

**MEMORIA JUSTIFICATIVA DE LA CONTRATACIÓN DEL PATROCINIO DE I EDICIÓN DE LOS PREMIOS IRIS GAMES 2025 (EXPDTE. C2N06-06BM-1025-0168), CON PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN DE 100.000 € (IVA excluido).**

**CPV: 79341000-6**

## **1. JUSTIFICACIÓN/ANTECEDENTES**

La Empresa Pública para la Gestión del Turismo y del Deporte de Andalucía, S.A (en adelante, Turismo y Deporte de Andalucía) tiene entre sus objetivos básicos la promoción y el desarrollo de la industria turística de Andalucía. De acuerdo con sus estatutos, Turismo y Deporte de Andalucía (según el Acuerdo de 12 de julio de 2016, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Acuerdo de 27 de julio de 2010, que autorizaba la creación de la «Empresa Pública para la Gestión del Turismo y del Deporte de Andalucía, S.A.» y por el que se aprueban los nuevos estatutos de la citada empresa pública para su adaptación a la normativa reguladora de las sociedades de capital), contempla en su objeto social para dar cumplimiento a sus fines, entre otras, las siguientes actividades:

- a) La realización de actuaciones orientadas al crecimiento y desarrollo de la industria turística y del deporte en todos sus aspectos, y en general, cuantas actividades contribuyan al desarrollo turístico o del deporte en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- k) La realización de las acciones promocionales en colaboración y coordinación con otras entidades, públicas o privadas, que tengan análogos fines, en el marco de la política turística o deportiva general.
- n) Y en general, cuantas actividades contribuyan al desarrollo turístico o del deporte en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La importancia estratégica de la economía digital ha sido reconocida por la Agenda Digital para España como motor de crecimiento, de empleo y de oportunidades futuras para nuestra región. En Andalucía existe un incipiente ecosistema digital, consumidor de una oferta turística donde se encuadra la generación Z.

Por otro lado, a la Consejería de Turismo y Andalucía Exterior, en el marco de las competencias atribuidas a la Comunidad Autónoma por el Estatuto de Autonomía para Andalucía, le corresponden las relativas al turismo y al deporte, ejerciendo estas competencias mediante la planificación, la ordenación, la promoción y el desarrollo de dichas materias, en virtud de lo establecido en el Decreto del Presidente 10/2022, de 25 de julio, sobre reestructuración de Consejerías (Boja extraordinario, núm.25, de 26 de julio de 2022, en relación al Decreto 159/2022, de 9 de agosto, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Turismo, Cultura y Deporte (Boja extraordinario, núm. 28, de 11 agosto de 2022).

En materia de promoción, determinadas competencias las ejerce a través de la Empresa Pública para la Gestión del Turismo y del Deporte de Andalucía, S.A (en adelante Turismo y Deporte de Andalucía), que tiene entre sus objetivos básicos la promoción y el desarrollo de la industria turística de Andalucía.



Que entre las actividades que se realizan para dar cumplimiento a estos fines se encuentra las tendentes a la potenciación de la oferta turística, así como la realización de acciones publicitarias y de promoción, con los medios y bajo la forma adecuada en cada caso. En este sentido, Turismo y Deporte de Andalucía plantea su participación en los PREMIOS IRIS GAMES a través de la fórmula del Patrocinio, con la finalidad de posicionar Andalucía como destino regional, nacional e internacional asociado a las tecnologías digitales, la innovación y específicamente a la industria cultural y creativa del sector de los videojuegos, potenciando el desarrollo y la creación de nuevos nichos de mercado en el sector turístico y contribuyendo a una distribución más homogénea del flujo turístico y del público de los videojuegos representado en gran medida por la generación Z, la cual se alinea con el perfil turístico deseado.

IRIS GAMES, que nace de la evolución de los INDIE GAMES no solo destaca en el ámbito del entretenimiento digital, sino que también funciona como un motor de desarrollo económico y cultural en Andalucía. Al centrarse en la innovación y la creatividad, este evento atrae la atención hacia la región como un hub tecnológico emergente, incentivando a empresas y turistas a considerar Andalucía no solo como un destino cultural tradicional sino como un epicentro de innovación tecnológica, creativa y destino preferente para el ecosistema de video juegos.

Andalucía se ha consolidado como uno de los principales destinos turísticos culturales de Europa y este tipo de evento constituye una oportunidad para dar a conocer la región y a la internacionalización de las pymes andaluzas al favorecer el intercambio de información e iniciativas entre los profesionales andaluces y los participantes e inversores procedentes de otros países y apoyando la innovación en iniciativas empresariales. Este evento sirve como un catalizador de beneficios económicos y culturales, maximizando la visibilidad de la marca Andalucía y consolidando su reputación como un destino turístico de primer nivel.

A su vez, hay que destacar la colaboración de las autoridades públicas locales, regionales y nacionales y empresas privadas que han apostado por apoyar este tipo de evento, creando alianzas para que el evento se lleve a cabo con la máxima profesionalidad, siendo su contribución esencial para la logística y promoción del evento.

La colaboración entre las entidades públicas y privadas es un aspecto esencial, que permite combinar recursos y conocimientos para ofrecer un evento de alta calidad que beneficie a todas las partes involucradas.

El respaldo de las administraciones públicas es crucial para mejorar el posicionamiento de estas iniciativas, aportando valor a su implementación y expansión. Además, la colaboración con entidades privadas es esencial, ya que permite combinar recursos y conocimientos para ofrecer un evento de calidad que beneficie a todas las partes involucradas. Esto no solo genera un impacto económico positivo en la región, sino que también promueve prácticas sostenibles y responsables, tanto en términos ambientales como sociales. El objetivo es fomentar la excelencia en el diseño de juegos, así como la inclusión y la accesibilidad, por ello, en esta VI Edición de Indie Games, vuelve a participar la Fundación ONCE, para poner en marcha la categoría de Mejor Videojuego Accesible.

Está previsto que la Edición Iris Games sea apoyada por diversas instituciones, entre las que destacan el Ayuntamiento de Málaga (Promálaga), Junta de Andalucía, Ministerio de Cultura, UMA (Universidad de Málaga) e instituciones privadas como la Fundación Once, Andromedia Innovación, y Owo, entre otras.

Los Premios IRIS Games no solo destacan en el ámbito del entretenimiento digital, sino que también funcionan como un motor de desarrollo económico y cultural en Andalucía que forman parte de una estrategia turística al centrarse en la innovación, la cultura y la creatividad. Estos premios atraen la atención hacia la región como un hub tecnológico emergente, incentivando a empresas y turistas a considerar Andalucía no solo como un destino cultural tradicional sino como un epicentro de innovación tecnológica y creativa y destino preferente para el ecosistema de videojuegos, una visión



que está alineada totalmente con la iniciativa de “Andalucía Destino Gamer” que la junta de Andalucía puso en marcha en 2023. Esta potente industria crea empleo, atrae inversores y estimula la economía local a través del turismo y el consumo, incrementando el atractivo de las ciudades para residentes, trabajadores, empresas, visitantes, emprendedores y empresarios de otros sectores de actividad. Se prevé el apoyo a un total de 50 empresas del sector cultural, de las cuales al menos el 30 % podrán implementar procesos de innovación en los ámbitos organizativo, comercial o financiero. Para ello, se desarrollarán actividades de networking y jornadas temáticas orientadas a fomentar el emprendimiento, ofrecer asesoramiento empresarial, promover la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, así como mejorar la accesibilidad, entre otros aspectos relevantes.

El Patrocinio de la I Edición de IRIS Games se encuadra en concreto dentro del Objetivo Específico RS04.6. Potenciar el papel de la cultura y el turismo sostenible en el desarrollo económico, la inclusión social y la innovación social, que persigue reforzar la posición estratégica del turismo de Andalucía mediante la creación de riqueza de forma equilibrada en el territorio sobre los pilares de la sostenibilidad global, social, económica y ambiental, la calidad integral y la innovación.

En resumen, este proyecto se presenta como una oportunidad para la Junta de Andalucía, por el interés en promocionar la región de la mano de la generación Z\_ “Andalucía Destino Gamer”, y más concretamente, con los expertos en videojuegos, capaces de atraer a un público objetivo que puede impulsar la economía andaluza en un periodo de tiempo de baja demanda y posiciona a Andalucía como marca de referencia de un turismo con un impacto positivo en la sostenibilidad del destino, al estar la organización que gestiona en exclusiva el evento muy comprometida con la sostenibilidad. Todas las actividades del programa serán diseñadas para minimizar las posibles consecuencias medioambientales, entre ellas hay que destacar: 1) Promoción del transporte público y compartido mediante lanzaderas, zonas habilitadas de aparcamientos específicas para bicicletas y cargador eléctrico. 2) Gestión de residuos: Establecimientos de sistemas eficientes de recolección, separación y reciclaje de residuos durante el evento, promoviendo la utilización de reciclaje en todo el recinto. 3) Utilización de energías renovables siempre que es posible, como la instalación de paneles fotovoltaicos para abastecer parte de las necesidades energéticas del evento e iluminación led en todo el recinto. 5) Cálculo de la huella de carbono, si fuera posible, con el objetivo de que en futuras ediciones sirva de comparativo para puesta en marcha de otras medidas sostenibles.

## **2. FINANCIACIÓN**

Financiación recogida en el PRY2025-0465 del ERP-Navision, con código de fuente de financiación 10000G/75B/44364/000 y PAIF 1.4.2.1., correspondiente a:

**Objetivo Estratégico 1 “Fortalecer el modelo turístico de Andalucía conforme a los principios de sostenibilidad, innovación, accesibilidad y calidad”**, adapta su estructura al Plan META 21-27 desarrollando los objetivos operativos y las actuaciones definidas en el mismo.

**1.4 “Optimizar el marketing turístico del destino Andalucía”** es el Objetivo principal que recoge casi la totalidad del incremento presupuestario respecto al ejercicio anterior, con un aumento presupuestario del 53,58%. Recoge la creación de nuevos productos turísticos, acciones directas e inversas, acciones de cooperación y diversificación para favorecer la conversión de recursos en productos comercializables. Se pretende favorecer una mejora en el posicionamiento de Andalucía, siendo referente en aspectos como la conectividad, la innovación o la sostenibilidad. De igual forma, mediante el patrocinio de grandes eventos deportivos y culturales, se pretende crear atractivo para turistas y deportistas hacia toda Andalucía, así como mejorar el posicionamiento de marca a nivel global. Para la comercialización se pondrá en marcha un amplio número de actuaciones de co-marketing con distintos actores turísticos, así como otras actuaciones directas para mejorar la citada comercialización del tejido empresarial turístico andaluz.



### 3. NATURALEZA Y EXTENSIÓN DE LA NECESIDAD QUE SE PRETENDE CUBRIR

El objeto del presente procedimiento es la contratación del patrocinio de la I Edición de los Premios Iris Games 2025.

**Los Premios IRIS Games** nacen de la evolución de un proyecto consolidado durante 6 años como referente del desarrollo independiente (Premios Indie Games), para convertirse en el principal escaparate del talento nacional en videojuegos. Impulsado por el Polo Nacional de Contenidos Digitales en colaboración con la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual, el certamen se proyecta como una plataforma clave para visibilizar y reconocer tanto a los estudios emergentes como a los ya consolidados que impulsan la industria española. IRIS Games se presenta como uno de los principales motores del ecosistema de innovación, emprendimiento y formación en torno a la industria del videojuego y el sector media & entertainment.

- **OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL CERTAMEN:**

**Posicionar Andalucía como destino Gamer** y como territorio clave del desarrollo de videojuegos dentro del ámbito nacional, reforzando su imagen como ecosistema innovador y competitivo.

**Atraer talento nacional e internacional** en torno a la industria del videojuego y audiovisual, favoreciendo el asentamiento a desarrolladoras, profesionales y empresas emergentes de la región.

**Promover oportunidades de estabilidad laboral para profesionales culturales.** El evento involucra a una amplia variedad de perfiles del sector creativo-cultural —artistas, músicos, guionistas, diseñadores y desarrolladores—, generando oportunidades de empleo estable a través potenciales contratos y colaboraciones profesionales gracias a la visibilidad recibida por participar en los Premios IRIS Games.

**Generar un impacto positivo en la economía local.** La celebración de los Premios IRIS Games atraerá a visitantes, empresas y agentes del sector creativo-tecnológico, beneficiando a la hostelería, el comercio y los servicios.

**Servir como elemento de alineación con estrategias institucionales.** Los Premios IRIS Games están promovidos por el Ayuntamiento de Málaga y la Junta de Andalucía, que apuestan por el desarrollo el sector del videojuego como eje estratégico de la región, reforzando la imagen de Andalucía como referente en innovación, creatividad y cultura digital.

**Fomentar la atracción de turismo sostenible.** Los Premios IRIS Games se posicionan como un nodo de atracción para un turismo cultural y tecnológico de calidad asociado al “Destino Gamer”, con un perfil respetuoso y alineado con los principios de sostenibilidad, contribuyendo a diversificar la oferta turística de la región.

**Impulsar el talento emergente en el sector de los videojuegos,** ofreciendo visibilidad y oportunidades de crecimiento a estudios independientes y jóvenes creadores en el mercado nacional e internacional

**Fomentar la innovación y la experimentación tecnológica** a través de categorías específicas como Tech-XR, accesibilidad o narrativa interactiva.

**Promover la profesionalidad del sector** mediante la organización de jornadas técnicas, espacios de networking y encuentros con inversores, publishers y otros agentes de la industria.

**Estimular el emprendimiento y la creación de empleo** cualificado en el ámbito de las industrias creativas digitales.



**Fortalecer la conexión entre la industria y el ecosistema académico**, facilitando la transferencia de conocimiento.

**Aprovechar una oportunidad estratégica para atraer a nómadas digitales y fomentar su asentamiento en la región.**

Estos eventos no solo visibilizan el talento creativo local e internacional, sino que también posicionan a Andalucía como un hub cultural y tecnológico emergente, ideal para profesionales del sector digital. Los nómadas digitales, que buscan entornos inspiradores, conectividad eficiente y comunidades creativas, encuentran en estos premios un punto de encuentro que combina innovación, calidad de vida y oportunidades de networking. Además, el ecosistema que se genera alrededor de estos galardones —incluyendo talleres, conferencias, ferias y espacios de coworking— contribuye a consolidar una infraestructura atractiva para quienes trabajan de forma remota. El clima, la riqueza cultural, el coste de vida competitivo y la hospitalidad andaluza refuerzan aún más el atractivo de la región, incentivando a estos profesionales a establecerse de manera más permanente, lo que a su vez dinamiza la economía local y promueve la diversificación del tejido productivo andaluz.

- **ESTUDIO COMPARATIVO CON OTROS CERTAMENES**

Este certamen de videojuegos en Andalucía se distingue claramente de otros certámenes similares en España y Europa por varios aspectos destacados en la tabla adjunta y que son:

- Compromiso con el **desarrollo Emergente**: Apoya explícitamente a estudios jóvenes y emergentes, proporcionando una plataforma para que nuevos talentos sean reconocidos y conectados con la industria más amplia.
- **Alcance Online**: Este alcance online no solo amplifica la visibilidad de los desarrollos locales, sino que también posiciona a la región como un punto de encuentro clave para innovadores y creativos del sector a nivel mundial
- **Presencialidad**: Fomentando una interacción más rica y oportunidades de networking directo.
- **Eventos profesionales paralelos**: incluyendo encuentros con inversores y Publisher, áreas de demostraciones presenciales y jornadas profesionales
- **Accesibilidad**: Único en incluir una categoría dedicada a la accesibilidad, posicionándose como líder en la promoción de la inclusividad dentro de la industria del videojuego, promoviendo la inclusión y la innovación en diseño.
- **Apoyo local, nacional e internacional**: Los Premios IRIS Games apoyan el desarrollo del videojuego en España, priorizando el talento nacional, que, a menudo, enfrentan barreras significativas para acceder a los circuitos internacionales de reconocimiento y financiación. Con ello, los Premios IRIS Games buscan no solo impulsar el reconocimiento del videojuego como una forma de expresión cultural, sino también contribuir activamente a la consolidación y crecimiento sostenible de la industria del videojuego en España, fortaleciendo su ecosistema, fomentando la creación de empleo cualificado y potenciando la innovación tecnológica con sello nacional.
- **Plataforma inclusiva**: Los premios Indie Games están abiertos a todas las plataformas disponibles, asegurando una mayor inclusividad.
- **Apoyo financiero** (premios)

Estos elementos hacen que los Premios IRIS Games no solo celebren un certamen donde se premie la producción nacional, sino que también se fomente un ecosistema de desarrollo más inclusivo y diverso. A su vez, la participación de la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual, hace posible que el certamen se proyecta como una plataforma clave para visibilizar y reconocer tanto a los estudios emergentes como a los ya consolidados que impulsan la industria española, encajando de forma natural dentro del sector audiovisual, a la vez que impulsando la consolidación de un espacio propio para la industria del videojuego.



Es el único certamen de videojuegos de Andalucía y de España que premie y reconozca el talento nacional, independientemente del tamaño, facturación o número de empleados de los participantes al concurso.

A continuación, se anexa cuadro comparativo con otras iniciativas que han servido de base para reconfigurar la evolución de los Indie Games a este nuevo formato de Premios IRIS Games:

Certamen	Ubicación	Ediciones	Ámbito	Categorías	Jornadas profesionales	Premios	Asistentes	Comentarios
Premios IRIS Games	Málaga	1	Internacional	9	Sí	42.000 €		A partir de la evolución de los Premios Indie Games, con seis ediciones anteriores
Premios PlayStation Talents	Madrid	11	España y Portugal	7	No	10.000 €	400	Enfocado en la juegos para la plataforma PlayStation.
Premios DeVuego	Online	10	Nacional	50	No	Sin premios en metálico	-	Reconocimiento a juegos, entidades, eventos, libros y a medios de comunicación del sector
Indie Game Awards by Degug	Nottingham	2	Internacional	16	No	Sin premios en metálico	-	Impulsados por la revista Debug, con gala realizada en entorno universitario
Indie X	Lisboa	7	Internacional	6	Sí	-	-	Gala principalmente online. Puede haber premios en metálico en función de los patrocinios conseguidos
Indie Games Festival de Google Play	Online	7	Internacional	3	No	Sin premios en metálico	-	Centrado en juegos para la plataforma GooglePlay
The Game Awards	Estados Unidos	10	Internacional	30	No	2.500\$	6.500	Los nominados son elegidos por un jurado internacional entre los títulos disponibles antes del mes de noviembre
Golden Joystick Awards	Inglaterra	43	Internacional	24	No	Sin premios en metálico	-	Las votaciones se realizan fundamentalmente por el público. Se suelen realizar en un estudio de grabación, con audiencia limitada y retransmitidos online
BAFTA British Academy Games Awards	Inglaterra	20	Internacional	18	No	Sin premios en metálico	3.000	Presentados por la Academia Británica de Artes del Cine y la Televisión
DICE Awards	Estados Unidos	28	Internacional	12	No	Sin premios en metálico	-	Impulsados por la Academia de Artes y Ciencias Interactivas, que representa a más de 30.000 asociados. El evento se celebra en grandes espacios, pero no hay cifras oficiales de asistentes
Independent Games Festival (IGF)	Estados Unidos	12	Internacional	8	Si	24.000\$	-	La inscripción de los juegos tiene un coste. La ceremonia de entrega de premios del IGF se celebra durante la Game Developers Conference (GDC) en San Francisco. Aunque no se publican cifras oficiales de asistencia, el evento se lleva a cabo en el Moscone Center, que tiene una capacidad para varios miles de personas.
Navgtr Awards	Estados Unidos	24	Internacional	50	No	Sin premios en metálico	-	Impulsados por la National Academy of Video Game Trade Reviewers. Formato virtual sin asistentes presenciales
Game Developers Choice Awards	Estados Unidos	25	Internacional	13	Sí	Sin premios en metálico	-	La entrega de premios se realiza en el marco de la Game Developers Conference

## **DESCRIPCIÓN DE LA Iª EDICIÓN IRIS GAMES**

La edición de los IRIS Games se desarrollará a lo largo de 2025 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 del ecosistema.

El Polo Digital orientará esta edición a reforzar su programa de contenidos y alcance para aumentar notablemente la proyección internacional tanto de los actos paralelos asociadas al evento como en la Gala de entrega, aumentando el alcance de la red de Iris Games y asociando la marca de Andalucía, como destino de referencia.

Detalle de los hitos de la I Edición IRIS GAMES 2025:

1. Lanzamiento del concurso: Publicación detallada de las bases del concurso, con especificación de fechas claves, requisitos esenciales.



2. 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 innovación, e incrementar las oportunidades de creación y consolidación de nuevos proyectos empresariales.
3. Presentación de finalistas + demo: Presentación presencial u online de los videojuegos y candidaturas que tras haber sido evaluados por un comité de expertos y acorde a las bases pasarán a ser finalistas de las diferentes categorías de la I Edición IRIS Games 2025. Además, se dará la posibilidad al jurado y otros interesados para que puedan probar los videos juegos seleccionados como finalistas.
4. Gala de entrega: Broche final de cierre con el reconocimiento a los proyectos ganadores en las diferentes categorías. Este incentivo directo promueve la participación y supone a la vez un reconocimiento a la actividad innovadora en el sector, contribuyendo a incrementar las oportunidades de escalabilidad de los proyectos empresariales.
5. Jornada y zona de networking durante el certamen: En un ambiente informal con el objetivo de fomentar los encuentros y facilitar la interacción y establecimientos de redes de contactos entre desarrolladores, asistentes y representantes de esta industria generando nuevas oportunidades para los estudios emergentes.

Las diferentes jornadas serán retransmitidas en streaming para conseguir un mayor alcance tanto nacional como internacional.

A continuación, se detalla cronología de las fases del certamen:

- Apertura de inscripciones y Cierre de inscripciones. Las inscripciones se realizarán a través de [www.premiosirisgames.com](http://www.premiosirisgames.com)
- Presentación de Finalista y Jornadas, en el Polo de Contenidos Digitales en la Avda de Sor Teresa Prat en Málaga. De forma paralela se celebrarán unas jornadas con destacados representantes de la industria.
- Noviembre de 2025: Realización de Jornada profesional, con zona de inversión y reuniones B2B, en el Polo de Contenidos Digitales y Gala de entrega de premios en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga (FYCMA, con zona demo y networking.)

El patrocinio garantizará la presencia destacada de la marca Andalucía como patrocinador principal en todos los soportes promocionales, web y redes sociales del evento, con inclusión del logo, menciones y uso de hashtags oficiales. Además, se crea la categoría "Mejor videojuego Andalucía" y se prevé la participación institucional en actos, jurado y entrega de premios. También incluirá la difusión del spot "Andalusian Crush" durante la gala y acciones de visibilidad complementarias como entrevistas y agradecimientos en redes sociales.

#### **4. PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN PREVISTO**

El presente contrato tiene un Presupuesto Base de Licitación de CIEN MIL EUROS (100.000,00 €) IVA no incluido (121.000,00 €, IVA incluido). Atendiendo a lo indicado en el artículo 100.2 de la LCSP, el presupuesto base de la licitación se desglosa de la siguiente forma:



Concepto	Importe (€)
A. Costes directos	75.131,48
B. Costes indirectos (10%)	7.513,15
C. Total presupuesto ejecución material (A + B)	82.644,63
D. Gastos generales (15% s/ ejecución material)	12.396,69
E. Beneficio industrial (6% s/ ejecución material)	4.958,68
F. Presupuesto ejecución por contrata (C+D+E)	100.000,00
G. IVA (21% o el que corresponda)	21.000,00
<b>H. Presupuesto base de licitación IVA incluido (F+G)</b>	<b>121.000,00</b>

Los costes directos contemplados en la determinación del presupuesto base de licitación son los siguientes:

Concepto	Detalle	Importe
Producción audiovisual y emisión del spot "Andalusian Crush"	Adaptación técnica y creativa del spot institucional, gestión de derechos y emisión durante la gala y el pre-show.	11.200,00
Diseño y adaptación gráfica	Creación y maquetación de materiales con logotipos Andalucía en soportes físicos y digitales (microsite, RRSS, cartelería, pantallas, etc.).	7.600,00
Gestión de redes sociales y acciones digitales	Publicaciones, menciones y campañas en Facebook, Instagram, X, LinkedIn, Discord y YouTube, incluyendo contenidos patrocinados.	9.400,00
Producción y logística de la gala y pre-show	Recursos técnicos, audiovisuales y escenográficos asociados al desarrollo de la gala y proyección del spot.	10.800,00
Organización y coordinación institucional	Apoyo a la participación de representantes de la Consejería y EPGTDA en actos, jurado y entrega de premios.	8.200,00
Desarrollo e integración web	Inclusión del evento patrocinado en <i>Andalucia.org</i> y creación del microsite específico con contenidos de marca.	5.600,00
Material promocional y merchandising	Producción de soportes físicos, acreditaciones, tótems, elementos de visibilidad y piezas gráficas para espacios del evento.	7.331,48
Producción y gestión de la categoría "Mejor videojuego Andalucía"	Organización de la categoría especial, coordinación del jurado, trofeo y materiales de comunicación asociados.	15.000,00
<b>TOTAL</b>		<b>75.131,48</b>

Asimismo, el presupuesto base de la licitación se ha determinado atendiendo a la previsión del retorno de la inversión realizada según el estudio de resultados previsto que a continuación se detalla:

Las acciones de comunicación, difusión y organización comenzaron en junio y se prolongará hasta el acto final de entrega de los premios de la I Edición Iris Games, prevista para el día 27 de noviembre de 2025, siendo el alcance previsto según los datos certificados por la empresa patrocinada los siguientes:

#### Justificación del alcance previsto

Para el cálculo del alcance previsto de **3.151.722 personas únicas**, se ha partido de los datos de la VI Edición de los Indie Games en 2024, que tuvo en su sexta edición un alcance en medios digitales estimado de 2.836.550 personas, que se extraen de las 149.170 visitas a la web, los 22.850 seguidores en redes sociales (Instagram, Twitter, Facebook, YouTube y LinkedIn) además de las tres campañas de publicidad online realizadas para el certamen que suman un total de 4.294.497 impresiones.



Para la edición a celebrar en 2025 se ha estimado un crecimiento anual moderado del 10%. Para estas cifras, y basándonos en el nuevo alcance del certamen con la marca Premios IRIS Games, así como en la popularidad del evento y en los esfuerzos de marketing dedicados, estimamos un total de más de 164.087 visitas a la web y 25.135 seguidores en redes sociales para 2025, además de un refuerzo en la publicidad digital. Esto nos dará un alcance estimado cercano a los 6.000.000 de impresiones. Finalmente, se añadirá el alcance de los impactos en prensa basados en unas 60 publicaciones, con una suma OTS (Oportunidades de Ver) de 1.125.000, según datos proporcionados por nuestra plataforma de Clipping, Onclusive.

Sumando todos estos factores, el alcance total estimado de personas únicas que podrían ver al menos una vez el evento en 2025 es de aproximadamente 3.151.722. Este cálculo incluye tanto el crecimiento orgánico esperado en la base digital del evento (web y redes sociales) como el alcance adicional generado por campañas de marketing online específicas y la presencia en medios de prensa.

Para evitar duplicidades, se ha aplicado una tasa de ajuste al sumar canales distintos:

- Web + RRSS: se consideran usuarios únicos = 189.222
- Publicidad online (6M impresiones): se asume una ratio de 1 impresión por cada 2,5 personas únicas  $\approx$  2.400.000 personas únicas
- Impactos en prensa (OTS: 1.125M): se asume un 50% de solapamiento con otros canales  $\rightarrow$  se contabiliza un 50% como adicional = 562.500 personas únicas

Este enfoque multifacético subraya la importancia de combinar estrategias orgánicas de crecimiento con campañas de marketing online dirigidas y la visibilidad en medios tradicionales para maximizar el alcance y la participación en eventos como los Premios IRIS Games.

Valoración económica de las apariciones y menciones del evento en medios de comunicación.  
**Impacto mediático: 1.245.689 euros**

En cuanto a la justificación del impacto económico, con el gasto medio diario actualizado en 2024 a 352 euros por visitante profesional en Málaga según el Convention Bureau de Málaga, y considerando que estimamos a unas 250 personas de fuera de la provincia (40 de ellas de otros países) con una estancia media de dos días, el **impacto económico estimado** en la ciudad por el evento IRIS Games 2025 se calcula en aproximadamente **176.000 euros**. Este valor refleja el beneficio económico directo que los visitantes podrían aportar a la ciudad durante su estancia para el evento, basado en el gasto medio diario actualizado.

Se anexa cuadro de las previsiones de asistentes a las jornadas y gala de los premios:

<b>PREVISIONES ASISTENTES: JORNADAS Y GALA DE LOS PREMIOS</b>	
<b>Nº asistentes</b>	<b>1.861 asistentes</b>
Presencial	840 asistentes
Asistentes presenciales de fuera de Málaga:	250 asistentes
On line	1.021 asistentes
% nacional de asistentes presenciales	95%
% internacional de asistentes presenciales	5%
% nacional de asistencia on line	66%
% internacional de asistencia on line	34%

(\* datos certificados por la empresa organizadora.

En resumen, esta inversión se presenta como una oportunidad alineada con los objetivos de actuaciones innovadoras que promociona Andalucía mediante la fusión estratégica de dos mundos el cultural (videojuegos) y el turismo, con generación de un impacto tanto cultural como económico



en la región, potenciando el desarrollo y la creación de nuevos nichos de mercado en el sector turístico. Para ello, se llevarán a cabo actividades de *networking* y jornadas temáticas orientadas al fomento del emprendimiento, al asesoramiento empresarial, a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres o a la accesibilidad, entre otras cuestiones relevantes

## **5. DISPONIBILIDAD Y RESERVA DE CRÉDITO:**

El Director responsable PAIF de los trabajos objeto del contrato que suscribe la presente memoria acredita la existencia de crédito y su reserva para llevar a cabo la licitación solicitada por importe total de 121.000,00 € IVA incluido con la generación y codificación en el ERP-Navision del expediente de contratación EC25T-00310 según el siguiente detalle de anualidades:

<b>Anualidad</b>	<b>Código Proyecto/s</b>	<b>Importe (€, IVA incl.)</b>
2025	PRY2025-0465	121.000,00 €

## **6. PLAZO DE EJECUCIÓN Y POSIBLES PRÓRROGAS PREVISTAS**

El plazo de ejecución del contrato será desde su formalización hasta 27 de noviembre de 2025. No se prevén prórrogas.

## **7. CAUSAS DE MODIFICACIÓN DEL CONTRATO**

No se prevé modificación del contrato

## **8. DESCRIPCIÓN DE LOTES O JUSTIFICACIÓN, EN SU CASO, DE NO DIVIDIR EN LOTES**

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

## **9. PROPUESTA DE CRITERIOS DE SOLVENCIA Y ADJUDICACIÓN Y SU JUSTIFICACIÓN**

Los criterios de solvencia económica serán los establecidos en los Pliegos de Cláusulas Particulares.

La solvencia técnica viene determinada por las razones de protección de derechos exclusivos, previstas en el art. 168 a) 2º de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre de Contratos del Sector Público.

En relación a los criterios de adjudicación, al tratarse de un patrocinio, no cabe su aplicación, sino que esta empresa pública busca asociar su marca al evento que se patrocina a efectos de alcanzar sus objetivos de marketing y comunicación, obedeciendo por tanto a una decisión de negocio. Razones de exclusividad imposibilitan la concurrencia, de manera que sólo puede contratarse con la entidad promotora a través de un acuerdo voluntario entre las partes, basado en aspectos estratégicos, de imagen y de interés mutuo.

## **10. PARÁMETROS OBJETIVOS PARA CONSIDERAR UNA OFERTA ANORMALMENTE BAJA**

No aplica.



## **11. TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES**

No aplica.

## **12. CONCLUSIÓN**

Por todo lo anteriormente descrito, se concluye que se hace necesaria la contratación del Patrocinio de **la Edición de IRIS Games 2025** por un importe de Ciento mil euros (100.000 €), IVA excluido.

En Málaga, a 16 de octubre de 2025

Técnico de Innovación

Director de Innovación (CIO)