

## MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA CONTRATACIÓN DEL PATROCINIO INSTITUCIONAL POR PARTE LA AGENCIA DIGITAL DE ANDALUCIA DEL EVENTO PREMIOS INDIE GAMES 2024. CONTR 2024 515445.

### 1 OBJETO DEL CONTRATO.

El objeto del contrato al que corresponde la presente Memoria Justificativa Patrocinio Institucional por parte de la Agencia Digital de Andalucía de la Junta de Andalucía, al amparo del art. 22 de la Ley 34/1988 de 11 de noviembre General de Publicidad, del evento **Premios Indie Games 2024**

### 2 CÓDIGO DE EXPEDIENTE

CONTR/2024/0515445

### 3 CÓDIGO CPV

- 79341000-6 Servicios de publicidad
- 79952000-2 Servicios de eventos.
- 79950000-8 Servicios de organización de exposiciones, ferias y congresos

### 4 SUBDIRECCION PROPONENTE.

**Subdirección proponente:** Subdirección de puesto de trabajo

### 5 JUSTIFICACIÓN DEL CONTRATO: EXTENSIÓN DE LAS NECESIDADES QUE SE PRETENDEN SATISFACER.

Los PREMIOS INDIE GAMES es una iniciativa que nace en 2018 y que cuenta ya con cinco ediciones que lo han consolidado como evento referente a nivel nacional en el sector de los videojuegos. Estos premios Indie Games están organizados por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales y FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga).

El Polo Nacional de Contenidos Digitales, es un hub de innovación digital en el ecosistema de las industrias del Digital Media & Entertainment, con un enfoque de especialización en el sector del videojuego y en el ámbito de las tecnologías de realidad extendida (aumentada, virtual y mixta).

Gestionado desde Promálaga, el Polo Digital tiene su espacio propio, formación especializada y todo tipo de iniciativas que promuevan los contenidos digitales, facilitando espacios, equipamientos de vanguardia, y mentorización para que los emprendedores y las startups consigan desarrollar su proyecto empresarial.

Indie Games a lo largo de estas cinco ediciones se ha posicionado como evento referente a nivel nacional de los videojuegos, llamando la atención de las grandes empresas y organizaciones del sector, lo que ha derivado en un incrementado de participación de las mismas. Respecto a la primera edición, en 2023 la presentación de candidaturas ha aumentado un 91% y el número de videojuegos presentados un 36%.

Otras cifras significativas de la edición del 2023 se muestran a continuación:

- 206 candidaturas de las que el 24% son internacionales con 12 países representados.
- 24.000€ en premios repartidos en 7 categorías, más uno dedicado al mejor videojuego
- 135 videojuegos presentados
- Más de 700 Asistentes
- 3 eventos profesionales y 2 zonas demo

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 1 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

El formato y los contenidos de las acciones están muy enfocadas hacia el apoyo a iniciativas de emprendimiento, la captación de inversiones en el sector, y el escalado de las iniciativas empresariales.

La sexta edición de los Indie Games se desarrollará a lo largo de 2024 en varias jornadas interrelacionadas para servir como punto de encuentro continuado entre los proyectos de emprendimiento en el sector del videojuego, los recursos de financiación para su desarrollo y otros agentes consolidados de la industria, promoviendo dinámicas orientadas a la activación de relaciones entre los diferentes agentes de este ecosistema.

- *Lanzamiento del concurso:* publicación detallada de las bases del concurso, se especifican fechas clave, requisitos esenciales y los premios que esperan los participantes. Se elaboran de manera clara y concisa para facilitar el proceso de presentación de proyectos para aquellos que deseen participar.
- *Zona de inversión:* dirigida a fomentar la conexión entre emprendedores y posibles inversores para canalizar el crecimiento de las inversiones en el ecosistema de emprendimiento, e incrementar las oportunidades de creación y consolidación de nuevos proyectos empresariales dentro del sector del videojuego.
- *Presentación finalistas + demo:* un hito importante es la presentación presencial u online de los videojuegos y candidaturas que tras haber sido evaluados acorde a las bases de la candidatura pasarán a ser finalistas de la VI edición. Además, se dará la posibilidad al jurado y otros interesados para que puedan probar los videojuegos que han sido seleccionados como finalistas.
- *Gala entrega de premios:* broche final de cierre con la entrega de premios Indie Games Awards a los proyectos ganadores de las diferentes categorías. Los premios, además de un incentivo directo para promover la participación, suponen a la vez un reconocimiento a la actividad innovadora en el sector y también pueden contribuir a incrementar las oportunidades de escalabilidad de los proyectos empresariales.
- *Zona Networking:* jornada de networking durante el certamen., en un ambiente informal para fomentar los encuentros y facilitar la interacción y establecimiento de redes de contactos en redes desarrolladores y asistentes y representantes de la industria del videojuego indie con objetivo de generar nuevas oportunidades para los estudios emergentes.

Las diferentes jornadas serán retransmitidas en streaming para conseguir un mayor alcance y, llegar a un impacto nacional/internacional mayor sobre toda la industria.

El crecimiento exponencial y protagonismo que ha venido alcanzando las nuevas tecnologías indica que está aconteciendo una revolución industrial global, en la que el sector audiovisual se ha consagrado como un sector estratégico para el desarrollo regional. Estos factores han derivado en el auge de una serie de segmentos de actividad emergentes que presentan una gran capacidad de impacto en los mercados, tanto nacionales como internacionales: videojuegos, VR, AR, Metaverso, etc. Estos segmentos están caracterizados por su alto grado de tecnología, internacionalización y su facilidad para operar bajo nuevos modelos de negocio.

La importancia estratégica de la economía digital y de los contenidos digitales ha sido reconocida por la Agenda Digital para España como motor de crecimiento, de empleo y de oportunidades futuras para nuestra región. El *Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales* elaborado por el Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital persigue el desarrollo de la economía digital mediante un conjunto integral de medidas que impactan directamente en la ciudadanía. Para ello, el Plan establece medidas para incrementar el talento y el empleo en torno a este nuevo sector, facilitando el emprendimiento, mejorando la empleabilidad e incrementando el uso de los contenidos digitales en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

En Andalucía existe un **incipiente ecosistema de contenido digital**. En ese sentido, existen algunas piezas que van fortaleciendo esta nueva realidad en la región, tales como comunidades digitales, eventos del

	Carlos Simón Ferrer	22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 2 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

sector del videojuego o academias de formación especializadas, empresas tractoras, que junto con inversores privados interesados en el sector del videojuego, han venido a construir lo que es sin duda, un sector emergente y vigoroso en la comunidad autónoma andaluza, caracterizado por su energía, capacidad para aceptar retos y facilidad para adaptarse a los cambios.

Estos motivos han llevado a que le Consejo de Gobierno aprobara, mediante Acuerdo de 16 de noviembre de 2022, del Consejo de Gobierno, formulación de la *Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de*

*Contenidos Digitales*, que tiene como objetivo impulsar el desarrollo de la industria audiovisual en la región, fomentando la creación de empleo y la generación de riqueza y se basa en la identificación de necesidades y oportunidades de la industria audiovisual en Andalucía, y en la definición de un plan de acción concreto para abordarlas. Después de muchos meses de trabajo, el 17 de octubre de 2023, el Consejo de Gobierno aprueba dicha Estrategia, (BOJA número 202, de viernes, 20 de octubre de 2023).

La Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales impulsada por la Consejería de la Presidencia, Interior, Diálogo Social y Simplificación Administrativa, a través de la Dirección General de Comunicación Social y de la Agencia Digital de Andalucía, establece la senda a seguir para potenciar la competitividad, promover la digitalización e impulsar la internacionalización del sector audiovisual andaluz.

Esta visión estratégica reconoce la importancia de la colaboración público-privada como una fórmula imprescindible para maximizar las oportunidades de desarrollo, a través de una cooperación intensiva entre las empresas que operan en los diferentes eslabones de la cadena de valor del sector audiovisual, así como de estas con las Administraciones Públicas y otros agentes. El componente clave de este modelo es la constitución del Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales, un proyecto impulsado también por la Consejería de la Presidencia, Interior, Diálogo Social y Simplificación y ya en marcha con el objetivo de mejorar la posición del sector tanto dentro como fuera de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Una de las actuaciones de la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales, es la Puesta en marcha de un plan de impulso de la industria del videojuego en Andalucía. que busque favorecer la innovación sectorial tanto a nivel tecnológico (digitalización, infraestructuras tecnológicas de apoyo...) como de formatos creativos y comerciales. Además, establece líneas de apoyo específicas para sectores emergentes, destacando especialmente el sector de los videojuegos.

El apoyo de las administraciones públicas es clave para desarrollo de este tipo de iniciativas, la involucración de la Junta de Andalucía aportará un valor a la implementación y capilaridad de la iniciativa necesario para conseguir el éxito.

La Agencia Digital de Andalucía es el órgano de seguimiento de la estrategia, y como tal, a través de las correspondientes rutinas de coordinación con los diferentes agentes públicos que desarrollan actividades de apoyo al desarrollo y consolidación del tejido empresarial en sus diferentes vertientes (instrumentos financieros, fomento del emprendimiento, estímulo de la innovación, apoyo en el proceso de internacionalización...), deberá mantener una visión de conjunto de la política pública de la administración andaluza a favor del tejido empresarial que conforma el sector audiovisual y de los contenidos digitales de nuestra región

Por otro lado, la Agencia Digital de Andalucía es el organismo encargado de impulsar y desarrollar la transformación digital en Andalucía, y su ámbito de actuación abarca todas las áreas de la sociedad andaluza, incluyendo la industria audiovisual y de contenidos digitales. En virtud de las competencias descritas en el Decreto 128/212, de 30 de marzo, la Agencia Digital de Andalucía está autorizada a llevar a cabo una serie de acciones en el ámbito de la transformación digital, afrontando el **desafío de hacer realidad la transformación digital de su territorio** y, en especial, de su Administración autonómica, evolucionando hacia un modelo sostenible basado en el conocimiento y la innovación bajo los principios de gobierno abierto, reduciendo a su vez la brecha digital en todos los segmentos de la población.

Entre las competencias de la Agencia se encuentran:

	Carlos Simón Ferrer	22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 3 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

Art. 6.3, apartado b) “La ejecución de las **políticas de impulso de la sociedad de la información en Andalucía**, así como el diseño y ejecución de programas destinados a fomentar el acceso y uso de los servicios digitales por parte de la ciudadanía, contribuyendo a la reducción de las brechas digitales”.

Por otro lado, la inclusión de una marca en determinados eventos tiene probados beneficios en términos de publicidad. En los últimos diez años, aproximadamente, hemos entrado en los tiempos de los medios sociales digitales y la inclusión de una marca en eventos deportivos y culturales se adapta perfectamente a la difusión que los usuarios realizan a través de sus perfiles en las redes sociales digitales como Facebook, Twitter o Instagram. Por otra parte, el actual marco de superabundancia o saturación informativa parece

provocar un alejamiento de la información publicitaria que, si no está insertada en el correr mismo de los mensajes, se pierde y motiva la deserción de audiencias, que optan por otras ofertas.

Además, expertos del sector apuntan que la opción de la inclusión de una marca en determinados eventos resulta más rentable que la publicidad tradicional (“por cada euro invertido se recuperan hasta cinco”, según consultoras de medios<sup>1</sup>). Es decir, que el impacto mediático generado por la inclusión de marcas en elementos gráficos en eventos puede ser significativamente más rentable que si el anunciante pagase por lograr los mismos impactos en los medios de comunicación mediante compra de espacios publicitarios convencionales.

Por todo ello, la Agencia plantea su participación en las **PREMIOS INDIE GAMES**, a través de la fórmula del Patrocinio Institucional, al amparo del art. 22 de la Ley 34/1988 de 11 de noviembre General de Publicidad. Lo que implica:

- Patrocinio de evento:
  - Logo en pie institucional como partner del evento que aparecerá en todos los soportes gráficos (online/offline) en los que aparezcan los partners.
  - Participación en los hitos informativos del evento
    - Intervención en rueda de prensa de presentación
    - Fotos de familia.
    - Presentación de finalistas
  - Participación en el programa de contenidos
  - Mención en notas de prensa
  - Difusión de la marca en RRSS
  - Invitaciones para todas las actividades
- Patrocinio de uno de los premios:
  - Entrega de uno de los premios como partner del evento: categoría Mejor Videojuego Indie Tech/XR.
  - Presencia en el jurado junto a destacados profesionales del ecosistema de videojuegos independientes. El jurado valora los videojuegos finalistas a partir del 11 de octubre.
  - Presentación de finalistas
- Memoria de participación al finalizar el evento

El contrato que se propone ahora tiene por objeto el patrocinio institucional del **evento Premios Indie Games 2024**. Para este fin, desde la Dirección General de Estrategia Digital, previo informe favorable de la Dirección General de Comunicación Social, se facilitará a dicha entidad, la marca genérica de la Junta de Andalucía y de la Agencia Digital de Andalucía.

Los **Premios Indie Games 2024**, se desarrollarán conforme a la siguiente cronología:

- Mayo: Lanzamiento del certamen: Publicación detallada de las bases del concurso, se especifican fechas clave, requisitos esenciales y los premios que esperan los participantes. Se elaboran de manera clara y concisa para facilitar el proceso de presentación de proyectos para aquellos que deseen participar.

<sup>1</sup> <https://www.marketingnews.es/marcas/noticia/1041711054305/retorno-publicitario-medio-patrocinio-60.1.html>

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 4 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

- 11 octubre: Zona de emprendimiento: Durante el certamen se fomenta la conexión entre emprendedores y posibles inversores y publishers para canalizar el crecimiento de las inversiones en el ecosistema indie de emprendimiento, e incrementar las oportunidades de creación y consolidación de nuevos proyectos dentro del sector del videojuego.
- 11 octubre: Presentaciones finalistas + Demo Área: Presentación presencial y en streaming de los videojuegos y candidaturas que tras haber sido evaluados acorde a las bases de la candidatura pasarán a ser finalistas de la VI edición. Además, se dará la posibilidad al jurado y otros interesados para que puedan probar los videojuegos que han sido seleccionados como finalistas
- 29 noviembre: Gala entrega de premios + Zona Networking: Los Premios Indie Games cuentan con una espectacular gala de entrega de galardones que tendrá lugar el próximo 29 de noviembre de 2024 en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga). Un broche final al certamen donde se
- reconoce a los proyectos ganadores de las diferentes categorías. Los premios, además de un incentivo directo para promover la participación, suponen a la vez un reconocimiento a la actividad innovadora en el sector y también pueden contribuir a incrementar las oportunidades de escalabilidad de los proyectos empresariales. Un evento retransmitido en streaming para conseguir un mayor alcance y llegar a una amplia audiencia nacional e internacional relacionada con la industria.

El adjudicatario **deberá aportar, una vez realizada la acción y como requisito previo para la tramitación de su factura, una memoria de ejecución** donde conste una evaluación detallada de los resultados publicitarios obtenidos con esta inversión, para su análisis y control por el Centro directivo.

## 6 TIPO DE CONTRATO

En la calificación en función de su régimen jurídico de derecho administrativo o de derecho privado indicamos: contrato privado.

En función de su objeto: típicos, mixtos y administrativos especiales:

El objeto del presente contrato son prestaciones distintas de las definidas en el artículo 25.1.LCSP En función de su régimen jurídico de derecho comunitario:

- Contratos NO sujetos a regulación armonizada.

En función de su régimen jurídico de derecho administrativo o de derecho privado:

- Contratos privados

## 7 PROCEDIMIENTO DE ADJUDICACIÓN Y JUSTIFICACIÓN EXPRESA DE LA ELECCIÓN DEL PROCEDIMIENTO, CUANDO SE UTILIZA UN PROCEDIMIENTO DISTINTO DEL ABIERTO O DEL RESTRINGIDO.

No disponiendo este Centro directivo de los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo esta actuación, y tratándose de un gasto puntual, se propone la siguiente contratación.

Procedimientos no ordinarios (en supuestos tasados):

- Negociado sin Publicidad.
- Tramitación de urgente.

Se escoge el procedimiento negociado sin publicidad conforme a lo establecido en el Artículo 168 a).2 de la LCSP, dado que las prestaciones, tal y como se ha expuesto en el apartado quinto de la presente memoria, sólo pueden ser encomendados a un empresario determinado, ya que procede la protección de derechos exclusivos de éste, incluidos los derechos de propiedad intelectual e industrial.

Sobre la utilización de este tipo de procedimiento en los contratos de patrocinio, se ha pronunciado la Junta Consultiva de Contratación Administrativa de la Comunidad Autónoma de Aragón, en su Informe 13/2012, de 11 de julio, que señala:

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 5 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

«cualquier intento de forzar la concurrencia en una cuestión de esta naturaleza, siempre y a cualquier precio, solo podría acabar mezclando entidades con actividades muy diferentes, de difícil o imposible homogeneización, tanto en cuanto al presupuesto de la actividad, como en lo que a la difusión publicitaria pretendida se refiere. Normalmente se tratará de un contrato por razón de la persona o "intuitu personae", en el que la concurrencia resultaría, si no en todos los casos, al menos, en muchos de ellos, incompatible con la naturaleza y objeto del contrato».

En cuanto al procedimiento de tramitación "urgente" se acude al mismo de conformidad con lo establecido en el artículo 119 de la LCSP, "podrá ser objeto de tramitación urgente los expedientes correspondientes a los contratos cuya celebración responda a una necesidad inaplazable o cuya adjudicación sea preciso acelerar por razones de interés público".

El sector del videojuego es uno de los segmentos de actividad emergentes que presenta una gran capacidad de impacto en los mercados, tanto nacionales como internacionales. Este segmento está

caracterizado por su alto grado de tecnología, internacionalización y su facilidad para operar bajo nuevos modelos de negocio. La importancia estratégica de la economía digital y de los contenidos digitales ha sido reconocida como motor de crecimiento, empleo y oportunidades futuras para nuestra región

Los Premios Indie Games se han consolidado como un evento referente a nivel nacional en el sector de los videojuegos, con un enfoque de especialización en el sector del videojuego y en el ámbito de las tecnologías de realidad extendida. Como se ha mencionado anteriormente en la presente memoria, la extensa y acreditada trayectoria de Premios Indie Games 2024, avala su capacidad para reunir, de una parte, a lo más selecto del panorama Videojuego y, de otra, a un importante elenco de empresas de distribución y comercialización de productos agroalimentarios y pesqueros, lo cual acrecienta el interés de este congreso como escenario de interés público para la promoción de unos sectores en situación de vulnerabilidad, debido a la coyuntura de los últimos meses.

El evento está enfocado hacia el apoyo a iniciativas de emprendimiento, la captación de inversiones en el sector y el escalado de las iniciativas empresariales. La economía digital y los contenidos digitales son reconocidos como motores de crecimiento, empleo y oportunidades futuras para la región de Andalucía 4. Por último, el patrocinio institucional del evento puede generar beneficios en términos de publicidad y ser más rentable que la publicidad tradicional

Por otra parte, las consecuencias negativas que los diferentes sectores económicos vienen arrastrando por la pandemia del COVID - 19, y más recientemente por la crisis derivada del encarecimiento de los insumos (materia prima, combustible, etc.) a raíz de los últimos conflictos armados como la guerra de Ucrania, o de la sequía del último año, han acuciado la necesidad de reforzar el apoyo a las empresas de nuestra agroindustria a través de acciones de promoción y eventos específicos dirigidos a generar nuevas oportunidades de negocio e impulsar las relaciones comerciales y la internacionalización de las empresas

Las circunstancias anteriormente expuestas motivan el que esta acción se constituya como escenario de interés público.

Resaltar también que, por parte de la empresa organizadora, se han dilatado excesivamente los tiempos de respuesta para la concreción de información relativa a los contenidos propuestos para ser patrocinados, lo que ha demorado más de lo provisto por este servicio proponente el inicio de la tramitación del expediente de contratación. En estas condiciones, habida cuenta del interés público, a fin de garantizar la participación en el evento objeto de patrocinio se opta por proponer que su tramitación se realice con carácter de urgencia.

## 8 DIVISIÓN EN LOTES DEL OBJETO DEL CONTRATO.

NO

**Justificación de motivos válidos para la no división en lotes:**

	Carlos Simón Ferrer	22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 6 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

No cabe la división en lotes al tratarse de una prestación única donde además existen derechos exclusivos que obligan con un único empresario.

## 9 PLAZO DE EJECUCIÓN (TOTAL Y PARCIALES) Y PRÓRROGA, SI LA HUBIERA.

El plazo de ejecución se extenderá desde la fecha de formalización del contrato hasta el próximo 10 de diciembre de 2024, no existiendo posibilidad de prórroga.

Plazos parciales:

- Prestaciones objeto de contrato: desde la firma del contrato hasta la finalización del evento y ejecutados los trabajos de conformidad.
- Presentación de la memoria final: desde la finalización del evento hasta el 10 de diciembre de 2024.

## 10 PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN

El presupuesto base de licitación (IVA incluido) y la justificación expresa de la estimación del presupuesto de licitación.

El presupuesto base de licitación es de SESENTA MIL QUINIENTOS EUROS (60.500,00€), 21% IVA INCLUIDO.

Conceptos Patrocinio Institucional	IMPORTE
Patrocinio de los Premios Indie Games 2024	50.000,00€
TOTAL BASE IMPONIBLE (€)	50.000,00€
IVA 21% (€)	10.500,00€
TOTAL (€)	60.500,00€

La determinación del presupuesto base de licitación se ha realizado a partir del dossier comercial que presenta la empresa organizadora única del evento y que, facilitado a la Subdirección proponente, en virtud del derecho de exclusiva que tiene sobre la organización y promoción del evento que se quiere patrocinar.

Este carácter inédito y diferencial, unido a la experiencia de la entidad organizadora así como a las previsiones de participación del sector y de impacto global económico y en medios, referidos la información anexa a esta memoria justificativa por la empresa adjudicatarias, hacen considerar su presupuesto como ajustado a los precios de mercado habituales para este tipo de acciones promocionales que contribuyen de manera muy efectiva a la consecución de las cifras de participación que se barajan para esta edición, gracias a fórmulas que incentivan la participación de profesionales y empresas, favoreciendo, por tanto nuevas oportunidades de negocio.

En atención a las recomendaciones que recoge el Informe de Fiscalización de la actividad publicitaria y de promoción de la Junta de Andalucía, aprobado el 13 de marzo de 2014 por el Pleno de la Cámara de Cuentas de Andalucía (BOJA de 15 de mayo de 2014), entre las que se indica particularmente que "154. Sería oportuno que en los expedientes de los contratos analizados constase documentación acreditativa que valore las prestaciones que debe realizar el patrocinado e incluyese información que permita comparar el

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 7 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

coste del patrocinio con el coste de contratar a través de cualquiera de las otras fórmulas de contratación previstas en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. (§85,108,122,127) .....” se han aportado al expediente de contratación del que es objeto esta memoria, documentos que respaldan los datos de impacto en medios que se han tenido en consideración a la hora de valorar la adecuación del presupuesto base de licitación a los precios de mercado habituales para este tipo de acciones.

En concreto, los datos de impacto en medios previstos para los PREMIOS INDIE GAMES, se detallan a continuación.

Si se tiene en cuenta el aumento de un 10% en las comunicaciones y notas de prensa con respecto a 2023 y una mayor repercusión mediática que supone una mayor presencia institucional, se estima que el impacto económico de la edición 2024 de Indie Games Málaga será de aproximadamente 1.232.000 euros. Esta estimación refleja un incremento significativo en comparación con el impacto económico de 800.000 euros en 2023, debido al mayor esfuerzo de comunicación y al apoyo institucional reforzado.

A esta cifra le añadimos el valor publicitario equivalente de una campaña con un alcance online similar al de la edición 2023 de Indie Games Málaga. Este valor se calcula en aproximadamente 29.713 euros. Este valor se obtuvo aplicando un CPM de 10 euros a las 2.770.975 impresiones totales en Facebook, Instagram y

YouTube Ads, y un CPC de 1 euro a los 2.003 clicks en Google Ads, reflejando el valor de mercado de obtener ese número de impresiones y clicks mediante publicidad pagada.

Si se suma el impacto económico estimado de la edición 2024 de Indie Games Málaga con el valor publicitario equivalente estimado de la campaña online tenemos un impacto publicitario equivalente a 1.261.713 euros.

#### 11 VALOR ESTIMADO DEL CONTRATO

El valor estimado del contrato es de **CINCUENTA MIL EUROS (50.000,00€), 21% IVA NO INCLUIDO**. Para calcular el valor estimado se ha tenido en cuenta el presupuesto base de licitación y la NO posibilidad de prórroga ni ninguna otra circunstancia del artículo 101 LCSP.

#### 12 REVISIÓN DE PRECIOS.

NO

#### 13 RÉGIMEN DE ABONO DEL PRECIO.

Pago único: Factura, correspondiente al 100% del importe de adjudicación: A la finalización del evento patrocinado, cumplidas las contraprestaciones previstas y recibida la memoria final de conformidad.

#### 14 FINANCIACIÓN.

La financiación se realizará con mediante siguiente la posición presupuestaria propuesta:

Ejerc Efec Caja	Posición Presupuestaria	Importe (€)
2024	0131010000 G/12D/22616/00 01	60.500,00 €

## 15 PUBLICIDAD.

No procede.

## 16 PROPUESTA DE CRITERIOS DE SOLVENCIA ECONÓMICA Y FINANCIERA

La acreditación de la solvencia económica y financiera se realizará por los medios que se señalan a continuación que tendrán el carácter de alternativos:

1. Volumen anual de negocios, de la persona licitadora o candidata que, referido al año de mayor volumen de negocio de los tres últimos concluidos, deberá ser al menos de una vez y media el valor estimado del contrato, esto es, SETENTA y CINCO MIL EUROS (75.000,00) (21% IVA EXCLUIDO).

El volumen anual de negocios de la persona licitadora se acreditará por medio de sus cuentas anuales aprobadas y depositadas en el Registro Mercantil.

2. Patrimonio neto, según el balance correspondiente al último ejercicio económico de las cuentas anuales aprobadas deberá superar el 20 por 100 del valor estimado del contrato, esto es: DIEZ MIL EUROS (10.000,00 EUROS) (21% IVA EXCLUIDO).

El patrimonio neto de la persona licitadora se acreditará por medio de sus cuentas anuales aprobadas correspondientes al último ejercicio para el que esté vencida la obligación de aprobar las cuentas anuales,

y depositadas en el Registro Mercantil u oficial que corresponda; si no lo estuvieran, deben presentarlas acompañadas de la certificación de su aprobación por el órgano de administración competente.

El depósito de las cuentas anuales se acreditará mediante certificación del depósito de cuentas anuales expedido por el Registro Mercantil o administrativo competente.

La subdirección proponente entiende que los citados criterios son los más adecuados para el contrato por su viabilidad, objetividad y eficacia en la comprobación de la solvencia económica y financiera de la empresa adjudicataria, de cara a la buena ejecución de las contraprestaciones objeto del patrocinio.

## 17 PROPUESTA DE CRITERIOS DE SOLVENCIA TÉCNICA O PROFESIONAL

La solvencia técnica o profesional se acreditará por el medio que se señala a continuación:

- Descripción de las instalaciones técnicas donde se producirá el evento.

La acreditación de la solvencia técnica con una declaración responsable de las instalaciones, donde se describan los medios y espacio para el evento

- Disponibilidad de personal técnico cualificado la organización del evento: al menos se acreditará los siguientes perfiles
  - Responsable de comunicaciones
  - Responsable del evento

La acreditación de la solvencia técnica o profesional se realizará mediante declaración responsable del curriculum de los perfiles

- Experiencia en organización de eventos similares:

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 9 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

La acreditación de la solvencia técnica se realizará con la declaración responsable de haber organizado al menos un evento similar y la descripción de mismo.

**18 PROPUESTA DE CONDICIONES ESPECIALES DE EJECUCIÓN**

No

**19 CLASIFICACIÓN DE LAS ENTIDADES PARTICIPANTES.**

NO es obligatoria. Según lo estipulado en el artículo 77.1.c de la LCSP.

**20 GARANTÍA.**

No

**21 PROPUESTA DE CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN**

El contrato se adjudicará mediante procedimiento negociado sin publicidad, conforme se establece en el artículo 168.a).2 LCSP, con el precio como único criterio de adjudicación.

De acuerdo con lo previsto en el artículo 326.1. de la LCSP no se convocará mesa de contratación al tratarse de un procedimiento negociado sin publicidad.

**22 UMBRAL MÍNIMO PARA CONTINUAR CON EL PROCESO SELECTIVO.**

NO

**23 CONSIDERACIONES SOCIALES, ÉTICAS, LABORALES, AMBIENTALES O DE OTRO ORDEN.**

NO

**24 SUBCONTRATACIÓN.**

No procede.

**25 PENALIDADES.**

Las indicadas en el Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares

**26 PARÁMETROS OBJETIVOS PARA CONSIDERAR UNA OFERTA ANORMALMENTE BAJA.**

No procede.

El presupuesto de licitación se establece en función de las tarifas establecidas por la empresa exclusivista según lo indicado en el apartado 10 de la presente Memoria.

**27 REGISTRO ADMINISTRATIVO DE REMISIÓN DE LAS FACTURAS DEL CONTRATISTA.**

Están obligadas al uso de la factura electrónica las entidades relacionadas en el artículo 4 de la Ley 25/2013, de 27 de diciembre, que hayan entregado bienes o prestado servicios a la Administración de la Junta de Andalucía y a los entes indicados en el artículo 2.1 a), b), c) y d) de la presente Orden, sin perjuicio de lo regulado en la disposición transitoria. Se excluyen de dicha obligación las facturas cuyo importe sea de hasta 5.000 euros, y las emitidas por las personas o entidades proveedoras a los servicios en el exterior, hasta que dichas facturas puedan satisfacer los requerimientos para su presentación a través del Punto General de Entrada de Facturas Electrónicas, y los servicios en el exterior dispongan de los medios y sistemas apropiados para su recepción en dichos servicios.

Deberá usarse el Punto General de Entrada de Facturas Electrónicas de la Administración General del Estado (FACE), cuya dirección es <https://face.gob.es/>.

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 10 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjl8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	

Las facturas deberán ser remitidas al siguiente código DIR3:

Oficina Contable	Órgano Gestor	Unidad Tramitadora
INTERVENCIÓN GENERAL Código DIR3: A01004456	AGENCIA DIGITAL Código DIR3: A01035272	AGENCIA DIGITAL Código DIR3: A01035272

**28 UNIDAD ENCARGADA DEL SEGUIMIENTO Y EJECUCIÓN ORDINARIA DEL CONTRATO.**

La subdirección de puesto de trabajo.

**29 PROPUESTA DE LA PERSONA RESPONSABLE DEL CONTRATO.**

Carlos Simón Ferrer: subdirector de puesto de trabajo

**30 PERSONAS QUE PARTICIPAN EN LA REDACCIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DEL CONTRATO**

Carlos Simón Ferrer: subdirector de puesto de trabajo

En Sevilla, a fecha de firma electrónica  
EL SUBDIRECTOR DE PUESTO DE TRABAJO  
D. Carlos Simón Ferrer

Carlos Simón Ferrer		22/05/2024 09:27:26	PÁGINA: 11 / 11
VERIFICACIÓN	NJyGwM2pjI8Oq14049989n8In4h3XN	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	