

KRANKETHON SALTA GAMING + IDEA

BASES Y CONDICIONES

La Secretaría de Cultura, a través de la Dirección de Audiovisuales y del Plan de Fomento IDEA – Impulso al Desarrollo Audiovisual, conjuntamente con Salta Gaming, organiza la KRANKETHON SALTA GAMING + IDEA, un concurso de desarrollo tecnológico bajo modalidad hackathon, destinado al desarrollo de soluciones vinculadas al gaming, videojuegos y analítica de datos, sujeto a las siguientes Bases y Condiciones.

DEL OBJETO

Artículo 1º: La Dirección de Audiovisuales (en adelante, la “DIRECCIÓN”), conjuntamente con Salta Gaming, convoca a equipos integrados por desarrolladores/as y personas vinculadas a la creación de videojuegos, inteligencia artificial, analítica de datos y experiencias interactivas a participar de la KRANKETHON SALTA GAMING + IDEA (en adelante, la “KRANKETHON”).

La KRANKETHON tiene por objeto promover la creación y el desarrollo de soluciones tecnológicas vinculadas al gaming, fomentando la innovación, la creatividad, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento del sector tecnológico de la Provincia de Salta.

Las propuestas deberán orientarse al desarrollo de soluciones funcionales y demostrables, con potencial de evolución hacia un Producto Mínimo Viable (MVP), contemplando sus posibilidades de desarrollo y escalabilidad.

DE LA CONVOCATORIA

Artículo 2º: La KRANKETHON se desarrollará conforme al siguiente cronograma:

Inscripción: del 9 de septiembre al 19 de octubre de 2026.

KRANKETHON – instancia presencial: del 2 al 4 de noviembre de 2026.

KRANKETHON – desarrollo libre: del 5 al 8 de noviembre de 2026.

Revisión, corrección y entrega final: 9 de noviembre de 2026.

Presentación ante el Jurado y Premiación: 14 de noviembre de 2026.

Entrega del MVP y rendición final: hasta el 30 de junio de 2027.

El cronograma podrá ser modificado por la organización por razones debidamente justificadas, informándose oportunamente a los participantes.

DEL PRESENTANTE

Artículo 3°: Podrán ser PRESENTANTES personas humanas mayores de DIECIOCHO (18) años, con residencia mínima de UN (1) año en la provincia de Salta, que formen parte del equipo participante y se encuentren inscriptas en el Registro Provincial Audiovisual.

Artículo 4°: El PRESENTANTE realizará la inscripción en representación del equipo y será el responsable de las comunicaciones y gestiones ante la organización.

Artículo 5°: En caso de resultar beneficiario, el PRESENTANTE será responsable de percibir y administrar los fondos destinados al desarrollo del MVP, efectuar la rendición y realizar las contrataciones y pagos correspondientes, quedando la DIRECCIÓN y Salta Gaming exentas de responsabilidad ante reclamos derivados de su ejecución.

DE LA PARTICIPACIÓN

Artículo 6°: La inscripción a la KRANKETHON será gratuita y se realizará online por el PRESENTANTE, en representación del equipo, dentro del plazo establecido.
Para la inscripción deberá presentar:

Documentación personal:

- a. Copia de DNI, frente y dorso.
- b. Currículum Vitae.
- c. Constancia de inscripción en ARCA o Constancia de CUIT.
- d. Constancia de CBU de una cuenta bancaria de titularidad del PRESENTANTE. No se aceptará CVU.

Documentación del proyecto:

- e. Nómina de integrantes del equipo, indicando nombre, apellido y DNI.

Importante:

Para acreditar residencia en la provincia de Salta, el PRESENTANTE deberá presentar, al momento de firmar el contrato, al menos una de las siguientes documentaciones:

- Factura de servicio público a su nombre (luz, agua, gas, internet, etc.).
- Nota de una organización civil o cultural (asociación, fundación, cooperativa, etc.) que acredite su residencia en la provincia, firmada por un representante legal de la entidad.
- Contrato de alquiler o declaración jurada legalizada.
- Certificado de residencia
- DNI

Artículo 7°: La participación será en equipos de entre DOS (2) y CINCO (5) integrantes, que podrán reunir distintos perfiles técnicos, creativos y profesionales vinculados al desarrollo tecnológico.

Cada equipo deberá desarrollar una solución enmarcada en UNO (1) de los ejes establecidos en el ANEXO I – Ejes Temáticos y Líneas de Desarrollo (Tracks). Los ejes son orientativos y admiten distintos formatos, tecnologías y modalidades de implementación.

DE LA KRANKETHON

Artículo 8°: La KRANKETHON se desarrollará entre los días 2 y 9 de noviembre de 2026, conforme a las siguientes etapas:

- a. Del 2 al 4 de noviembre: instancia presencial en la ciudad de Salta, en el espacio que determine la organización.
- b. Del 5 al 8 de noviembre: etapa de desarrollo libre y remoto. El PRESENTANTE o un integrante designado por el equipo deberá conectarse al servidor oficial de Discord de Salta Gaming para registrar la participación y canalizar consultas técnicas u organizativas.
- c. 9 de noviembre: cierre de la KRANKETHON y entrega de la solución desarrollada.

Artículo 9°: Los equipos podrán utilizar APIs oficiales o públicas, SDKs, fuentes de datos, herramientas de Inteligencia Artificial, repositorios preexistentes, código abierto y otros recursos tecnológicos, respetando las condiciones de uso y licencias correspondientes.

Cada equipo deberá trabajar desde el inicio sobre un repositorio alojado en GitHub o GitLab. Los recursos preexistentes deberán utilizarse como componentes de la solución desarrollada durante la KRANKETHON.

Las referencias y lineamientos técnicos sugeridos se detallan en el ANEXO I – Ejes Temáticos y Líneas de Desarrollo (Tracks).

DE LOS ENTREGABLES Y LA PRESENTACIÓN (PITCH)

Artículo 10°: El día 9 de noviembre de 2026, los equipos deberán entregar:

- a. Enlace al repositorio digital del desarrollo (GitHub, GitLab o equivalente), con acceso para su revisión.
- b. Enlace de acceso a una versión funcional o demostrable de la solución desarrollada.
- c. Documento de presentación (pitch) y roadmap de desarrollo.

Artículo 11°: El día 14 de noviembre de 2026, los equipos realizarán la presentación (pitch) de la solución desarrollada ante el Comité Evaluador.

A partir de la entrega y la presentación, el Comité Evaluador seleccionará UNO (1) o más equipos beneficiarios conforme a los criterios establecidos en las presentes Bases y Condiciones.

DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Artículo 12°: Los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre las soluciones desarrolladas durante la KRANKETHON, el Producto Mínimo Viable (MVP) y los desarrollos o productos que posteriormente deriven de ellos permanecerán en cabeza de sus respectivos autores/as y/o titulares.

La participación en la KRANKETHON y el otorgamiento del beneficio económico no implicarán cesión ni transferencia de derechos de propiedad intelectual, industrial o de explotación comercial a favor de la DIRECCIÓN, la SECRETARÍA DE CULTURA, el PLAN DE FOMENTO IDEA ni SALTA GAMING, sin perjuicio de las autorizaciones de comunicación y difusión establecidas en las presentes Bases y Condiciones.

Artículo 13º: El PRESENTANTE declara que el equipo cuenta con los derechos, permisos, autorizaciones y/o licencias necesarias para utilizar el código, software, imágenes, diseños, música, sonidos, modelos, bases de datos, herramientas, recursos digitales y demás elementos incorporados a la solución y al MVP.

Será exclusiva responsabilidad del PRESENTANTE y del equipo cualquier reclamo de terceros derivado de la utilización de dichos elementos.

Artículo 14º: Los acuerdos relativos a la autoría, titularidad, participación y eventual explotación comercial de la solución entre los integrantes del equipo serán de exclusiva responsabilidad de sus miembros, quedando la organización exenta de intervenir en las relaciones internas del equipo.

DEL COMITÉ EVALUADOR Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Artículo 15º: La organización designará un Comité Evaluador integrado por especialistas e idóneos en tecnología, gaming, desarrollo de software e innovación.

Artículo 16º: El Comité Evaluador evaluará las soluciones desarrolladas por los equipos a partir del material entregado el día 9 de noviembre y de la presentación realizada el día 14 de noviembre en el marco de Salta Gaming.

La evaluación se realizará sobre un máximo de CIEN (100) puntos, conforme a los criterios explicados en el Anexo II.

Artículo 17º: Las soluciones serán puntuadas y el Comité elaborará un orden de mérito, a partir del cual seleccionará UNO (1) o más equipos beneficiarios. El veredicto será inapelable. Si ninguna solución alcanza un nivel adecuado de calidad, innovación y viabilidad, podrá declararse desierto total o parcialmente el otorgamiento de los beneficios.

DE LOS BENEFICIOS

Artículo 18º: La KRANKETHON contará con un monto total de hasta PESOS ARGENTINOS CUATRO MILLONES CUATROCIENTOS MIL (\$4.400.000), destinado al desarrollo de Productos Mínimos Viables (MVP) a partir de las soluciones seleccionadas.

Artículo 19°: El Comité Evaluador determinará la cantidad de equipos beneficiarios y el monto del aporte económico que corresponderá a cada uno, de acuerdo con las características, alcance y necesidades de desarrollo de las soluciones seleccionadas. En ningún caso la suma total de los aportes otorgados podrá superar el monto establecido en el Artículo 18°.

Artículo 20°: Para acceder al beneficio económico, el PRESENTANTE del equipo seleccionado deberá suscribir un contrato con la DIRECCIÓN, en el que se establecerán las obligaciones y derechos de las partes.

Previo a la firma del contrato, el BENEFICIARIO deberá presentar:

- a. Plan de desarrollo del MVP, en el que se describan sus características, funcionalidades, alcance y resultado esperado.
- b. Presupuesto de desarrollo del MVP, correspondiente al monto del aporte otorgado y conforme a los gastos elegibles establecidos en las presentes Bases y Condiciones.
- c. Cronograma de ejecución, detallando las principales etapas e hitos previstos para el desarrollo y finalización del MVP.

La documentación presentada deberá ser aprobada por la DIRECCIÓN y formará parte integrante del contrato.

DE LOS BENEFICIARIOS

Artículo 21°: Los BENEFICIARIOS deberán:

- a. Desarrollar el Producto Mínimo Viable (MVP) correspondiente a la solución seleccionada, de acuerdo con las características y alcances aprobados.
- b. Incluir en el MVP y en los desarrollos o productos que posteriormente deriven de la solución beneficiada la leyenda “Con el apoyo de”, acompañada por los logos de la SECRETARÍA DE CULTURA, el PLAN DE FOMENTO IDEA y SALTA GAMING, en la sección de créditos, espacio equivalente y materiales de comunicación y promoción.

- c. Autorizar a la DIRECCIÓN y a SALTA GAMING a utilizar imágenes, capturas de pantalla, videos, material gráfico, audiovisual, promocional e información vinculada al MVP y a los desarrollos o productos que posteriormente deriven de la solución beneficiada, para acciones de comunicación y difusión institucional, sin fines comerciales.
- d. Autorizar a la DIRECCIÓN y a SALTA GAMING a realizar demostraciones y presentaciones públicas, sin fines comerciales, del MVP desarrollado en el marco de la presente convocatoria, en actividades institucionales, eventos, muestras y acciones de promoción de la KRANKETHON y del sector de videojuegos de Salta.

La organización pondrá a disposición los logos correspondientes.

DEL DESTINO DE LOS FONDOS

Artículo 22º: Los fondos otorgados deberán destinarse exclusivamente al desarrollo del Producto Mínimo Viable (MVP) correspondiente a la solución beneficiada.

Solo se reconocerán como gastos válidos aquellos que se encuentren expresamente contemplados en el presupuesto de desarrollo del MVP aprobado por la DIRECCIÓN.

Artículo 23º: Podrán considerarse gastos elegibles, siempre que se encuentren directamente vinculados con el desarrollo del MVP y estén contemplados en el presupuesto aprobado:

- a. Honorarios y servicios profesionales o técnicos vinculados al desarrollo de la propuesta, incluyendo programación, diseño, arte, animación, sonido, música, testing, accesibilidad, localización y otros servicios necesarios.
- b. Licencias, suscripciones, membresías y servicios tecnológicos, incluyendo software, plataformas, herramientas digitales, APIs, alojamiento web, servidores, almacenamiento, procesamiento y otros recursos necesarios para el desarrollo y funcionamiento del MVP.
- c. Recursos digitales y servicios de prueba y validación, incluyendo assets, modelos, tipografías, efectos sonoros, plugins, librerías, testeo con usuarios y evaluación de experiencia de usuario.

- d. Otros gastos, servicios o recursos directamente vinculados con el desarrollo del MVP que hayan sido incluidos en el presupuesto aprobado y autorizados por la DIRECCIÓN.

Artículo 24°: No se reconocerán como gastos elegibles:

- a. La compra de equipamiento y bienes durables, tales como computadoras, monitores, teléfonos, tablets, consolas, periféricos, mobiliario y otros elementos destinados a permanecer en propiedad del BENEFICIARIO una vez finalizado el desarrollo del MVP.
- b. Gastos que no se encuentren directamente vinculados al desarrollo del MVP.
- c. Gastos realizados con anterioridad a la firma del contrato.
- d. Gastos no contemplados en el presupuesto aprobado.

DE LA LIBERACIÓN DE RECURSOS FINANCIEROS Y LA RENDICIÓN

Artículo 25°: El beneficio económico será abonado en UN (1) único pago, previa suscripción del contrato correspondiente y aprobación por parte de la DIRECCIÓN del Plan de Desarrollo del MVP, el presupuesto y el cronograma de ejecución.

Artículo 26°: El BENEFICIARIO tendrá plazo hasta el **30 de junio de 2027** para completar el desarrollo del Producto Mínimo Viable (MVP) y presentar la rendición final del aporte recibido.

Para dar cumplimiento a la entrega final deberá presentar:

- a. El MVP desarrollado, en una versión funcional y demostrable, conforme al alcance aprobado.
- b. Acceso al repositorio digital del desarrollo, cuando corresponda, mediante GitHub, GitLab u otra plataforma equivalente. El repositorio podrá mantenerse con acceso restringido, no siendo requisito su publicación abierta.
- c. Una breve memoria técnica, que describa las funcionalidades desarrolladas, las tecnologías y herramientas utilizadas y las instrucciones necesarias para acceder, ejecutar o probar el MVP.
- d. La rendición integral de los gastos realizados, conforme al procedimiento y documentación establecidos en el ANEXO III – Instructivo de Rendición de Gastos.

Artículo 27°: Los fondos deberán rendirse en su totalidad y corresponder a gastos incluidos en el presupuesto aprobado. La DIRECCIÓN podrá solicitar documentación complementaria o subsanaciones cuando resulte necesario.

DE LAS INCOMPATIBILIDADES

Artículo 28°: No podrán ser BENEFICIARIOS del Plan de Fomento:

- a. Las entidades gubernamentales nacionales, provinciales y/o municipales y/o sociedades con participación estatal.
- b. Personas que se encuentren vinculadas de manera directa con los miembros del Comité de Evaluación.
- c. Personas humanas o jurídicas que hayan incurrido en incumplimientos injustificados de sus obligaciones respecto de cualquier régimen de promoción provincial.
- d. Personas vinculadas al Estado de la Provincia de Salta. Se entiende como vinculados quienes desempeñen las funciones de responsable, coordinador y todo funcionario o agente administrativo.
- e. Personas que guarden vínculo de parentesco hasta el primer grado por naturaleza y/o afinidad con algún/a funcionario/a de la DIRECCIÓN.
- f. Personas que registren deudas en el Registro de Deudores Alimentarios.
- g. Personas condenadas por crímenes de lesa humanidad.
- h. Personas condenadas por femicidios, abuso o explotación sexual.
- i. Personas condenadas por fraude y/o delitos de corrupción dentro o fuera de la jurisdicción provincial.
- j. Personas humanas ni jurídicas que se encuentren inhibidas, concursadas o fallidas. Como así tampoco a personas jurídicas cuyos miembros titulares de sus respectivos órganos de administración, se encuentren inhibidos, concursados o fallidos.

DE LOS INCUMPLIMIENTOS

Artículo 29°: En caso de que el BENEFICIARIO incurra en alguno de los incumplimientos previstos, la DIRECCIÓN podrá aplicar las sanciones correspondientes. El BENEFICIARIO incurrirá en incumplimiento cuando:

- a. Destine los fondos a fines distintos del desarrollo del MVP aprobado.
- b. Incumpla o abandone su desarrollo.
- c. Incumpla la rendición de cuentas.
- d. Incumpla los pagos a trabajadores o proveedores.
- e. Incurra en fraude vinculado al proceso de evaluación.
- f. Incumpla las obligaciones establecidas en el contrato.

DE LAS SANCIONES

Artículo 30°: En caso de incumplimiento se aplicarán las siguientes sanciones:

- a. Multa equivalente al doble del monto otorgado.
- b. Inhabilitación por cinco (5) años para participar en futuras convocatorias de la SECRETARÍA y recibir subsidios a instancias del Estado de la provincia de Salta.
- c. Suspensión por cinco (5) años en el Registro Audiovisual Provincial.

Artículo 31°: Los participantes de la convocatoria se someterán voluntariamente a la jurisdicción de los Tribunales Ordinarios de la Ciudad de Salta, Provincia de Salta – República Argentina, a todos los efectos legales que puedan derivarse de la presente convocatoria, renunciando a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiere corresponderles.

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 32°: En caso de declararse desierto de forma total o parcial una Línea de Fomento, sin importar la causal, la DIRECCIÓN podrá reasignar los aportes a proyectos ganadores, a otras Líneas de Fomento, sumando aportes a líneas existentes o creando líneas nuevas a efectos de cumplir con los objetivos del Plan de Fomento.

Artículo 33°: El PRESENTANTE se compromete a mantener indemne a la PROVINCIA DE SALTA, en su defecto a la SECRETARÍA y a la DIRECCIÓN, en relación a cualquier reclamo o acción de terceros hacia su parte o a sus dependientes y asociados, cualquiera sea su naturaleza, debiendo hacerse cargo en forma exclusiva y excluyente de la posible indemnización, daños, costos, pérdida, pasivo, costas y honorarios de abogados y contadores, peritos y gastos de justicia, y de los vínculos laborales ajenos a la Provincia de Salta, la SECRETARÍA, la DIRECCIÓN y SALTA GAMING.

Artículo 34°: La Provincia de Salta no asume ningún compromiso con los participantes que no resultaren beneficiarios del aporte económico en la presente Línea de Fomento. Cualquier hecho o situación no prevista en estas Bases y Condiciones, será resuelto por la DIRECCIÓN de acuerdo la normativa legal vigente.

Artículo 35°: La DIRECCIÓN, podrá dejar sin efecto el procedimiento concursal en cualquier momento que lo considere oportuno y conveniente, sin generar ningún tipo de responsabilidad ni consecuencia perjudicial para el Gobierno Provincial.

Artículo 36°: La mera postulación a la presente Línea de Fomento implica la aceptación lisa, llana, total e incondicionada de las presentes Bases y Condiciones. Se deja expresamente aclarado que los Anexos, son parte integrante de las mismas.

ANEXO I

DE LOS EJES TEMÁTICOS Y LÍNEAS DE DESARROLLO (TRACKS)

Track 1: Analytics, Simulación & Coaching con IA

Desarrollo de herramientas de analítica avanzada basadas en telemetría o visión por computadora (computer vision). Incluye motores de simulación predictiva de partidas, asistentes virtuales para coaches y sistemas de recomendación en tiempo real para optimizar el rendimiento táctico.

Track 2: Economía Digital, UGC & Comunidad

Soluciones que transformen el desempeño y las métricas de los jugadores en activos digitales personalizables (coleccionables/NFTs), identidades interoperables (Cross-Game) o plataformas comunitarias para la validación y comercialización de contenido generado por usuarios (UGC).

Track 3: Automatización de Contenido & Generación Multimedia

Herramientas que automaticen la creación de contenido mediante IA generativa y orquestación de LLMs. Abarca desde la detección automática de highlights y edición de clips, hasta la generación de guiones contextuales, locución sintética y personalización de narrativa para redes sociales.

Lineamientos Técnicos

Las soluciones podrán utilizar APIs oficiales o públicas, fuentes de datos, Inteligencia Artificial, Machine Learning, visión por computadora, tecnologías Web3, herramientas de código abierto u otros recursos tecnológicos.

A modo orientativo, podrán utilizarse datos y APIs vinculados a Riot Games, Counter-Strike, Rocket League, Fortnite, Dota 2, PUBG, Free Fire, Mobile Legends u otros videojuegos y plataformas.

Las propuestas deberán alcanzar durante la KRANKETHON un nivel funcional y demostrable y contemplar su posible evolución y escalabilidad posterior.

Requisitos de Entrega y Criterios de Escalabilidad

- **Alcance solución desarrollada:** Se evaluará la funcionalidad técnica central, la innovación de la arquitectura de datos y la experiencia de usuario (UX/UI).

- **Documentación Técnica & Roadmap:** Toda propuesta deberá incluir una investigación previa del estado del arte y un roadmap detallado que identifique cuellos de botella, optimización de infraestructura y la ruta de evolución del producto post-KRANKETHON.
- **Open Innovation:** Las soluciones podrán apoyarse en arquitecturas híbridas o de código abierto, priorizando la eficiencia computacional y la viabilidad de integración.

ANEXO II

CRITERIOS Y TABLA DE EVALUACIÓN

El jurado evaluará las propuestas presentadas considerando los siguientes criterios integrales. Cada proyecto recibirá un puntaje máximo de **100 puntos**, distribuidos de acuerdo a la siguiente escala:

Criterio de Evaluación	Puntos Máx.	Descripción y Aspectos a Evaluar
1. Innovación e Idea de Negocio	20 pts	Nivel de originalidad de la propuesta, diferenciación en la industria y claridad en la propuesta de valor, mercado objetivo y modelo de sostenibilidad.
2. Funcionalidad y Complejidad Técnica	25 pts	Grado de ejecución y estabilidad de la demo en vivo (MVP funcional), sumado a la complejidad en la integración de APIs, modelos de IA/LLMs o Blockchain.
3. Prolijidad y Calidad del Repositorio	15 pts	Aplicación de buenas prácticas de desarrollo, código limpio, arquitectura ordenada e instrucciones y documentación claras en el repositorio (Git/README).
4. Diseño UX / UI y Experiencia de Usuario	20 pts	Intuitividad en la navegación, calidad visual de la interfaz y adecuación de la estética al ecosistema de los deportes electrónicos y el gaming.

5. Pitch, Presentación y Roadmap		20 pts	Capacidad de síntesis para comunicar la solución y responder preguntas del jurado, acompañada de una planificación realista para los próximos pasos del proyecto.
PUNTAJE TOTAL	MÁXIMO	100 pts	

ANEXO III

INSTRUCTIVO DE RENDICIÓN DE GASTOS

Sección I.

Criterios para la Rendición de Gastos

- a.** Las rendiciones de cuentas deben presentarse en tiempo y forma, de manera física en las oficinas de la Dirección de Audiovisuales, sito en Juramento Nro 180, Salta Capital, en el horario de 8:00 a 14:00 hs., adjuntando la documentación respaldatoria prevista en la sección II del presente instructivo y de acuerdo a lo estipulado en las Bases y Condiciones de la Convocatoria. Además, deben ser enviadas en soporte digital al correo electrónico: programaideasalta@gmail.com
- b.** No podrán presentarse gastos no contemplados en el proyecto aprobado. Se verificará que el gasto rendido sea elegible de acuerdo con las categorías del presupuesto aprobado.
- c.** El total de los comprobantes correspondientes a los gastos rendidos deben presentarse emitidos a nombre del beneficiario.
- d.** En todos los casos, deberá acompañarse comprobante que acredite el efectivo pago y cancelación de los mismos. Los mismos deberán cumplir con la normativa vigente en materia tributaria, conforme lo dispuesto por ARCA.
- e.** El detalle de los gastos incurridos deberá presentarse en el FORMULARIO DE RENDICIÓN de la PLANILLA OFICIAL según lo estipulado en la sección IV del presente instructivo. Los comprobantes de respaldo deberán adjuntarse a la rendición.
- f.** No se aceptarán copias, versiones alternativas ni archivos modificados de la Planilla Oficial. La misma deberá contener la carga completa y correcta de todos los datos solicitados.
- g.** En instancia de evaluación de la rendición presentada, la DIRECCIÓN podrá realizar pedidos de subsanación al solicitante si la documentación presentada se encuentra incompleta y/o para requerir documentación adicional que considere necesaria.

Sección II.

Documentación respaldatoria a presentar para la Rendición de Gastos

Al momento de presentar la rendición de cuentas el Beneficiario deberá presentar:

- a.** Nota dirigida a la Dirección de Audiovisuales en donde se informe sobre la presentación de la rendición. En la misma se deberá detallar el concurso, nombre del proyecto, N° de Expediente.
- b.** Formulario de Rendición completo en la planilla oficial (formato excel).
- c.** Original y copia de los comprobantes de gastos de cada una de las etapas del Proyecto oportunamente aprobado, a saber: FACTURAS y COMPROBANTES de PAGO a cada proveedor. Las facturas deberán ser emitidas al beneficiario por el proveedor.
- d.** Como comprobantes de pago, sólo se admitirán aquellos que cumplan con la normativa fiscal tributaria vigente. Para el caso de pagos en efectivo, será requisito esencial el recibo emitido por el proveedor con el detalle de numeración de factura o ticket factura al que hace referencia.
- e.** Los comprobantes no deberán poseer enmiendas, ni tachaduras y/o alteraciones.
- f.** Informe de los gastos y las actividades realizadas con los fondos adquiridos.
- g.** Los gastos realizados deberán ser respaldados con cualquier MEDIO PROBATORIO VÁLIDO, por ejemplo: en el caso de asistencia técnica y/o servicios profesionales, los informes que demuestren la ejecución de las actividades realizadas; en el caso de desarrollos informáticos, informes del desarrollo tecnológico, capturas de pantallas y/u otra documentación que respalde la actividad; entre otros.

Sección III.

Condiciones y requisitos de los comprobantes a presentar

Los comprobantes deberán cumplir con los requisitos establecidos por ARCA para la emisión de facturas y tickets; y contener la información detallada según el presente documento. Se aceptarán:

- a. Facturas del tipo “A”, “B”, “C”, “M” (comprobantes electrónicos) con C.A.E. Dicho código no debe estar vencido al momento de realizar la compra/prestación de servicio. Adjuntar la constatación de comprobantes con CAE de la página de ARCA. <https://serviciosweb.afip.gob.ar/genericos/comprobantes/cae.aspx>
- b. Tickets o Tickets-factura (Controlador Fiscal).
- c. Los comprobantes deberán contener la descripción del artículo o servicios y el precio unitario. No se reconocerán aquellos que tengan en la descripción los conceptos “VARIOS”, “ÍTEM”, “ARTÍCULO”, “GENERALES”, etc.
- d. Los comprobantes deberán estar legibles, no teniendo enmiendas, ni tachaduras y/o alteraciones.
- e. Para la rendición de honorarios propios, el PRESENTANTE podrá presentar una Declaración Jurada (DDJJ).
- f. No se aceptarán como comprobantes válidos para respaldar gastos: remitos, guías o documentos equivalentes, notas de pedido, órdenes de trabajo, presupuestos y/o documentos de análogas características. Los mismos podrán ser recibidos, sólo a fines de la acreditación de la realización del MVP.

Sección IV.

Formulario de Rendición

Para completar el Formulario se debe cargar una fila por Comprobante (repitiendo los datos de la columna Categoría).

Los datos a completar para cada Columna son los siguientes:

- a. Rubro: indique el rubro del presupuesto aprobado a la que corresponde el comprobante.
- b. Fecha: debe consignarse la fecha de emisión de cada comprobante;
- c. Razón Social: debe consignarse la Razón Social del emisor de cada comprobante.

- d.** Domicilio: Indique si el emisor tiene domicilio en la provincia de Salta u otra provincia.
- e.** Cuit: debe consignarse el cuit emisor de cada comprobante.
- f.** Tipo: deberá cargarse el tipo y de cada comprobante adjunto.
- g.** N° de Comprobante: deberá cargarse el N° de cada comprobante adjunto
- h.** Concepto: Deberá completarse con el detalle de cada comprobante.
- i.** Tipo de gasto: Indique si el gasto es de un servicio, contratación, etc.
- j.** Precio Neto Gravado: deberá consignarse el Importe Neto de IVA que figura en cada comprobante de gasto. En caso de que el beneficiario sea Monotributista o Consumidor Final, deberá consignar el importe total del mismo.
- k.** IVA: deberá consignarse el Importe del impuesto al valor agregado que figura en cada comprobante de gasto. En caso de que el beneficiario sea Monotributista o Consumidor Final, no deberá consignar importe alguno.
- l.** Otros: deberá consignarse otros impuestos considerados en cada gasto, tales como percepciones de IVA, Ingresos Brutos, impuestos internos, entre otros.
- m.** Total: deberá consignarse el Importe total de cada comprobante.