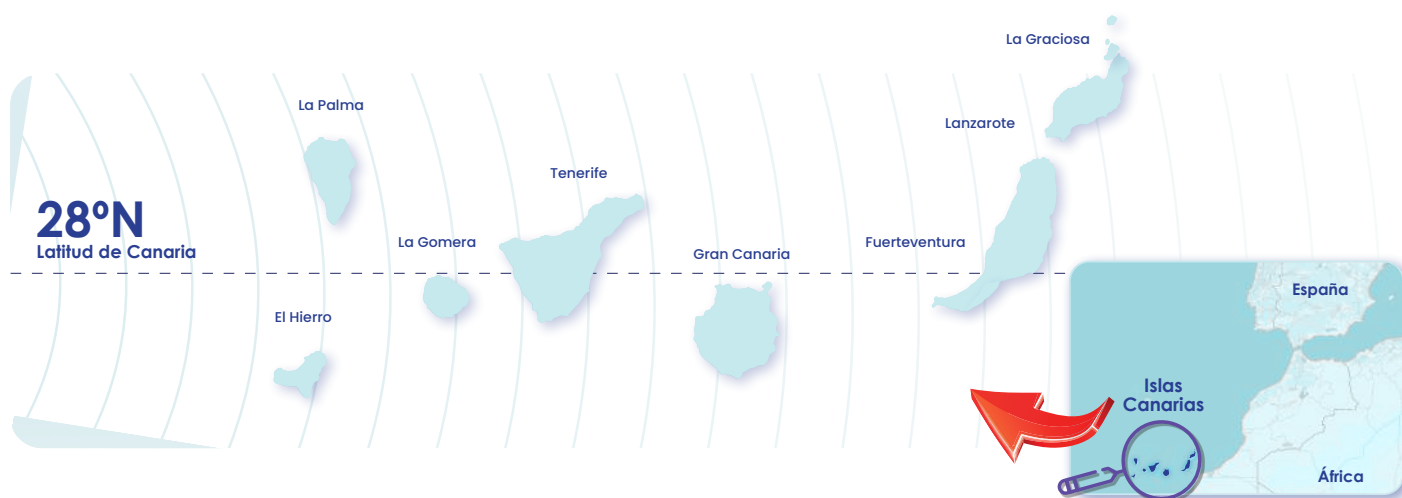
CONTENIDO:

- 1 Introducción
- 2 Deducción por inversión en actividades de Innovación Tecnológica/Videojuegos
- 3 ¿Qué tipo de desarrollo puede beneficiarse?
- 4 ¿Qué tipo de gastos pueden deducirse?
- 5 ¿Quién puede beneficiarse de la deducción?
- 6 ¿Cómo se obtiene la deducción?
- 7 Normativa legal
- 8 Zona Especial Canaria (ZEC)
- 9 Otros incentivos en canarias

1 Introducción

Las Islas Canarias ofrecen una serie de atractivas ventajas fiscales que se aplican con éxito para el desarrollo de videojuegos gracias al Régimen Económico y Fiscal (REF)¹ de Canarias en el marco legal de la UE y España.

Esta circunstancia consolida a las Islas Canarias como uno de los mejores lugares de Europa para el desarrollo de videojuegos, tecnología y proyectos audiovisuales, ya que a esos beneficios se une su clima, calidad de vida, industria y talento local o infraestructuras, entre otros.



ESTOS INCENTIVOS FISCALES SON:

- Deducción por inversión en el desarrollo de videojuegos en Canarias: 45%²
- La Zona Especial Canaria (ZEC)³, para la creación de empresas en Canarias tributando a un tipo reducido del 4% en el Impuesto de Sociedades, y compatible con los beneficios fiscales arriba mencionados.

Otros incentivos de interés y compatibles con los anteriores son:

- Deducción del 25% por inversión en activos fijos
- Deducción del 10-15% en los gastos de promoción y publicidad

Según el REF de Canarias, el incentivo de Innovación Tecnológica/Videojuegos en la Ley del Impuesto de Sociedades⁴, se alcanza el 45% de deducción sobre los gastos ejecutados en las Islas respecto al resto del territorio nacional.

Por tanto, es mucho más ventajoso el desarrollo de videojuegos en Canarias.

¹ Real Decreto-ley 15/2014 de 19 de diciembre, de modificación del Régimen Económico y Fiscal de Canarias.

² El desarrollo de videojuegos en España se aplica el incentivo fiscal para actividades de I+D+i regulado por el Artículo 35 de la Ley 27/2014 del Impuesto sobre Sociedades "Deducción por actividades de Investigación y Desarrollo e Innovación Tecnológica".

³ Ley 19/1994, de 6 de julio, de modificación del Régimen Económico y Fiscal de Canarias, en su redacción según Ley 15/2014, de 19 de diciembre.

⁴ Artículo 35 de la Ley 27/2014 del Impuesto sobre Sociedades. "Deducción por actividades de Investigación y Desarrollo e Innovación Tecnológica".

2 Deducción por inversión en actividades de Innovación Tecnológica/Videojuegos

Estudios desarrolladores de videojuegos constituidos en España tendrán derecho a aplicarse esta deducción sobre los gastos elegibles. Para beneficiarse del 45% de deducción exclusivo de Canarias, el gasto debe ser ejecutado por un estudio Canario.

Es compatible con cualquier subvención (se ha de minorar la parte proporcional de la subvención recibida), además de con otros incentivos, como por ejemplo las bonificaciones de la cuota a la Seguridad Social por personal dedicado a actividades de I+D+i ⁵.



		España	Caso Especial de Canarias
INCENTIVO	Gastos en Innovación Tecnológica	12%	45%
	Personal I+D en Exclusiva (Adicional) *	(+)17%	28%
	Inversiones afectas a actividades I+D (inmovilizado)	8%	28%
	Límites de Cuota	25 - 50 %	60 - 90 %**
	Plazo para aplicar las Deducciones ***	18 años	18 años

* Se aplicará un incremento del 30,6% de la deducción (45% + 30,6% = 75,6%), al gasto de I+D del año en cuestión que exceda a la media del gasto en actividades de I+D de los dos años inmediatamente anteriores. En el caso estatal este incremento es de sólo el 17%.

** El límite máximo de deducción es del 60% de la cuota íntegra ajustada positiva del Impuesto de Sociedades (casilla 00582 del IS), elevándose al 90% cuando el importe de la deducción por I+D+i correspondiente al gasto del ejercicio exceda, por sí misma, del 10% de la cuota íntegra ajustada positiva.

*** Si genera más deducción fiscal que la que se puede aplicar en el Impuesto de Sociedades, es posible acumularla para aplicarla durante los 18 años posteriores.

Existe también la posibilidad de monetizar la deducción fiscal de Innovación/Desarrollo de videojuegos.

La monetización del incentivo I+D+i no es compatible con el de la ZEC.

⁵ La compatibilización de estos beneficios requiere que la empresa sea incluida en el registro de Pyme Innovadora del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, regulado por la Orden ECC/1087/2015, de 5 de Junio.

3

¿Qué tipo de desarrollo puede beneficiarse?

Todos aquellos desarrollos en actividades de **Investigación, Desarrollo e innovación Tecnológica**. (que incluye el desarrollo de videojuegos)

I+D+I

INVESTIGACIÓN

Indagación original y planificada que persiga descubrir nuevos conocimientos y superior comprensión en el ámbito científico y tecnológico.

Tiene que existir una mejora tecnológica o científica significativa y una novedad objetiva, es decir, la empresa ha de ser la primera que se enfrente a este reto. Y ha de suponer que la empresa asume un riesgo, ya que existe una incertidumbre a la hora de conseguir los resultados esperados.

DESARROLLO

Aplicación de los resultados de la investigación para la fabricación de nuevos materiales o productos o para el diseño de nuevos procesos o sistemas de producción, así como para la mejora tecnológica sustancial de materiales, productos, procesos y sistemas preexistentes.

Al igual que en la Investigación tiene que haber una novedad objetiva. Por ejemplo, el desarrollo de software avanzado podrá considerarse I+D si provoca un progreso tecnológico significativo, excluyéndose las actividades habituales o rutinarias relacionadas con el software^{6,7}.

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Actividad cuyo resultado sea un avance tecnológico en la obtención de nuevos productos o procesos de producción o mejoras sustanciales de los ya existentes.

La novedad ha de ser subjetiva, lo que significa que la competencia ya lo puede tener resuelto, pero para la empresa que lo va a abordar va a suponer algunacomplicación, y por lo tanto va a tener que dedicar recursos para su puesta en funcionamiento.



Los proyectos de demostración inicial o proyectos piloto relacionados con la animación y los videojuegos se califican como innovación tecnológica.

⁶ Consulta Vinculante V1292-03

⁷ Consulta Vinculante V0054-02

4 ¿Qué tipo de gastos pueden deducirse?

La base de la deducción por la realización de actividades de innovación tecnológica comprende:

- Actividades de diagnóstico tecnológico tendentes a la identificación, la definición y la orientación de soluciones tecnológicas avanzadas, con independencia de los resultados en que culminen.
- Diseño industrial e ingeniería de procesos de producción, que incluirán la concepción y la elaboración de los planos, dibujos y soportes destinados a definir los elementos descriptivos, especificaciones técnicas y características de funcionamiento necesarios para la fabricación, prueba, instalación y utilización de un producto.
- Adquisición de tecnología avanzada en forma de patentes, licencias, know-how y diseños. La base correspondiente a este concepto no podrá superar la cuantía de 1 millón de euros.
- Obtención del certificado de cumplimiento de las normas de aseguramiento de la calidad de la serie ISO 9000, GMP o similares, sin incluir aquellos gastos correspondientes a la implantación de dichas normas.
- Estos gastos han de estar directamente relacionados con las citadas actividades, aplicarse efectivamente a su realización y constar específicamente individualizados por proyectos.

LOS GASTOS ELEGIBLES SON:

1. Costes del personal de las actividades del proyecto, materias primas, consumibles
2. Servicios utilizados directamente en el proyecto, costes de transporte, ensayos, pruebas y servicios de asesoramiento externo, siempre que estén directamente relacionados con el proyecto.

Al mismo tiempo, no pueden imputarse a los proyectos de tecnológicos los costes de subactividad ni los de estructura general de la empresa y los financieros.

Por tanto, durante el desarrollo de un videojuego se detectan las actividades, fases y tareas que pueden ser consideradas como deducibles fiscalmente:

FASE:

ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS, DISEÑO Y DEFINICIÓN DE LOS COMPONENTES.

- Plan de trabajo: donde se indican los recursos requeridos, incluyendo el hardware y las licencias de software específico a utilizar durante el desarrollo de la producción del proyecto. Adicionalmente, se incluye la elaboración de documentos de planificación de recursos, hitos y costes del prototipo completo.
- Elaboración de los documentos de tecnologías y herramientas a nivel técnico y conceptual, a aplicar y/o desarrollar para el funcionamiento del videojuego, usando esquemas de interacción, documentos de diseño, diagramas, etc. Se establecen los requisitos técnicos y las herramientas a desarrollar o utilizar, se estudian los periféricos a incluir y su interacción con el desarrollo, se diseñan y definen los sistemas externos en los que habrá que implementar el prototipo para poder ser ejecutado y su implicación en entornos masivos o multijugador, así como establecer un plan de programación donde queden definidas las metodologías de trabajo.
- Diseño de la prueba de concepto: para validar el diseño inicial propuesto el juego y si el equipo está capacitado para llevarlo a cabo.



FASE:

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LOS PROTOTIPOS.

Producción: Tareas para el cumplimiento del plan de trabajo previsto y la interrelación entre los diferentes departamentos implicados en el proyecto, así como la comprobación y ejecución en cuanto al diseño de la mecánica planteada en el "gameplay" y el nivel de calidad propuesto.



VERSIÓN ALFA:

En esta fase se realiza una versión del prototipo que contenga todo el contenido definido y que sea jugable de principio a fin, aunque éste tenga errores o bugs. Incluye la programación, el arte gráfico., la creación de música, sonidos y efectos, así como pruebas de validación.



VERSIÓN BETA:

En la que se realizan tareas de validación y programación, calidad y usabilidad para la obtención de una versión estable y relativamente libre de errores de la versión Alfa.

FASE:

IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN.

Con estas tareas de depuración se obtiene la versión final del prototipo. Es la versión definitiva completamente estable y con todas las características, lista para su prueba final y su consecuente comercialización.



5

¿Quién puede beneficiarse de la deducción?

Estudios desarrolladores de videojuegos establecidos en Canarias podrán aplicarse este incentivo, ejecutando sus gastos e inversiones en las Islas

PARA ACCEDER AL
DE CANARIAS,

45%

EL GASTO DEBE SER
EJECUTADO EN LAS ISLAS.

6

¿Cómo se obtiene la deducción?

Existen dos vías diferentes para obtener la deducción:

A. Cuantificación de la deducción por el propio estudio sin asistencia de terceros certificadores.

Se suele utilizar para proyectos de bajo presupuesto y en los que no hay dudas acerca de la naturaleza del proyecto. En otros supuestos, para confirmar un posible criterio de categorización de la actividad realizada se puede presentar una Consulta Tributaria Vinculante o un Acuerdo Previo de Valoración.

B. Informe Motivado.

Es la vía más usada por empresas innovadoras. Para la obtención del Informe Motivado, hay que pasar primero por la fase de Certificación del Proyecto, a través de una entidad externa acreditada por ENAC, cuyo trámite supone un coste directo para el interesado, y una vez obtenido dicho Certificado, éste ha de ser cargado en la Sede Electrónica del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades para que una vez revisado por dicho Ministerio, emitan el correspondiente Informe Motivado. Dicho informe certifica la validez del proyecto

7 Normativa legal

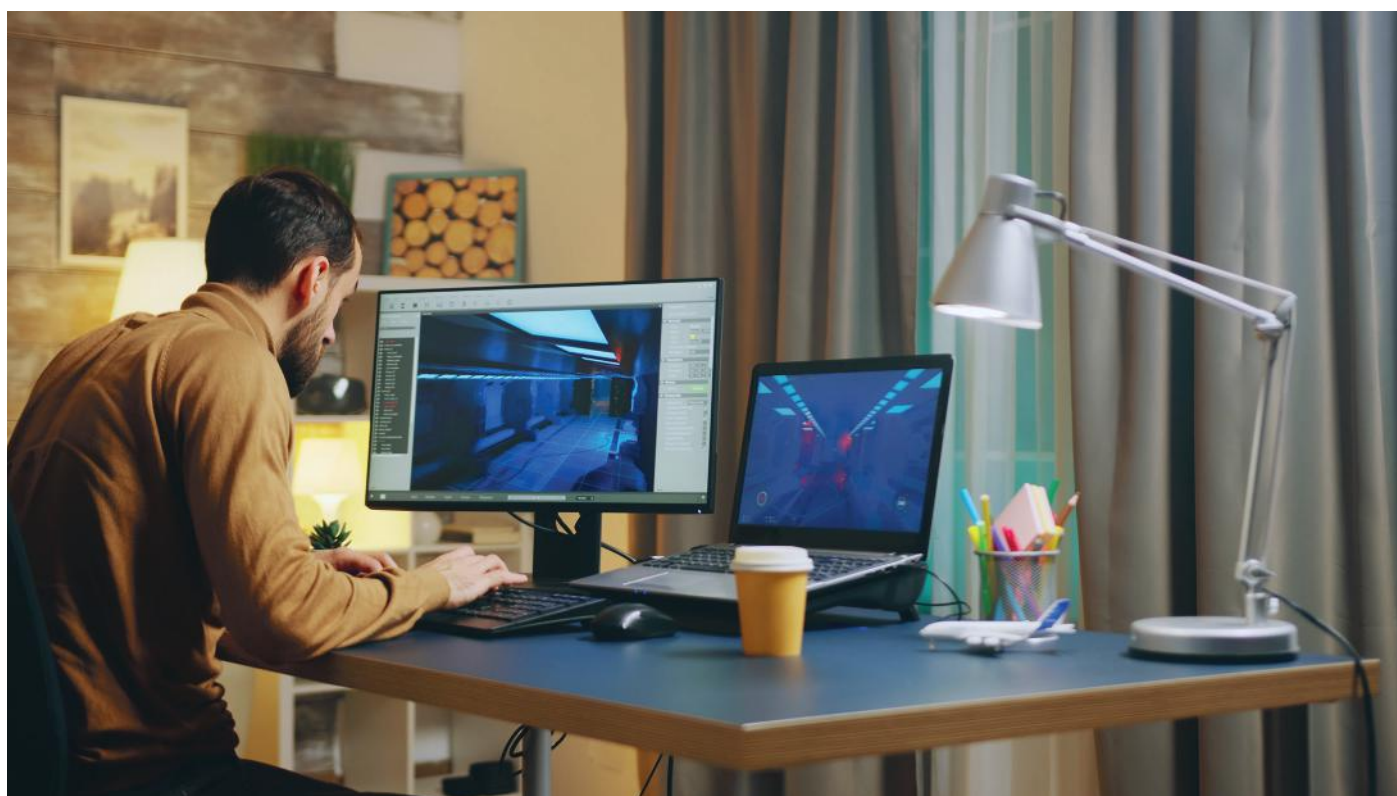
Artículo 35 de la Ley 27/2014 (anterior RDL 4/2004 – TR LIS) del Impuesto sobre Sociedades(en vigor el 01/01/2015). “Deducción por actividades de Investigación y Desarrollo e Innovación Tecnológica”.

R.D. 1432/2003, de 21 de Noviembre, por el que se regula la Emisión por el Ministerio de Ciencia y Tecnología los Informes Motivados relativos al cumplimiento de requisitos científicos y tecnológicos, a efectos de la aplicación e interpretación de deducciones fiscales por actividades de Investigación y Desarrollo e Innovación Tecnológica.

Ley 19/1994, de 6 de julio, de modificación del Régimen Económico y Fiscal de Canarias.

Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización, artículo 26, apartado 1.

Real Decreto-ley 15/2014, de 19 de diciembre, de modificación del Régimen Económico y Fiscal de Canarias. Disposición adicional decimotercera. Deducción por actividades de innovación tecnológica que se realicen en Canarias.



8 Zona Especial Canaria (ZEC)

Una empresa que desarrolle actividades de desarrollo de videojuegos puede constituirse como entidad ZEC, y tributar a un tipo impositivo reducido del 4% en el impuesto de sociedades en vez del tipo general del 25% vigente en España, siempre que se cumplan una serie de requisitos. Las entidades ZEC pueden realizar un amplio abanico de actividades en el sector audiovisual, como:

58.21 Edición de videojuegos

58.29 Edición de otros programas informáticos.

59.20 Actividades de grabación de sonido y edición musical.

62.01 Actividades de programación informática.

63.11 Proceso de datos, hosting y otras actividades relacionadas.

LOS REQUISITOS PARA SER ENTIDAD ZEC SON:

- Ser una entidad – o sucursal - de nueva creación.
- Que al menos uno de los administradores sea residente en Canarias.
- Realizar una inversión de un mínimo de 100.000 € /50.000 € (según la actividad se desarrolle en isla capitalina o no capitalina).
- Crear al menos 5 puestos de trabajo / 3 puestos de trabajo (según la actividad se desarrolle en isla capitalina o no capitalina).
- Constituir el objeto social de actividades autorizadas en el ámbito de la ZEC.

LOS BENEFICIOS QUE DISFRUTA UNA ENTIDAD ZEC SON:

- Impuesto de Sociedades del 4%
- Exención en el Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados.
- Exención en el IGIC a la importación, y exención en las operaciones entre entidades ZEC.
- Aplicación de los Convenios de Doble Imposición Internacional, y exención en origen de la retención por repatriación de capitales aplicando la Directiva matriz-filial.⁸
- Supresión de la restricción de aplicación de la deducción por doble imposición interna por dividendos.

Este incentivo fiscal ZEC, compatible con los incentivos fiscales para obra audiovisual que se detallan en este documento, fue autorizado por la Comisión Europea en el año 2000, para promover el desarrollo económico y social del archipiélago.

Para más información canariaszec.com

⁸ Por tanto los dividendos que se envíen de la entidad ZEC a la empresa socia matriz fuera de España quedarían exentos del pago de la retención en origen, aplicando el Convenio de Doble Imposición Internacional en destino.

9 Otros incentivos en Canarias

DEDUCCIÓN POR GASTOS DE PROMOCIÓN Y PUBLICIDAD

Se tendrá derecho a deducciones por gastos de publicidad y propaganda para el lanzamiento de productos, apertura y asistencia a eventos, tales como ferias o exposiciones, celebrados en España con carácter internacional.

Esta deducción será del 15% del importe satisfecho o el 10% para sociedades que el importe neto de la cifra de negocios no exceda de 50 millones y la plantilla media sea inferior a 250.

DEDUCCIÓN DEL 25% POR INVERSIÓN EN ACTIVOS FIJOS

Deducción del 25% del importe de las inversiones realizadas (sobre el precio de adquisición o coste de producción) en aquellas inversiones realizadas en activos fijos nuevos afectos a la actividad económica, debiendo permanecer en funcionamiento durante 5 años o durante su vida útil si ésta es inferior.

DEDUCCIÓN POR INVERSIÓN EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES⁹

Deducción fiscal de hasta el 50% en los gastos elegibles de producciones audiovisuales internacionales, requiere un mínimo de gasto ejecutado en Canarias de 1M€ (live-action) o 200.000€ (animación y post-producción).

IVA 0% (IGIC, IMPUESTO GENERAL INDIRECTO CANARIO):

Se aplica el tipo de gravamen cero del IGIC en las entregas e importaciones de bienes y prestaciones de servicios con destino a la ejecución de largometrajes cinematográficos o series audiovisuales de ficción, animación o documental, bajo determinadas condiciones. La aplicación del tipo cero requiere el reconocimiento previo de la Agencia Tributaria Canaria.



⁹ Para proyectos audiovisuales de acción real, animación y post-producción.

GUÍA FISCAL

PARA LA INDUSTRIA DE LOS

VIDEO JUEGOS EN CANARIAS



CONTÁCTANOS

Para consultas generales
Canary Islands Film
hello@canaryislandsfilm.com

Para consultas específicas
(incentivos fiscales, creación de empresas...)
Proexca-Government of the Canary Islands
invest@proexca.es

