

RESOLUCIÓN NÚM: R23\_II/2025

Valencia, a 25 de febrero de 2025

**RESOLUCIÓN DEL DIRECTOR GERENTE DE LA FUNDACIÓN DE LA COMUNIDAD VALENCIANA PARA LA PROMOCIÓN ESTRATÉGICA, EL DESARROLLO Y LA INNOVACIÓN PARA LA APROBACIÓN DEL CONVENIO DE COLABORACIÓN QUE INCORPORA LAS BASES REGULADORAS DE LA SUBVENCIÓN NOMINATIVA A ENCOM GAMES, S.L., PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO OPEN WORLD NOW (OWN) 2025**

**David Rosa Máñez**, Director Gerente de la FUNDACIÓN DE LA COMUNITAT VALENCIANA PARA LA PROMOCIÓN ESTRATÉGICA, EL DESARROLLO Y LA INNOVACIÓN URBANA, con CIF G-98406002, y domicilio en C/ Juan Verdeguer, 16-24; 46024 València actuando en su nombre y representación, en virtud de las competencias delegadas por el patronato de la entidad, según acuerdo ratificado en fecha 6 de febrero del 2025 y en su posterior elevación a escritura pública el 18 de febrero de 2025, en la notaría de D. Juan Corbí Coloma, con número de protocolo 349/2025.

En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, y en el Reglamento que la desarrolla, Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, se dispone la aprobación del convenio que recoge las bases reguladoras de la subvención nominativa a la Encom Games, S.L, para la organización del evento Open World Now (OWN) 2025 a celebrar los días 26 a 29 de junio en Feria Valencia.

**ANTECEDENTES**

**PRIMERO.** - La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, forma parte del sector público local, en calidad de entidad dependiente del Ayuntamiento de Valencia, de conformidad con los indicado en el artículo 22.2 de la Ley 38/2003, tiene intención de conceder una subvención de concesión directa.



2. Reglamento de desarrollo de la LGS, aprobado por el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el reglamento de subvenciones.
3. Artículo 2 de la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de València y sus Organismos Públicos, que define el concepto de subvención municipal.
4. La Ley 39 y/o 40/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas y/o la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público según sea de aplicación.
5. Artículo 28 de los estatutos de la entidad relativos al Director Gerente de la entidad, así como las competencias delegadas en su persona por el patronato de la entidad, según acuerdo ratificado en fecha 6 de febrero del 2025 y en su posterior elevación a escritura pública el 18 de febrero de 2025, en la notaría de D. Juan Corbí Coloma, con número de protocolo 349/2025.

Por lo que, visto lo anteriormente expuesto;

## RESUELVO

**PRIMERO.** - Aprobar el convenio de colaboración que recoge las bases reguladoras de la subvención nominativa, en régimen de concesión directa, que tiene por objeto la realización del evento Open World Now (OWN) 2025.

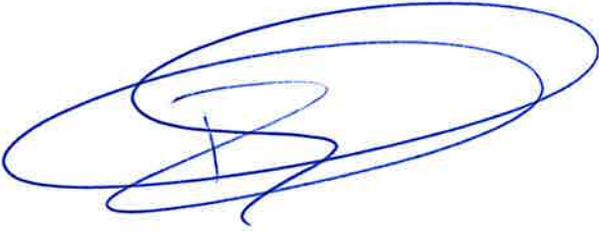
**SEGUNDO.** - El convenio de colaboración que incorpora las bases reguladoras que se aprueban se encuentran recogidas en el Anexo I de esta resolución, y se ajustarán a los principios de publicidad, transparencia, concurrencia, objetividad, igualdad y no discriminación, así como a la eficacia en el cumplimiento de los objetivos y a la eficiencia en la asignación de recursos públicos.

**TERCERO.** - La subvención a conceder será financiada con cargo al Plan de Actuación 2025 de la entidad, concretamente, al epígrafe "1.9. Planes y Programas de eventos de fomento del ecosistema".

**CUARTO.** - Comunicar la presente resolución a la técnica jurídica de la entidad para que se proceda a la publicación en la BDNS, en el Boletín de la Provincia de Valencia y

en la web corporativa de la entidad con la finalidad de dar cumplimiento a lo dispuesto en la normativa de aplicación y garantizando así su transparencia y acceso público

Contra la presente resolución se podrá interponer el/s recurso/s procedente/s en Derecho, dentro del plazo legalmente restablecido y ante el órgano competente



David Rosa Máñez

Director Gerente

## ANEXO I

## CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE LA FUNDACIÓN DE LA COMUNITAT VALENCIANA PARA LA PROMOCIÓN ESTRATÉGICA, EL DESARROLLO Y LA INNOVACIÓN URBANA, Y ENCOM GAMES PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO OPEN WORLD NOW (OWN) 2025

En la ciudad de Valencia, en la fecha de la firma electrónica

### REUNIDOS

Por una parte, la Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, núm. NIF G-98406002 y domicilio social en la calle Juan Verdeguer, 16; 46024, en nombre y representación de la cual actúa el Sr. David Rosa Máñez en su calidad de Director Gerente de la Fundación, de acuerdo con lo que dispone el artículo 28 de los estatutos de la entidad y en ejercicio de las competencias delegadas por el patronato de la entidad, según acuerdo ratificado en fecha 6 de febrero de 2025 y en su posterior elevación a escritura pública el 18 de febrero de 2025, en la notaría de D. Juan Corbí Coloma, con número de protocolo 349/2025.

Y, de otra parte, Encom Games SL, con domicilio a efectos del presente documento en Valencia Plaza de España 6-3, 46007, con NIF B98505688 representada en este acto por el Sr. Arturo Castelló García, en calidad de consejero delegado de Encom Games SL; está legitimado para este acto en virtud de la estipulación tercera, letra b), de la escritura de constitución de la entidad mercantil "Encom Games SL" otorgada en la ciudad de València, a 28 de diciembre de 2012.

Las dos partes se reconocen mutuamente la capacidad y las competencias necesarias para suscribir este convenio, aprobado mediante acuerdo de la Junta de Gobierno Local, de día 21 de febrero de 2025 y a este efecto

### EXPONEN

**Primero.** – Que la Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana forma parte del sector público local, en calidad de entidad dependiente del Ayuntamiento de Valencia, de conformidad con lo indicado en la disposición adicional duodécima de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases de Régimen Local.

**Segundo.** - La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, según el vigente artículo 3 de sus Estatutos, es una Fundación sin ánimo de lucro que se rige por dichos Estatutos y normas que en interpretación y desarrollo de los mismos establezca el Patronato, y en todo caso, por las disposiciones legales vigentes en materia

de Fundaciones, en concreto por la Ley 8/1998, de 9 de diciembre, de Fundaciones de la Comunidad Valenciana, estando adscrita al Ayuntamiento de Valencia, de conformidad con lo indicado en la disposición adicional duodécima de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases de Régimen Local.

Según el artículo 2 de los citados estatutos, La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana tiene personalidad jurídica propia y plena capacidad jurídica y de obrar y puede, por tanto, adquirir, poseer, administrar y disponer bienes y derechos de todas clases, contraer obligaciones y ejercitar derechos, acciones y excepciones.

**Tercero.** - Que La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana tiene por objeto:

- a) Promover iniciativas y actividades orientadas al desarrollo de la I+D+i así como la transferencia tecnológica y de conocimiento a nivel local, nacional e internacional, impulsando la innovación y la digitalización como estrategia para el desarrollo productivo y de calidad en la ciudad.
- b) Impulsar el desarrollo económico basado en la innovación y la digitalización de la ciudadanía y los sectores económicos y productivos de la ciudad.
- c) Promover estrategias innovadoras para fortalecer la participación ciudadana en los procesos de transformación sostenible de Valencia.
- d) Ejecutar y programar programas en materia de innovación y digitalización de los diferentes agentes económicos y sociales de la ciudad.
- e) Posicionar la ciudad de Valencia como polo en tecnologías habilitadoras y desarrollo de pruebas como VLC Living Lab y convertir Valencia en un hub tecnológico de referencia del Mediterráneo.
- f) Fomentar la interconexión y la colaboración entre los diferentes actores que forman el tejido emprendedor de la ciudad y potenciar el desarrollo de sus capacidades innovadoras.
- g) Cualesquiera otros fines que contribuyan a generar actividades que promuevan y fomenten el emprendimiento tecnológico, así como el fomento de la actividad económica.
- h) Promover la cultura tecnológica de un modo inclusivo entre todos los actores públicos, privados y de la sociedad civil, prestando especial atención a la lucha contra la brecha digital.
- i) Promover la innovación en el ámbito de los servicios públicos municipales con objeto de modernizarlos y ofrecer una respuesta ágil y eficaz a la ciudadanía y a los sectores económicos.



- j) Fomentar la innovación científica y tecnológica apoyándose de modo especial en las Universidades para la contribución de Valencia al Desarrollo Sostenible y lucha contra el cambio climático.
- k) Conceder subvenciones, premios, patrocinios o ayudas económicas de otro tipo a personas físicas o jurídicas, previa autorización del Ayuntamiento de Valencia y siempre que vayan vinculadas a la consecución de los fines fundacionales de la entidad.

**Cuarto.-** Que ENCOM GAMES SL es una empresa formada por emprendedores valencianos apoyada por socios inversores también valencianos y por el Instituto Valenciano de Finanzas. La entidad acordó con la compañía sueca DreamHack AB convertir a València en la sede oficial del festival DreamHack en el sur de Europa en el año 2010. La entidad Encom Games SL, NIF B98505688, en su condición de socio local de la entidad DreamHack AB, está capacitada para la celebración en exclusividad de festivales DreamHack en España, lo cual la habilita para ejecutar las actuaciones correspondientes a la realización del festival DreamHack (hoy en día denominado Open World Now – ONW) en València.

**Quinto.** - Que ENCOM GAMES SL organizará los días 26 a 29 de junio de 2025, el evento Open World Now (OWN) 2025, uno de los festivales internacionales de videojuegos más importantes del mundo.

**Sexto.** - Que se estima que en este evento Open World Now (OWN) 2025, la asistencia de más de 55.000 asistentes y una audiencia on-line numerosa.

**Décimo.** - Que la Fundación de la Comunidad Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana está autorizada a conceder subvenciones por acuerdo de Junta de Gobierno Local del Ayuntamiento de València de fecha 21 de febrero de 2025.

En virtud de todo lo expuesto, dado que La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana y ENCOM GAMES, tienen objetivos coincidentes en el sector de los videojuegos y el ocio digital, así como en la industria audiovisual del entretenimiento, y reconociéndose mutuamente la capacidad y legitimidad necesarias y de conformidad con el art. 22.2.a) y 28-1 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (LGS en adelante), art. 65 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley General de Subvenciones (RGS en adelante) y arts. 22 y 23 de la Ordenanza General del Subvenciones del Ayuntamiento de Valencia, procede la suscripción de convenio con las siguientes

## CLÁUSULAS

### Primera. Objeto del convenio

Constituye el objeto del presente convenio canalizar la subvención nominativa de la Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana a ENCOM GAMES SL para la organización del evento Open World Now (OWN) 2025 a celebrar los días 26 a 29 de junio de 2025 en Feria de Valencia.

### Segunda. Gastos subvencionables

De acuerdo con lo establecido en el artículo 31 de la Ley General se consideran gastos subvencionables los generados como consecuencia del desarrollo de las actividades que se realicen en aplicación del presente convenio de colaboración, tanto gastos directos como indirectos, siempre que se pueda individualizar su cuantía y respondan de manera indubitada a la naturaleza de la actividad subvencionada.

Serán gastos subvencionables los relativos a las partidas indicadas en el Plan de Actuación del ejercicio 2025 aprobado por el Patronato, que se incorpora al presente convenio como Anexo I.

### Tercera. – Actividades a realizar

El encuentro cuenta con diversos tipos de actividades y contenido, distribuido por distintos espacios y experiencias creadas en el lugar de desarrollo del evento:

Esports y competiciones: Torneos destacados de League of Legends, Valorant, Fortnite, Women's Gaming Cup, y eventos de Genshin Impact, Kpop y Cosplay.

Zonas temáticas: Áreas de Retro Gaming, SimRacing, Arcade, Freeplay, y Juegos de Mesa, con experiencias inmersivas de realidad virtual y simulación.

Experiencias únicas: Actividades, la primera liga oficial de realidad virtual, talleres y demostraciones interactivas.

Networking y entretenimiento: Espacios para disfrutar de podcasts, artistas locales, productos exclusivos, y una oferta variada de restauración

Exhibiciones y novedades: Presentaciones de juegos, hardware, y productos de marcas, junto con zonas de demostración y acceso a nuevos lanzamientos.

Queda incorporada como Anexo I la memoria facilitada por ENCOM GAMES S.L.

### Cuarta. Obligaciones de ENCOM GAMES SL

Con carácter general, deberá cumplir las obligaciones que se recogen en el artículo 14 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre.



Asimismo, deberá dar cumplimiento a las obligaciones previstas en este convenio y, en particular, a las siguientes:

- Realizar las actuaciones que fundamentan la concesión de la subvención.
- Acreditar ante La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana la realización de las actividades objeto de subvención con la presentación de la justificación mediante estados contables.
- Someterse a las actuaciones de comprobación y supervisión que efectúe La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, a los que facilitarán cuanta información les sea requerida.
- Comunicar al órgano concedente la obtención de otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos para la misma finalidad, procedentes de cualquiera de las Administraciones o entes públicos o privados, así como facilitar toda la información requerida por el órgano gestor de las subvenciones.
- Dar la adecuada publicidad del carácter público de la actividad subvencionada.
- Conservar la documentación justificativa de la aplicación de los fondos concedidos en tanto no prescriba el derecho de la Administración a practicar el reintegro de los mismos.

ENCOM GAMES SL reconocerá a favor de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana el siguiente contenido:

- Con el objetivo de verificar sobre el terreno el funcionamiento del evento durante la duración de éste, 50 entradas que permiten el acceso al evento OWN 2025 durante los 3 días en que tiene lugar.
- A expensas de otorgar visibilidad de marca a Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, la entidad tendrá una presencia destacada en OWN 2025 Valencia, posicionándose como un referente clave para todos sus visitantes. Su logo estará visible en la *home* y *landing* de *partners* de la web oficial, así como en una *landing* exclusiva dedicada. Además, estará presente en las principales notas de prensa relacionadas con el evento, desde el lanzamiento hasta la inauguración oficial.

En redes sociales, se realizarán publicaciones personalizadas y una campaña de *mailing* dirigida a todos los asistentes. A nivel de *branding*, su logo se destacará en soportes como el cartel oficial, horarios, mapas, mupis, cartelería y transporte público (metro y autobuses). También contará con un spot exclusivo en las pantallas de los escenarios y presencia en los principales soportes publicitarios dentro del evento, asegurando una visibilidad constante y estratégica.

#### **Quinta. - Compatibilidad con otras fuentes de financiación**

La subvención concedida será compatible con cualesquiera otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos que pueda recibir la entidad beneficiaria para la misma finalidad, procedentes de cualesquiera Administraciones o entes públicos o privados, siempre que la suma de las aportaciones recibidas, incluida la que se articula mediante este convenio de colaboración, no supere el coste total de la actividad subvencionada.

ENCOM GAMES SL deberá comunicar la obtención de los recursos a los que se hace referencia en el apartado anterior. Esta comunicación deberá efectuarse tan pronto como se conozca y, en todo caso, con anterioridad a la justificación de la aplicación dada a los fondos percibidos según establece el artículo 14.d) de la LGS.

Cuando las actividades hayan sido financiadas, además de con esta subvención, con otras subvenciones o recursos, deberá acreditarse en la justificación el importe, procedencia y aplicación de tales fondos a las actividades subvencionadas según el artículo 30.4 de la LGS.

En el caso de que existan remanentes no aplicados a la subvención, deberá realizarse la devolución de los mismos sin el previo requerimiento de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana por parte de ENCOM GAMES SL. El ingreso del remanente deberá ser acreditado ante La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana.

Una vez efectuado el ingreso del remanente, deberá incluir la carta de pago en la documentación justificativa, según establece el artículo 72 g) del RGS.

#### **Sexta. - Coste del convenio**

El importe de la subvención del presente convenio asciende a 150.000 € (ciento cincuenta mil euros), a aportar por La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana a ENCOM GAMES SL con cargo al presupuesto de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana para el ejercicio 2025.

Este importe se hará efectivo según se indica posteriormente y sin perjuicio del reintegro de las cantidades percibidas y no justificadas o cuya justificación resultara insuficiente en su caso.

### **Séptima. - Pago de la subvención**

El 100 % del importe de la subvención se abonará contra la presentación de los justificantes de la actividad subvencionada.

No obstante, a esto, con carácter previo al pago de la subvención, ENCOM GAMES SL tendrá que encontrarse al corriente del cumplimiento de las obligaciones tributarias con la AEAT, la Agencia Tributaria Valenciana y con la Seguridad Social, aportando los correspondientes certificados que corroboren esta condición.

Esta cantidad se hará efectiva en la C/C nº ES20 0049 1827 8124 1062 4165 abierta en Banco Santander, S.A. a nombre de ENCOM GAMES SL.

Esta subvención es compatible con otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos para la misma finalidad procedentes de cualquiera administración o ente público o privado nacional, de la Unión Europea o de organismos internacionales. En ningún caso el importe de la subvención concedida podrá superar, en concurrencia con otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos, el coste de los proyectos o actividades subvenciones.

### **Octava. – Justificación**

ENCOM GAMES tendrá que ajustarse a los requisitos y formas de acreditación establecidos en los artículos 30 y 31 de la LGS, así como en el artículo 72.2 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el cual se aprueba el Reglamento de la Ley 30/2003. De 17 de noviembre, General de Subvenciones y en el cual se establece el contenido de la cuenta justificativa.

La justificación se realizará mediante cuenta justificativa con aportación de justificantes de gasto correspondientes al año 2025 que contendrá, de conformidad con el artículo 29 de la Ordenanza general del Ayuntamiento de Valencia, y con los requisitos que dicho artículo indica:

1. Una memoria de actuación justificativa del cumplimiento de las condiciones, con indicación de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos.
2. Una memoria económica justificativa del coste de las actividades, que contendrá la documentación correspondiente detallada en dicho artículo.
3. Debido a la compatibilidad de esta subvención con otras subvenciones, ayudas, ingresos o recursos para la misma finalidad, en su caso, la cuenta justificativa habrá de contener una relación detallada de los otros ingresos o subvenciones que hayan financiado la actividad subvencionada, con indicación de los importes y su procedencia.

El plazo máximo para la justificación será de un mes, a partir del 29 de junio del año en curso, fecha de finalización de la ejecución del evento.

ENCOM GAMES procederá al reintegro de las ayudas concedidas o su minoración, con reembolso de las cantidades percibidas por incumplimiento de las obligaciones o requisitos que se han establecido en este convenio, así como en el supuesto de causa de reintegro establecidas en el artículo 37 de la LGS, de acuerdo con el procedimiento de reintegro establecido en el Capítulo II, del Título II del RD 887/2006.

#### **Novena. – Subcontratación**

ENCOM GAMES podrá subcontratar con terceras personas la ejecución hasta el 75% de la actividad que constituye el objeto de la subvención. Queda fuera de este concepto la contratación de aquellos gastos en que tenga que incurrir el beneficiario para la realización por sí mismo de la actividad subvencionada. Dicha subcontratación se ajustará, en todo caso, a lo dispuesto en el artículo 29 de la LGS y en el artículo 68 del RGS.

#### **Décima. - Reintegros**

Procederá el reintegro de las cantidades percibidas, así como la exigencia del interés de demora correspondiente desde el momento del pago de la subvención hasta la fecha en que se acuerde la procedencia del reintegro, en los casos establecidos y en la cuantía fijada en los artículos 37 y 38 de la LGS.

A efectos de reintegro, deberá tenerse en cuenta lo siguiente:

- a) Incumplimiento de la obligación de justificación o la justificación insuficiente, en los términos establecidos en el artículo 30 de la LGS.
- b) Incumplimiento de las condiciones impuestas o los compromisos asumidos por ENCOM GAMES SL con motivo de la concesión de la subvención. A estos efectos se entenderá como incumplimiento, entre otros, la aplicación de la subvención a conceptos de gasto distintos de los que fueron establecidos.

El procedimiento para el reintegro se regirá por lo dispuesto en los artículos 41 a 43 de la LGS y en el Capítulo II del Título III del RGS, así como por la Ley 39/2015 de 1 de octubre del procedimiento administrativo común de las administraciones públicas.

Será aplicable el artículo 95 del RGS en cuanto a la extinción de deudas por reintegro mediante los sistemas de deducción o compensación.

#### **Undécima. - Comisión de seguimiento**

Se establece una Comisión de Seguimiento para el control de la adecuada ejecución de las actividades que se derivan del presente convenio.

La Comisión de Seguimiento, deberá reunirse al menos una vez para comprobar la correcta ejecución de este Convenio, y estará integrada por dos representantes nombrados por La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana y dos representantes de ENCOM GAMES SL.

Como presidente/a actuará la dirección de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana.

Actuará como Secretario, la subdirección de emprendimiento de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana.



Las funciones de la Comisión serán las siguientes:

- a) Seguimiento de las actividades realizadas en ejecución del presente Convenio.
- b) Interpretación y resolución de las discrepancias o incidencias que pudieran surgir en la interpretación o ejecución del presente Convenio.

El régimen de funcionamiento y toma de acuerdos de la Comisión de Seguimiento y Evaluación se ajustará a lo establecido en la Sección III del Capítulo II del Título Preliminar de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.

#### **Duodécima. - Identificación institucional**

En todas las actuaciones que se lleven a cabo, en todo o en parte, mediante este Convenio, que impliquen difusión, ya sea impresa o por cualquier otro medio, deberá incorporarse de forma visible el logotipo de València Innovation Capital con el fin de identificar el origen de carácter público de la subvención.

En caso de incumplimiento de esta obligación, se aplicará lo dispuesto en el artículo 31.3 del RGS.

#### **Decimotercera. Modificaciones**

Con carácter excepcional ENCOM GAMES SL podrá solicitar la modificación no sustancial de los gastos subvencionados, de la forma y los plazos de ejecución y de justificación de los mismos, con anterioridad al momento en el que finalice el plazo de ejecución.

Las solicitudes de modificación estarán basadas en la aparición de circunstancias que afecten a la forma y plazos de ejecución o de justificación de los gastos, siempre que no se dañen derechos de terceros.

Las resoluciones de las solicitudes de modificación se dictarán por La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, y se notificarán a ENCOM GAMES SL en el plazo máximo de un mes a contar desde la fecha de recepción de la solicitud de modificación.

#### **Decimocuarta. Consecuencias aplicables en caso de incumplimiento**

En caso de incumplimiento del convenio por parte de ENCOM GAMES, procederá el reintegro de las cantidades percibidas, así como la exigencia del interés de demora correspondiente.

Cuando el cumplimiento por ENCOM GAMES se aproxime de modo significativo al cumplimiento total y se acredite por éste una actuación inequívocamente tendente a la satisfacción de sus compromisos, la cantidad a reintegrar deberá responder al principio de proporcionalidad.

Las posibles infracciones en materia de subvenciones que pudieran ser cometidas por ENCOM GAMES se graduarán y sancionarán de acuerdo con lo establecido en el Título IV, Capítulos I y II de la LGS.

#### **Decimoquinta. - Extinció del convenio**

El presente Convenio se extinguirá por el cumplimiento de las actuaciones que constituyen su objeto o por incurrir en causa de resolución.

Son causas de resolución:

- a) El transcurso del plazo de vigencia del Convenio.
- b) El acuerdo unánime de todos los firmantes.
- c) El incumplimiento de las obligaciones y compromisos asumidos por parte de alguno de los firmantes.
- d) Por decisión judicial declaratoria de la nulidad del Convenio.

Por cualquier otra causa distinta de las anteriores prevista en el Convenio o en otras leyes.

#### **Decimosexta. Protección de datos de carácter personal**

Las partes manifiestan que conocen, cumplen y se someten al Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (en adelante Reglamento 2016/679), a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, y al resto de normativa vigente en materia de protección de datos personales, en todos los supuestos en los que pueda darse tratamiento, cesión o comunicación de datos entre las partes en ejecución de los dispuesto en este Convenio.

Ambas partes consienten en que los datos personales del presente Convenio se puedan incorporar a ficheros de titularidad de cada una de las partes con la única finalidad de proceder a la gestión adecuada del mismo.

El Ayuntamiento de Valencia se compromete a tratar de manera confidencial los datos personales que le sean facilitados en el marco del cumplimiento del presente Convenio y tratará dichos datos personales de acuerdo con la normativa de protección de datos personales, los utilizará exclusivamente con las anteriores finalidades y no comunicará dicha información a terceros.

#### **Decimoséptima. Registro y publicidad del convenio**

El presente Convenio se publicará en el Portal de Transparencia de La Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, habilitado en la web del Ayuntamiento de Valencia., en cumplimiento con lo establecido en el artículo 20.g) del Reglamento de Gobierno Abierto:

Transparencia, publicado en el B.O.P. de 8 de julio de 2020.

#### **Decimoctava. Normativa aplicable**

El presente convenio se regirá por lo que se dispone en la normativa vigente en materia de subvenciones (Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones; Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el cual se aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones y la Ordenanza General de Subvenciones), Ley 40/2015, de 1 de octubre, de régimen jurídico del sector público Ley 39/2015, de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común y otra normativa local que resulte de aplicación.

Las discrepancias sobre la interpretación, cumplimiento y efectos del presente convenio serán del conocimiento y competencia del orden jurisdiccional contencioso administrativo.

Las partes acuerdan someterse a los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Valencia.

Y para que conste, a los efectos que correspondan y en prueba de conformidad con todo lo establecido, las personas que comparecen firman electrónicamente este documento en el lugar reflejado en el encabezamiento.

**Por La Fundación de la  
Comunitat Valenciana para  
la Promoción Estratégica,  
el Desarrollo y  
la Innovación Urbana**

**Por ENCOM GAMES**

**David Rosa Máñez**

**Arturo Castelló García**



AJUNTAMENT  
DE VALÈNCIA



València  
Innovation  
Capital



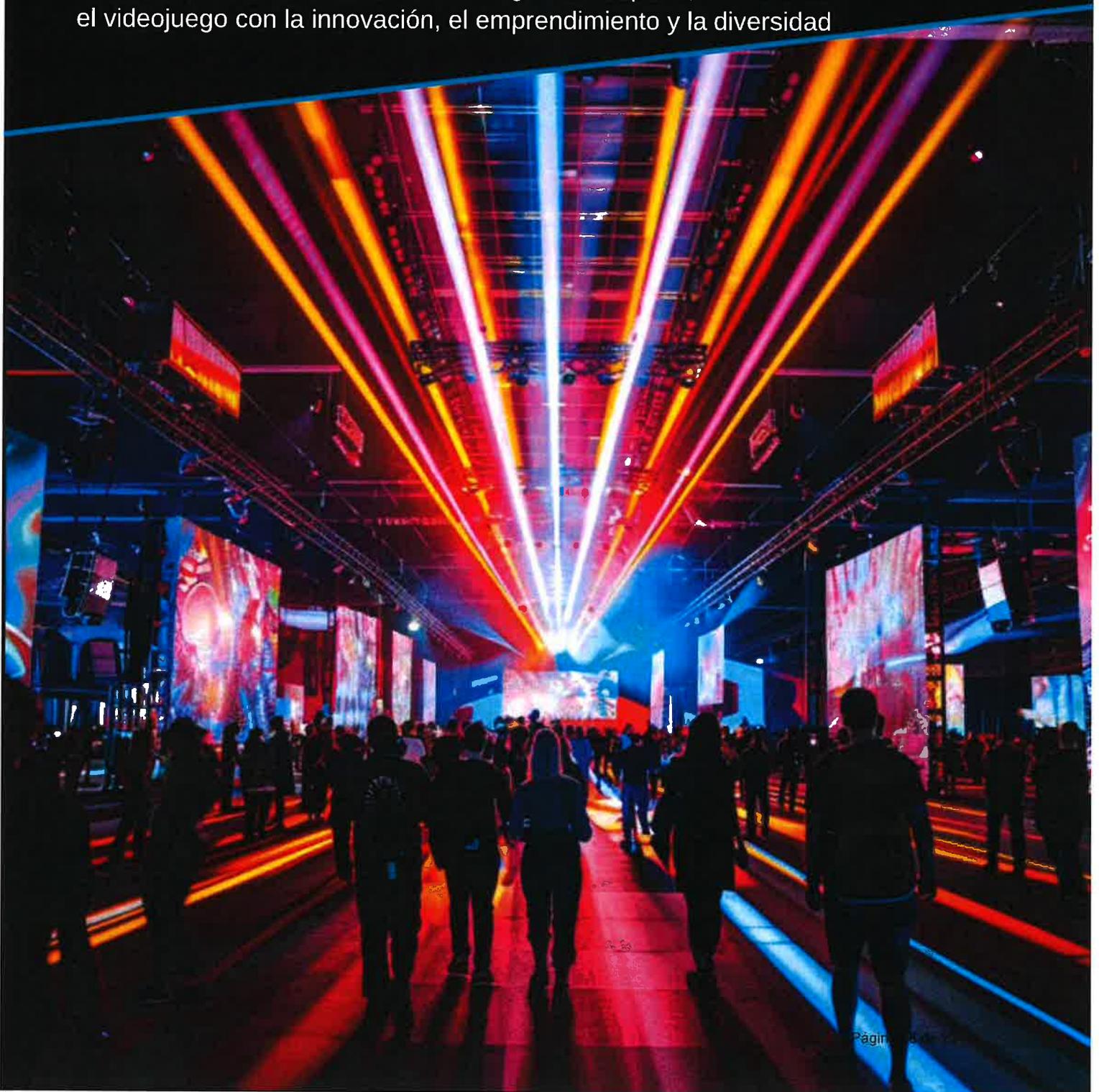
## ANEXO I



OPEN. WORLD. NOW.

**MEMORIA OWN 2025 | VALENCIA INNOVATION CAPITAL**

El mayor evento de entretenimiento digital en España, conectando el videojuego con la innovación, el emprendimiento y la diversidad



# 1 El mayor evento de entretenimiento digital en España, conectado el videojuego con la innovación, el emprendimiento y la diversidad

En el panorama de los festivales de entretenimiento y esports, OWN ha marcado un hito tras su espectacular éxito en 2024. Este evento, que nació como una evolución natural de DreamHack en Valencia, ha consolidado su posición como referente internacional en el ámbito del entretenimiento digital y en vivo. Inspirado por más de una década de innovación, OWN no solo ha continuado el legado de DreamHack, sino que lo ha transformado en un festival que conecta de manera única lo digital con lo físico, manteniendo a Valencia como la ciudad líder del entretenimiento global.

De cara a 2025, OWN se prepara para dar un salto cualitativo con un crecimiento sin precedentes en contenidos y competiciones internacionales. Este año, el festival expandirá su oferta con nuevos torneos de alcance global, experiencias exclusivas y colaboraciones estratégicas que elevarán aún más su impacto en la industria. Este enfoque renovado busca posicionar a OWN no solo como un evento de referencia, sino también como un motor de innovación en el ecosistema digital y innovación, capaz de atraer tanto a audiencias masivas como a líderes del sector tecnológico y del gaming.

La estrategia de marketing para 2025 aprovechará el impulso del éxito de 2024, consolidando la presencia de OWN en múltiples canales. Colaboraciones con influencers internacionales y alianzas estratégicas con marcas líderes serán pilares fundamentales para amplificar el alcance del evento en redes sociales. Estas acciones se complementarán con campañas digitales optimizadas para posicionar a OWN como el festival más relevante del año en motores de búsqueda, captando la atención de audiencias nuevas y recurrentes.

Además, un sistema CRM personalizado se integrará para asegurar una comunicación efectiva con la comunidad. A través del envío de correos electrónicos, boletines informativos y mensajes SMS, se fomentará una conexión más profunda y duradera con los asistentes. Este enfoque no solo informará sobre los detalles y actualizaciones del evento, sino que también cultivará una relación de fidelidad y compromiso a largo plazo.



Esta estrategia multifacética está diseñada para asegurar que el evento no solo alcance, sino que supere las expectativas en términos de asistencia, participación y experiencia general del público en 2024. Al integrar tácticas digitales y físicas, el plan busca crear un vínculo inolvidable entre los asistentes y el evento, estableciendo un estándar elevado para futuras iniciativas de marketing en el sector.

### Inversión en Marketing y comunicación

Inversión: 110.000€

**Control de accesos** El control de accesos se realizará mediante un nuevo sistema NFC incluido en cada una de las pulseras que llevarán los visitantes del evento, ya sean visitantes de día como prensa, staff o jugadores. Se plantea también el uso de dispositivos para el control de aforo de cada uno de los pabellones en los que se realizará el evento. Por último se incluye también el sistema de Cashless del evento.

Inversión: 50.000€

**Contenidos** Dentro del evento se dispondrá de una amplia variedad de contenidos, entre los que cabe destacar los siguientes: Competición principal internacional de esports con Supercell, Principal competición nacional de esports con la LVP, conciertos musicales con artistas de primer nivel nacional, contenidos premium con creadores de contenido referencia en España; 2 escenarios secundarios en los que se realizarán concursos de cosplay, talleres y diferentes actividades para entretener a los visitantes; stands de exposición de grandes marcas y una zona LAN para estar con el ordenador y participar en torneos de los mejores juegos del mundo de los esports; entre otros.

Inversión: 300.000€



**Personal** El personal estará formado por los técnicos y montadores de los escenarios principales y secundarios, el staff de cada una de las marcas que vienen como expositores. Un amplio grupo de personal (crew) dedicado a mejorar la experiencia del visitante y a ayudarlo en todo lo que pueda necesitar. Además, también se incluye a los administradores que se encargarán de dirigir cada una de las actividades y competiciones propuestas en los escenarios secundarios y en los torneos de la LAN.

Inversión: 73.000€

**Escenarios principales** Dentro del panorama competitivo del evento, se incluyen 3 escenarios donde se alojarán la mayor competición nacional de League of Legends, la mayor competición internacional de Supercell y contenidos musicales. Estos escenarios disponen de una capacidad de unas 2.500 personas y en los que se utilizará una amplia variedad de audiovisuales para crear uno de los mayores espectáculos.

Inversión: 165.000€

**Truss-Moquetas-Lonas** Corresponde al gasto que se realiza en cuanto a las moquetas, lonas y trusses que se utilizan en cada uno de los escenarios, ya sea principal o secundario; en cada uno de los stands de las diferentes marcas del evento.

**Inversión: 50.000€**

Gastos de alojamiento y viajes de jugadores, ponentes, moderadores e influencers.

**Inversión: 37.000€**



**Prestación de servicios** Este apartado se corresponde con todas aquellas necesidades que tendrán cada una de las zonas de la exposición, la LAN y los escenarios. Para ello, hemos tenido en cuenta la instalación eléctrica, las estructuras básica de distribución de la red de internet, la configuración y la gestión de la misma; el mobiliario para la zona LAN y los stands todos los audiovisuales necesarios para los escenarios.

**Inversión: 315.000€**

Inversión en Marketing y comunicación	110.000€
Control de accesos	50.000€
Escenarios principales	165.000€
Contenidos	300.000€
Prestación de servicios	315.000€
Personal	73.000€
Gastos de alojamiento y viajes de jugadores	37.000€
Truss-Moquetas-Lonas	50.000€
<b>TOTAL</b>	<b>1.100.000€</b>

OWN

OPEN. WORLD. NOW.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Arturo Castelló

[arturo@encom.es](mailto:arturo@encom.es)

