

## ÁREA: CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

### ÁREA: CIENCIAS DE LA SALUD

Fecha Apertura	Convocante	Fecha Límite Presentación
18/06/2021	MINISTERIO DE SANIDAD	08/07/2021
Convocatoria	<b>Ayudas económicas a entidades privadas sin fines de lucro y de ámbito estatal para la realización de programas supracomunitarios sobre adicciones en el año 2021</b>	
Enlace a la publicación	<a href="https://pnsd.sanidad.gob.es/delegacionGobiernoPNSD/convocatoriaSubvenciones/ongs/Programa_ONG_FondoyPGE.htm">https://pnsd.sanidad.gob.es/delegacionGobiernoPNSD/convocatoriaSubvenciones/ongs/Programa_ONG_FondoyPGE.htm</a>	
Beneficiarios	Entidades privadas sin fines de lucro	
Presupuesto disponible	4.296.490 euros	
Finalidad / Temática	El desarrollo de programas en el campo de las adicciones que afecten al ámbito territorial de dos o más Comunidades Autónomas.	
Otras características	Los programas no podrán consistir en intervenciones en el ámbito individual o de atención directa a usuarios, y deberán tener unos objetivos y actividades que precisen de una planificación, gestión y evaluación centralizada y trasciendan la compartimentación en ámbitos territoriales autonómicos para ser eficaces.	

## ÁREA: CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Fecha Apertura	Convocante	Fecha Límite Presentación
17/06/2021	MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE	07/07/2021 a las 14,00 h
Convocatoria	<b>Ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital correspondientes al año 2021</b>	
Enlace a la publicación	<a href="http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/general/24/2409087/ficha/2409087-2021.html">http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/general/24/2409087/ficha/2409087-2021.html</a>	
Beneficiarios	Profesionales inscritos en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos, pequeñas empresas y microempresas.	
Presupuesto disponible	1.000.000 euros	
Finalidad / Temática	El apoyo a proyectos de videojuegos, tanto aquellos cuya distribución sea a través de los canales existentes (PC; consolas;móvil; TV o plataformas de "streaming") como los que se desarrollen para industrias emergentes (serious games; cloud gaming; weareables; industria 4.0...), y a proyectos vinculados con otras formas de creación digital (narraciones transmedia y crossmedia; podcasts; realidad extendida, aumentada, mixta y virtual...). En todo caso, todos los proyectos deberán tener carácter y/o interés cultural.	
Otras características		