

MEMORIA JUSTIFICATIVA DE LA CONTRATACIÓN DE LOS SERVICIOS NECESARIOS PARA LA PARTICIPACIÓN DE ANDALUCÍA EN LAS EDICIONES DE 2026 Y 2027 DE LA SAN DIEGO COMIC CON MÁLAGA (Expdte. C2N01-06JO-0326-0075), CON PRESUPUESTO 5.900.000 € (IVA excluido).

CPV: 79341000-6

1. 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 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.

Por otra parte, según acuerdo de 5 de mayo de 2020, del Consejo de Gobierno, se aprueba el Decreto de formulación del Plan General del Turismo Sostenible de Andalucía META 2027 (BOJA 13/05/2020), donde se hace especial hincapié en los procesos públicos de concertación y participación, atendiendo a un espíritu participativo e integrador que se sustenta en los principios de buen gobierno, apertura y transparencia de las instituciones, implicación de la sociedad civil en la toma de decisiones y cooperación público-privada e interadministrativa.

Una de las líneas estratégicas fundamentales del citado Plan META contempla la optimización del marketing turístico del destino como una herramienta clave para, a través de la promoción y comunicación turística, impulsar la competitividad de la región frente a otros destinos. Este enfoque constituye un instrumento imprescindible para trasladar el valor de los activos de Andalucía en materia de sostenibilidad, calidad de la oferta, imagen de marca y otros aspectos relevantes para un posicionamiento competitivo de primer orden.

En este contexto, y con el objetivo de materializar dicha línea estratégica, resulta necesario dar continuidad a acciones concretas que contribuyan a incrementar la competitividad del destino y de su oferta, apoyando eventos de proyección internacional que actúen como plataformas para difundir las excelencias y posibilidades que ofrece Andalucía.

En este sentido, la celebración en 2025 de la Comic-Con en Andalucía, concretamente en la ciudad de Málaga, ha supuesto un hito relevante en la estrategia de posicionamiento del destino, consolidando la capacidad de la Comunidad Autónoma para acoger eventos culturales y de entretenimiento de alcance global.



La Comic-Con, abreviatura de Comic-Convention (Convención de Cómic), es un evento cultural organizado por la agencia Dentsu que reúne a aficionados de los cómics, el cine, la televisión, los videojuegos, el anime, la ciencia ficción y la cultura pop en general. Su objetivo principal es celebrar y promover estas formas de entretenimiento a través de exposiciones, paneles, conferencias, concursos y actividades interactivas.

La experiencia desarrollada en 2025 ha evidenciado la elevada capacidad de este evento para generar un notable impacto mediático, tanto en medios tradicionales como en entornos digitales, permitiendo proyectar los atractivos turísticos de Andalucía de manera eficaz y asociarlos a una imagen moderna, innovadora y alineada con las tendencias globales.

Asimismo, la participación de figuras internacionales, creadores de contenido e influencers ha contribuido a amplificar el alcance del mensaje, reforzando el posicionamiento de Andalucía como destino innovador y competitivo en el mercado turístico internacional.

La celebración de este tipo de eventos de gran escala permite, además, diferenciar a Andalucía de otros destinos tradicionales, evidenciando su capacidad para integrar cultura, innovación y ocio en una propuesta turística diversificada. Esta diferenciación resulta clave para atraer nuevos segmentos de demanda y consolidar una imagen de destino dinámico y versátil.

En esta línea, la continuidad de la Comic-Con en Andalucía durante los ejercicios 2026 y 2027 se configura como una actuación estratégica orientada a consolidar los resultados obtenidos, reforzar la visibilidad internacional del destino y maximizar el retorno en términos de posicionamiento, atracción de visitantes y generación de oportunidades para el tejido empresarial andaluz.

La Comic-Con más conocida a nivel internacional es la San Diego Comic-Con International, que se celebra anualmente en California (Estados Unidos). Desde su creación en 1970, ha evolucionado hasta convertirse en un evento de referencia global que atrae a más de 130.000 personas cada año y en el que participan grandes productoras como Marvel, DC, Disney o Netflix, generando una elevada repercusión mediática.

Existen, además, otras ediciones relevantes a nivel internacional, como la New York Comic-Con o la London Film & Comic-Con, que refuerzan el carácter global de este tipo de eventos y su capacidad de atracción.

Sobre la base de la experiencia desarrollada, la participación de Andalucía en las ediciones previstas permitirá continuar aprovechando esta plataforma para la promoción del destino, mediante la presencia de un espacio expositivo propio en el que se pondrán en valor los principales recursos turísticos de la Comunidad Autónoma.

Este espacio continuará actuando como escaparate para las pymes andaluzas del ámbito audiovisual, editorial y del entretenimiento digital, facilitando su acceso a compradores e inversores internacionales, así como su posicionamiento en mercados estratégicos.

Asimismo, se prevé mantener y reforzar los servicios de asesoramiento especializado dirigidos a las empresas andaluzas, con el objetivo de favorecer su internacionalización y mejorar su competitividad en ámbitos clave como la innovación, la digitalización y la sostenibilidad.

Como complemento, se desarrollarán espacios de contenido orientados a la capacitación empresarial, mediante la organización de talleres y conferencias impartidos por expertos en materias como estrategias de exportación, adaptación de productos a mercados internacionales y marketing digital global.



En definitiva, la continuidad de la Comic-Con en Andalucía se configura como una actuación estratégica alineada con los objetivos del Plan META 2027, que contribuye a optimizar el marketing turístico del destino, atraer nuevos públicos y consolidar el posicionamiento de Andalucía en el mercado global del turismo.

2. FINANCIACIÓN

La acción está financiada a través de dos proyectos, los cuales se desglosan a continuación con las siguientes fuentes de financiación:

Edición 2026: se financia mediante el PRY2026-0279 con las siguientes fuentes financiación:

Importe (€, IVA incluido)	Fuente financiera	Financiación con Fondos Europeos
2.178.000,00 €	Trasferencia de asignación nominativa Feder	SÍ
1.210.000,00 €	Transferencia de explotación	NO

Edición 2027: se financia mediante el PRY2027-0006 con las siguientes fuentes financiación

Importe (€, IVA incluido)	Fuente financiera	Financiación con Fondos Europeos
2.178.000,00 €	Trasferencia de asignación nominativa Feder	SÍ
1.573.000,00 €	Transferencia de explotación	NO

Esta contratación está asignada al código PAIF 1.3.2.1 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.

1.3 "Optimizar el marketing turístico del destino Andalucía" que incluye la actuación 1.3.2 Comunicación Turística, que recoge los proyectos orientados a reforzar el posicionamiento de Andalucía como destino turístico de referencia mediante campañas de comunicación adaptadas a públicos estratégicos, destacando los atributos diferenciales de Andalucía. Se fomentará la colaboración con prescriptores, medios especializados y plataformas digitales para ampliar el alcance de la marca Andalucía. Asimismo, se incluye el patrocinio de grandes eventos turísticos y culturales.

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

El objeto del presente procedimiento es la contratación de los servicios con los que Andalucía participará en los eventos SAN DIEGO COMIC-CON MÁLAGA 2026 Y 2027, con fechas del 1 al 4 de octubre de 2026 y 30 de septiembre a 3 de octubre de 2027.

La celebración y consolidación de eventos de prestigio como el que nos ocupa constituye una estrategia prioritaria para reforzar la imagen de Andalucía a nivel nacional e internacional. La experiencia desarrollada en la edición de 2025 ha evidenciado su capacidad para incrementar significativamente la visibilidad del destino, al tiempo que refuerza su posicionamiento como sede idónea para la acogida de grandes acontecimientos y su proyección como candidato competitivo para futuras iniciativas de similar envergadura.



En este contexto, la continuidad de Comic-Con Málaga en los ejercicios 2026 y 2027 se configura como una actuación estratégica con alto potencial para seguir atrayendo turismo de forma sostenible, fortalecer la oferta cultural, de ocio y turística del destino, y contribuir a la desestacionalización y diversificación de la demanda. Asimismo, favorece la internacionalización del tejido empresarial andaluz y la mejora de la competitividad regional.

Fomento de la cultura y singularidad de la oferta andaluza: La consolidación de Comic-Con Málaga como evento recurrente refuerza la imagen de Andalucía como destino cultural y creativo de referencia a nivel internacional, en coherencia con las políticas públicas de promoción turística y apoyo a la internacionalización de los sectores culturales. Esta actuación contribuye, además, a la diversificación de la oferta turística y a la captación de nuevos segmentos de mercado, alineándose con los objetivos estratégicos de impulso de productos turísticos especializados y de posicionamiento en nichos emergentes de alto valor añadido.

Impacto económico positivo: La experiencia de 2025 y las previsiones para futuras ediciones permiten confirmar el elevado impacto económico asociado a este tipo de eventos. El perfil del visitante de Comic-Con, mayoritariamente joven y altamente implicado en la experiencia, presenta un comportamiento de consumo activo vinculado a la adquisición de productos, participación en actividades y consumo turístico complementario.

Sobre la base de los datos disponibles, se estima la asistencia de en torno a 70.000 visitantes únicos, con un gasto medio diario de 157 € y una estancia media de 3,8 días. Considerando que aproximadamente un 70% del público procede de fuera de Andalucía, el impacto económico directo en la ciudad de Málaga se sitúa en torno a los 29 millones de euros, derivado principalmente del gasto en alojamiento, transporte y restauración.

A este impacto se suma la participación de profesionales vinculados a las aproximadamente 400 empresas presentes en el evento. Atendiendo a los datos del Málaga Convention Bureau (Informe de Medición de la Industria de Reuniones 2024), el gasto medio diario de este perfil se sitúa en torno a 381,7 € para visitantes nacionales y 390,3 € para internacionales, con estancias medias de entre 2,6 y 3,5 días. Bajo estas premisas, el impacto económico adicional asociado a este segmento se estima en torno a los 400.000 euros.

En términos de retorno mediático, las previsiones para las próximas ediciones apuntan a un valor aproximado de 15 millones de euros en medios convencionales, a lo que se suman en torno a 20 millones de euros en medios digitales, así como un impacto significativo en redes sociales, con valores estimados de CPM que superan los 3 millones de euros.

Este tipo de eventos genera, además, un efecto tractor sobre la economía local, beneficiando a sectores como la hostelería, el alojamiento, el transporte, el comercio y los servicios auxiliares. Se prevé la activación de aproximadamente 250 empleos temporales durante la celebración del evento, con un impacto directo en salarios y contratación estimado en torno a 850.000 euros.

Posicionamiento de marca: La asociación de la marca Andalucía con Comic-Con constituye una herramienta de alto valor estratégico para el posicionamiento internacional del destino. Se trata de un evento globalmente reconocido, vinculado a valores de creatividad, innovación y modernidad, que contribuye a reforzar la imagen de Andalucía como destino turístico de calidad y como referente en los ámbitos cultural, tecnológico y audiovisual.

La continuidad de esta alianza permite proyectar una imagen renovada, dinámica y diversificada de Andalucía, favoreciendo la captación de nuevos perfiles de visitantes y reforzando la fidelización de aquellos que ya conocen el destino. Asimismo, contribuye a consolidar el posicionamiento de la Comunidad Autónoma en el segmento de grandes eventos, generando efectos positivos sostenidos en el medio y largo plazo.



Contribución a la desestacionalización: La celebración del evento en el mes de septiembre ha demostrado ser especialmente adecuada para equilibrar los flujos turísticos, contribuyendo a prolongar la temporada alta más allá del periodo estival. De este modo, Comic-Con Málaga se consolida como un instrumento eficaz para reducir la estacionalidad del destino, incorporando una oferta cultural complementaria al tradicional turismo de sol y playa.

Proyección internacional e impulso empresarial: La continuidad del evento refuerza su papel como plataforma para la proyección internacional del tejido empresarial andaluz vinculado a las industrias culturales y creativas, especialmente en sectores como el audiovisual, la animación, los videojuegos y el entretenimiento digital.

Se prevé un impacto directo en al menos 120 pymes andaluzas, que podrán acceder a oportunidades de internacionalización, establecer relaciones comerciales con agentes clave y mejorar su posicionamiento en mercados exteriores. La participación de alrededor de 400 empresas procedentes de una veintena de países genera un entorno propicio para la creación de sinergias, el desarrollo de redes comerciales y la atracción de inversión.

A través de la organización de encuentros B2B, actividades de networking y espacios expositivos especializados, se espera la celebración de más de un centenar de reuniones profesionales, la formalización de acuerdos comerciales y la apertura de nuevas líneas de negocio en mercados internacionales.

En definitiva, la continuidad de Comic-Con Málaga en los ejercicios 2026 y 2027 contribuirá a reforzar la imagen de Andalucía como destino de referencia para la celebración de grandes eventos, generando un impacto positivo en términos de empleo, dinamización económica y posicionamiento internacional, sobre la base de criterios de sostenibilidad, calidad e innovación.

Dimensión social e integradora: El evento incorpora igualmente una vertiente social que se prevé mantener y reforzar en futuras ediciones, mediante la colaboración con entidades y asociaciones locales. Estas iniciativas, orientadas a la inclusión, la participación juvenil y el apoyo a colectivos vulnerables, contribuyen a ampliar el impacto positivo del evento más allá del ámbito estrictamente económico, reforzando su carácter integrador y su alineación con valores sociales.

Para la edición de 2026, a celebrarse del 1 al 4 de octubre de 2026, los servicios mínimos requeridos para la participación de Andalucía en el evento son:

A) Zona de Stands Temáticos, Talleres especializados y charlas con expertos y Sesiones de speed networking y matchmaking B2B:

1. Gran evento B2B para empresas del sector audiovisual:

Evento B2B de alto impacto para presentar el sector audiovisual andaluz y el potencial de Andalucía en el mismo a través de su capacidad de atracción de medios y delegaciones internacionales. Se concibe como un espacio para realizar networking empresarial específico entre las empresas extranjeras asistentes al evento y las empresas andaluzas del sector, especialmente las integradas en el Cluster Audiovisual de Andalucía (Land Cluster), Andalucía Film Office, etc.

En definitiva, un networking y matchmaking que favorece encuentros empresariales entre PYMES andaluzas y agentes internacionales, favoreciendo su internacionalización.

2. Espacio B2B en la zona Village:

La propiedad pone a disposición un espacio de trabajo en la Zona Village (interior-exterior) para las empresas andaluzas del sector audiovisual, de los videojuegos, de la creación, de la cultura freak, de la ilustración o del mundo editorial donde se realizarán reuniones profesionales y *networking* empresarial.



Este espacio consistirá en una construcción efímera de dos plantas y tendrá una planta baja destinada a la zona de reuniones y negocios, con unas dimensiones aproximadas de 32 metros útiles en interior a los que añadir un área adicional de almacenamiento de 6 metros y unos exteriores exclusivos para networking de otros 90. En resumen, el área destinada en exclusiva a este objetivo es de 128 metros cuadrados.

En la segunda planta se desarrollarán los Meet & Greet con personalidades de la industria, incluyendo profesionales internacionales destacados del sector del videojuego o del cine, que mantendrán encuentros exclusivos en este nivel.

Además, el espacio incluirá un panel o pared vinilada con un mapa de Andalucía que mostrará los rodajes internacionales realizados en toda la comunidad, junto con los logotipos de diferentes empresas y PYMES andaluzas de cada uno de los sectores mencionados, así como los logotipos de asociaciones y colectivos que los agrupan.

También habrá una pantalla en la que se proyectarán diferentes cortes de trabajos realizados por múltiples empresas andaluzas dedicadas al audiovisual.

Se trata de una de las mejores ubicaciones para este uso, con una afluencia media de 10.000 personas de forma permanente a lo largo de la duración del evento.

Por ello se ha valorado este espacio con mayor importe.

3.Plataforma digital de networking profesional para las empresas y profesionales del sector empresarial:

Se desarrollará una plataforma digital que permitirá el *networking* de los perfiles profesionales y empresas asistentes a la convención vinculados a los sectores del cómic, videojuegos, cine, audiovisual, editorial, ilustración, etc, con el objetivo de promover acciones de *networking* y el intercambio profesional.

4.Cuatro cabinas de promoción del sector audiovisual andaluz.

Puntos de información oficial de aproximadamente 15 m2 cada uno ,con información de PYMES andaluzas participantes, repartidos en los aproximadamente 24.000 m2 de superficie expositiva interior y exterior.

5.Mesas redondas y paneles dedicados a la industria audiovisual andaluza.

Organización de mesas redondas y paneles en los dos Auditorios principales con capacidad para 400 personas (200 personas cada uno) con retransmisión en directo, con el protagonismo de la industria audiovisual andaluza, cuyo contenido se programará con el objetivo de facilitar su reconocimiento y posicionamiento exterior.

6.Contenido promocional gráfico y audiovisual:

- Vídeos promocionales en distintos formatos sobre las PYMES andaluzas del sector audiovisual y del Cluster Audiovisual de Andalucía (LAND CLUSTER).
- Soportes adicionales: Diseño gráfico para todos los soportes (papel y audiovisual) en todas las piezas publicitarias (incluye impresión y colocación) para agrupar empresas andaluzas.

Producción de contenido promocional de las PYMES andaluzas del sector audiovisual y del clúster andaluz, mediante un despliegue de rodajes multicámara en alta definición, con piezas en distintos formatos y estilos narrativos, diseñadas para su proyección en soportes físicos y digitales de gran impacto.

Dirección de arte y diseño gráfico de todas las piezas audiovisuales, garantizando una estética



innovadora y coherente en la representación de las PYMES andaluzas, que estarán presentes de manera estratégica en todos los espacios de la feria. Se asegura una identidad visual unificada, sofisticada y de alto nivel, reforzando la presencia institucional y empresarial en mercados internacionales con un acabado premium que potencia el reconocimiento de marca y la proyección global del sector.

7.Bolsas oficiales con información de empresas asistentes (diseño y producción)

Material promocional reutilizable de las PYMES andaluzas del sector audiovisual a distribuir entre los asistentes del evento.

B) Servicios Publicitarios

Activaciones de marca y visibilidad institucional

- Destacada presencia de la marca Andalucía para promover la participación vía promoción/publicidad en:
- Televisión, cable y plataformas OTT internacionales
- Radio abierta, radio digital y podcasts
- Internet y redes sociales con campañas segmentadas internacionales
- Prensa nacional e internacional
- Publicidad exterior en soportes premium
- Presencia mayoritaria de inserciones publicitarias de Andalucía y fuerte frecuencia de la presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en las piezas de comunicación publicitaria de Comic-Con Málaga en todos los soportes ya contemplados.
- Presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en contenidos digitales específicos del evento (web oficial, app del evento y plataformas digitales asociadas).
- Inclusión de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en envíos adicionales de newsletters y comunicaciones digitales dirigidas a públicos segmentados nacionales e internacionales.
- presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en pantallas digitales del recinto (FYCMA), con mayor número de pases y presencia en ubicaciones de alta afluencia.
- Presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en contenidos audiovisuales adicionales generados durante el evento para su difusión en redes sociales y canales digitales del evento.
- Ampliación de la presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en soportes publicitarios exteriores de la ciudad de Málaga, incrementando número de ubicaciones respecto a la edición anterior.

Para la edición de 2027, a celebrarse del 30 de septiembre al 3 de octubre de 2027, los servicios mínimos requeridos para la participación de Andalucía en el evento son:

A) Zona de Stands Temáticos, Talleres especializados y charlas con expertos y Sesiones de speed networking y matchmaking B2B:

1.Gran evento B2B para empresas del sector audiovisual:

Evento B2B de alto impacto para presentar el sector audiovisual andaluz y el potencial de Andalucía en el mismo a través de su capacidad de atracción de medios y delegaciones internacionales. Se concibe como un espacio para realizar networking empresarial específico entre las empresas extranjeras asistentes al evento y las empresas andaluzas del sector, especialmente las integradas en el Cluster Audiovisual de Andalucía (Land Cluster), Andalucía Film Office, etc.

En definitiva, un networking y matchmaking que favorece encuentros empresariales entre PYMES andaluzas y agentes internacionales, favoreciendo su internacionalización.



2.Espacio B2B en la zona Village:

La propiedad pone a disposición un espacio de trabajo en la Zona Village (interior-exterior) para las empresas andaluzas del sector audiovisual, de los videojuegos, de la creación, de la cultura freak, de la ilustración o del mundo editorial donde se realizarán reuniones profesionales y *networking* empresarial.

Este espacio consistirá en una construcción efímera de dos plantas y tendrá una planta baja destinada a la zona de reuniones y negocios, con unas dimensiones aproximadas de 32 metros útiles en interior a los que añadir un área adicional de almacenamiento de 6 metros y unos exteriores exclusivos para *networking* de otros 90. En resumen, el área destinada en exclusiva a este objetivo es de 128 metros cuadrados.

En la segunda planta se desarrollarán los Meet & Greet con personalidades de la industria, incluyendo profesionales internacionales destacados del sector del videojuego o del cine, que mantendrán encuentros exclusivos en este nivel.

Además, el espacio incluirá un panel o pared vinilada con un mapa de Andalucía que mostrará los rodajes internacionales realizados en toda la comunidad, junto con los logotipos de diferentes empresas y PYMES andaluzas de cada uno de los sectores mencionados, así como los logotipos de asociaciones y colectivos que los agrupan.

También habrá una pantalla en la que se proyectarán diferentes cortes de trabajos realizados por múltiples empresas andaluzas dedicadas al audiovisual.

Se trata de una de las mejores ubicaciones para este uso, con una afluencia media de 10.000 personas de forma permanente a lo largo de la duración del evento.

Por ello se ha valorado este espacio con mayor importe.

3.Plataforma digital de networking profesional para las empresas y profesionales del sector empresarial:

Se desarrollará una plataforma digital que permitirá el *networking* de los perfiles profesionales y empresas asistentes a la convención vinculados a los sectores del cómic, videojuegos, cine, audiovisual, editorial, ilustración, etc, con el objetivo de promover acciones de *networking* y el intercambio profesional.

4.Cuatro cabinas de promoción del sector audiovisual andaluz.

Puntos de información oficial de aproximadamente 15 m2 cada uno ,con información de PYMES andaluzas participantes, repartidos en los aproximadamente 24.000 m2 de superficie expositiva interior y exterior.

5.Mesas redondas y paneles dedicados a la industria audiovisual andaluza.

Organización de mesas redondas y paneles en los dos Auditorios principales con capacidad para 400 personas (200 personas cada uno) con retransmisión en directo, con el protagonismo de la industria audiovisual andaluza, cuyo contenido se programará con el objetivo de facilitar su reconocimiento y posicionamiento exterior.

6.Contenido promocional gráfico y audiovisual:

- Vídeos promocionales en distintos formatos sobre las PYMES andaluzas del sector audiovisual y del Cluster Audiovisual de Andalucía (LAND CLUSTER).
- Soportes adicionales: Diseño gráfico para todos los soportes (papel y audiovisual) en todas las piezas publicitarias (incluye impresión y colocación) para agrupar empresas andaluzas.



Producción de contenido promocional de las PYMES andaluzas del sector audiovisual y del clúster andaluz, mediante un despliegue de rodajes multicámara en alta definición, con piezas en distintos formatos y estilos narrativos, diseñadas para su proyección en soportes físicos y digitales de gran impacto.

Dirección de arte y diseño gráfico de todas las piezas audiovisuales, garantizando una estética innovadora y coherente en la representación de las PYMES andaluzas, que estarán presentes de manera estratégica en todos los espacios de la feria. Se asegura una identidad visual unificada, sofisticada y de alto nivel, reforzando la presencia institucional y empresarial en mercados internacionales con un acabado premium que potencia el reconocimiento de marca y la proyección global del sector.

7. Bolsas oficiales con información de empresas asistentes (diseño y producción)

Material promocional reutilizable de las PYMES andaluzas del sector audiovisual a distribuir entre los asistentes del evento.

B) Servicios Publicitarios

Presencia en niveles máximos para Andalucía en términos publicitarios con inserciones en:

- Televisión nacional e internacional (incluyendo campañas específicas vinculadas al evento)
- Plataformas de streaming y OTT con contenidos patrocinados
- Radio, radio digital y redes de podcasts de alcance internacional
- Internet y redes sociales mediante campañas globales de alto impacto
- Prensa nacional e internacional de referencia
- Publicidad exterior en circuitos premium y grandes formatos urbanos
- Presencia preferente y prioritaria de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en todas las piezas de comunicación publicitaria del evento, garantizando su posición destacada frente al resto de patrocinadores.
- Inclusión de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en campañas internacionales de promoción del evento previas a su celebración en todos los canales definidos por la organización.
- Presencia destacada de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en contenidos audiovisuales principales del evento, incluyendo piezas distribuidas a medios de comunicación nacionales e internacionales.
- Incremento sustancial de la frecuencia y cobertura de la presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en soportes digitales del recinto, incluyendo pantallas de gran formato y espacios de máxima visibilidad.
- Ampliación de la presencia en soportes exteriores de la ciudad de Málaga con ocupación de ubicaciones estratégicas y formatos de alto impacto.
- Inclusión de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en contenidos digitales de alto alcance (redes sociales, plataformas de vídeo y soportes online del evento), con presencia reforzada y mayor volumen de publicaciones

4. DESGLOSE DEL PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN PREVISTO

El presente contrato tiene un Presupuesto Base de Licitación de CINCO MILLONES NOVECIENTOS MIL EUROS (5.900.000,00 €), IVA NO incluido, desglosado de la siguiente manera:

- a) **Zona de Stands Temáticos**, Talleres especializados y charlas con expertos y Sesiones de speed networking y matchmaking B2B: 1.800.000,00 euros IVA no incluido por edición (1.800.000 X 2), con el siguiente desglose, y teniéndose en cuenta que la descripción de los servicios es idéntica para las ediciones de 2026 y 2027



Partida	Importe	Descripción
Gran evento B2B para empresas del sector audiovisual	500.000	Evento de alto impacto para presentar el sector audiovisual andaluz, atraer delegaciones internacionales y generar networking específico.
Espacio B2B en la zona Village	250.000	Construcción efímera de dos plantas para reuniones, encuentros con personalidades y visibilidad de empresas andaluzas.
Plataforma digital de networking profesional	90.000	Plataforma online para conectar empresas y profesionales de los sectores audiovisuales, cómic, videojuegos, etc.
4 cabinas de promoción del sector audiovisual andaluz	210.000	Puntos oficiales de información (15 m ² cada uno) para dar visibilidad a PYMES en toda la superficie expositiva.
Mesas redondas y paneles dedicados a la industria audiovisual andaluza	300.000	Mesas redondas y paneles con retransmisión en directo en auditorios principales, con protagonismo de la industria andaluza.
Contenido promocional gráfico y audiovisual	360.000	Producción de vídeos y piezas gráficas con estética innovadora para reforzar la identidad visual de las PYMES andaluzas.
Bolsas oficiales con información de empresas asistentes	90.000	Material promocional reutilizable con información de PYMES andaluzas, distribuido a los asistentes.
	1.800.000	

b) Servicios publicitarios 2026: 1.000.000,00 euros IVA no incluido.

Partida presupuestaria	Importe	Servicios publicitarios vinculados
Publicidad multicanal y medios	500.000	Promoción/publicidad en televisión, cable y streaming- Promoción en radio abierta y digital- Campañas en internet y redes sociales- Inserciones en prensa- Cuñas de radio- Publicidad exterior multicanal (mupis, marquesinas, cartelería urbana)- Tráiler oficial del evento (apertura y cierre con Andalucía y Junta de Andalucía)- Comunicaciones relacionadas con eventos destacados en el programa
Soportes oficiales	250.000	Acreditaciones del evento- Credenciales del personal de Comic-Con Málaga- Programa oficial del evento- Catálogo oficial del evento- Documento oficial sobre Comic-Con Málaga- Photocall oficial (Hall H, auditorios, paneles multilogo, señalética digital)- Materiales promocionales con patrocinadores- Contenido audiovisual de bienvenida
Merchandising y materiales promocionales	125.000	Bolsas oficiales del evento (100% con presencia de Andalucía y Junta de Andalucía)- Creación de productos especiales (merchandising) San Diego Comic-Con Málaga/Andalucía para uso promocional- Otros materiales promocionales con patrocinadores
Señalización y visibilidad exterior	125.000	Soportes publicitarios exteriores en auditorios de FYCMA- Espacios públicos de Málaga vinculados al evento- Señalización oficial en FYCMA y espacios públicos de la ciudad
	1.000.000	

c) Servicios publicitarios 2027: 1.300.000,00 euros IVA no incluido.

Partida presupuestaria	Importe	Servicios publicitarios vinculados
Publicidad multicanal y medios	700.000	Promoción/publicidad en televisión, cable y streaming- Promoción en radio abierta y digital- Campañas en internet y redes sociales- Inserciones en prensa- Cuñas de radio- Publicidad exterior multicanal (mupis, marquesinas, cartelería urbana)- Tráiler oficial del evento (apertura y cierre con Andalucía y Junta de Andalucía)- Comunicaciones relacionadas con eventos destacados en el programa
Soportes oficiales	300.000	Acreditaciones del evento- Credenciales del personal de Comic-Con Málaga- Programa oficial del evento- Catálogo oficial del evento- Documento oficial sobre Comic-Con Málaga- Photocall oficial (Hall H, auditorios, paneles multilogo, señalética digital)- Materiales promocionales con patrocinadores- Contenido audiovisual de bienvenida
Merchandising y materiales promocionales	150.000	Bolsas oficiales del evento (100% con presencia de Andalucía y Junta de Andalucía)- Creación de productos especiales (merchandising) San Diego Comic-Con Málaga/Andalucía para uso promocional- Otros materiales promocionales con patrocinadores
Señalización y visibilidad exterior	150.000	Soportes publicitarios exteriores en auditorios de FYCMA- Espacios públicos de Málaga vinculados al evento- Señalización oficial en FYCMA y espacios públicos de la ciudad
	1.300.000	



Atendiendo a lo indicado en el artículo 100.2 de la LCSP, el citado presupuesto se desglosa según se señala a continuación:

Concepto	Importe (€)
A. Costes directos	4.311.289,73
B. Costes indirectos (15%)	646.693,46
C. Total presupuesto ejecución material (A + B)	4.957.983,19
D. Gastos generales (13% s/ ejecución)	644.537,82
E. Beneficio industrial (6% s/ ejecución)	297.478,99
F. Presupuesto ejecución por contrata (C+D+E)	5.900.000,00
G. IVA (21%)	1.239.000,00
H. Presupuesto base de licitación (F+G)	7.139.000,00

Los costes directos contemplados en la determinación del presupuesto base de licitación se detallan a continuación:

Concepto	Importe (€)
Infraestructuras y espacios	766.451,50
Producción técnica y audiovisual	830.315,24
Contenidos y programa	526.947,61
Networking y plataformas	351.429,85
Comunicación y marketing	447.295,64
Servicios de apoyo y hospitalidad	271.552,39
Servicios publicitarios	1.117.297,50
Total costes directos	4.311.289,73

Para poder determinar los conceptos y costes reflejados en esta memoria justificativa se ha adoptado la siguiente metodología: **Cifras adaptadas** a la magnitud del evento (24.000 m², 70.000 visitantes, 400 empresas, >300 h de contenidos); **Ratios aplicados** a recintos feriales españoles de gran escala (FYCMA, IFEMA, Fira Barcelona); Los importes incorporan **costes ocultos habituales** (seguridad, limpieza, energía, seguros, internet, almacenamiento, transporte, tasas); Se mantienen **colchones de contingencia (5–10%)** para riesgos operativos.

1. Gran evento B2B para empresas del sector audiovisual — 500.000 €
 - Alquiler de espacios principales (auditorios + salas grandes): 120.000 €
 - Producción técnica audiovisual ampliada (sonido, iluminación, LED de gran formato, realización multicámara en varias salas, streaming paralelo): 180.000 €
 - Escenografía y señalética en varios espacios: 80.000 €
 - Intérpretes y servicios ampliados: 55.000 €
 - Servicios auxiliares (seguridad, limpieza, electricidad, suministros): 50.000 €
 - Staff de producción, azafatas, hospitality y acreditaciones: 80.000 €
 - Catering networking: 70.000 €
 - Seguros, permisos, PRL y plan de autoprotección: 15.000 €
 - Contingencias (10%): 50.000 €
2. Espacio B2B en la zona “Village” — 250.000 €
 - Diseño e ingeniería: 30.000 €
 - Construcción efímera (estructura doble altura, acabados premium): 160.000 €
 - Instalaciones técnicas y climatización: 25.000 €
 - Mobiliario y equipamiento: 30.000 €
 - Audiovisuales: 25.000 €
 - Logística, montaje y desmontaje: 15.000 €



- Contingencias: 15.000 €
- 3. Plataforma digital de networking profesional — 90.000 €
 - Rango estimado de mercado: 80.000–110.000 € según nivel de integración.
- 4. 4 cabinas de promoción del sector audiovisual andaluz — 210.000 €
 - Alquiler y tasas: 15.000–20.000 €
 - Diseño y construcción premium: 100.000 €
 - Audiovisuales reforzados: 35.000 €
 - Branding y gráfica: 15.000 €
 - Personal informador y técnico: 15.000 €
 - Logística y servicios: 15.000 €
 - Contingencias: 10.000 €
- 5. Mesas redondas y paneles de la industria audiovisual andaluza — 300.000 €
 - Alquiler auditorios/salas (4–5 espacios en paralelo): 60.000 €
 - Producción técnica (streaming multicámara en paralelo): 140.000 €
 - Honorarios y viajes de ponentes internacionales: 60.000 €
 - Moderación y equipo editorial: 25.000 €
 - Servicios auxiliares (regiduría, traducción simultánea puntual): 25.000 €
 - Catering hospitality: 20.000 €
 - Contingencias: 20.000 €
- 6. Contenido promocional gráfico y audiovisual — 360.000 €
 - Concepto y dirección de arte: 50.000 €
 - Producción audiovisual en gran escala: 160.000 €
 - Postproducción avanzada (multiidioma): 70.000 €
 - Animación y grafismo para gran formato: 50.000 €
 - Gráficas impresas y digitales: 30.000 €
 - Aftermovie + cápsulas: 10.000 €
 - Derechos musicales y locuciones: 5.000 €
 - Contingencias: 25.000 €
- 7. Bolsas oficiales con información de empresas asistentes — 90.000 €
 - Tote bags (40.000 uds x 1,5–2,0 €/ud en gran tirada): 70.000–80.000 €
 - Impresos y folletos: 10.000 €
 - Logística y manipulado: 5.000 €
 - Contingencias: 5.000 €

Justificación de precios y fuentes

- FYCMA publica tarifas de alquiler de auditorios y salas en el rango de 10.000–25.000 €/día (según tamaño)
- La ICCA y el Spain Convention Bureau sitúan los costes medios de producción técnica avanzada en congresos internacionales en un rango de 150.000–250.000 € para eventos de gran escala.
- AEVEA (Agencias de Eventos Españolas Asociadas) confirma en su termómetro sectorial 2024 que la media de producción técnica para congresos internacionales en España se mueve entre 25–35% del presupuesto total.
- AEVEA y Eventoplus señalan que el coste de stands de diseño premium en España oscila entre 1.000–1.500 €/m².
- Empresas como Servis Group y Expomark ofrecen estructuras de doble altura en rangos de 1.200–1.400 €/m², lo que encaja con los 500–600 m² planteados.
- El Spain Convention Bureau indica que los espacios de representación institucional suelen situarse entre 200.000–300.000 € en ferias internacionales de referencia.
- Plataformas como Eventscase y Hopin ofrecen paquetes enterprise para ≥5.000 usuarios entre 60.000–100.000 €, según funcionalidades.



- MPI (Meeting Professionals International) en sus informes destaca que la inversión en plataformas digitales supone 10–15% del presupuesto total de un congreso híbrido internacional.
- Con audiovisuales y branding adicional, cada cabina puede alcanzar 50.000–55.000 €.
- Estos rangos son confirmados por informes de AEVEA y presupuestos publicados en ferias como FITUR o Salón Gourmets.
- El alquiler de auditorios principales en FYCMA se mueve entre 8.000–20.000 €/día.
- Empresas de streaming profesional (p. ej. Mediapro) presupuestan retransmisiones multicámara entre 15.000–25.000 €/sala/día.
- Los honorarios de ponentes internacionales, según ICCA, oscilan entre 2.000–6.000 € por intervención con viaje incluido.
- Productoras andaluzas y nacionales (Mediapro, Fresco, 16 Escalones) sitúan la producción de campañas integrales de vídeo y gráfica entre 300.000–450.000 €.
- El Estudio Eventoplus 2024 confirma que el contenido audiovisual representa en media 20–30% del presupuesto global de un evento de gran escala.
- Proveedores españoles de merchandising sostenible (p. ej. Camisetas.info, Ecobolsa.es) sitúan el precio de tote bags de algodón orgánico en tiradas >20.000 uds entre 2,50–3,50 €/unidad.
- Con impresión, logística y folletos incluidos, se alcanza fácilmente un rango de 80.000–95.000 € para 40.000–50.000 uds.
- ICCA & MPI: informes sobre patrocinio institucional y visibilidad en congresos internacionales, que indican que la inversión en publicidad y presencia de marca en eventos de gran escala oscila entre el 30–50% del presupuesto total.
- AEVEA (Asociación de Agencias de Eventos Españolas): confirma que el coste medio de campañas de publicidad multicanal vinculadas a grandes eventos en España se sitúa entre 300.000–500.000 €.
- Eventoplus – Estudio de Mercado 2024: sitúa la inversión media en publicidad exterior y digital para eventos de escala internacional en 50.000–150.000 €, según alcance.
- FYCMA – Tarifas de señalética y espacios exteriores: costes de vinilados, pantallas LED y soportes digitales entre 20.000–50.000 € según superficie.
- Proveedores de merchandising sostenible (Ecobolsa, Camisetas.info): bolsas de algodón orgánico en tiradas de 30.000 uds con impresión 1–2 tintas en el rango de 1,5–2,0 €/unidad (45.000–60.000 €).
- Agencias de medios (Havas, JCDcaux, ClearChannel): confirman rangos de inversión de 60.000–80.000 € en circuitos regionales de mupis y marquesinas.

Fuentes de referencia utilizadas

- ICCA (International Congress and Convention Association) – Estadísticas de congresos internacionales y costes medios.
- MPI (Meeting Professionals International) – Informes de tendencias en eventos híbridos y digitales.
- AEVEA (Agencias de Eventos Españolas Asociadas) – Termómetro sectorial 2024.
- Eventoplus – Estudio de Mercado 2024 – Datos de inversión y costes en eventos en España.
- Spain Convention Bureau – Informes y guías de destinos MICE en España.
- FYCMA – Palacio de Ferias y Congresos de Málaga – Tarifas oficiales de auditorios, salas y pabellones.
- Convention Bureau de Málaga y Costa del Sol – Benchmark de costes para eventos internacionales.
- Proveedores especializados (Servis Group, Expomark, Eventscase, Hopin, Mediapro, productoras locales de audiovisual, proveedores de merchandising sostenible).

8. Servicios Publicitarios:

Edición 2026

Publicidad multicanal y medios — 500.000 €



Incluye la presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en campañas masivas y digitales, con menciones institucionales obligatorias:

Promoción en televisión, cable y streaming: **145.000–165.000 €**

Promoción en radio abierta y digital: **60.000–70.000 €**

Campañas en internet y redes sociales: **100.000–120.000 €**

Inserciones en prensa escrita: **45.000–55.000 €**

Cuñas de radio: **20.000–25.000 €**

Publicidad exterior multicanal (mupis, marquesinas, cartelería urbana): **70.000–80.000 €**

Tráiler oficial del evento (apertura y cierre con Andalucía y Junta de Andalucía): **25.000–30.000 €**

Comunicaciones oficiales vinculadas a eventos destacados: **40.000–50.000 €**

Soportes oficiales — 250.000 €

Presencia institucional en materiales oficiales y documentos acreditativos:

Acreditaciones del evento: 30.000–35.000 €

Credenciales del personal: 20.000–25.000 €

Programa oficial del evento: 30.000–35.000 €

Catálogo oficial del evento: 35.000–40.000 €

Documento oficial Comic-Con Málaga: 20.000–25.000 €

Photocall oficial, paneles multilogo y señalética digital: 50.000–60.000 €

Materiales promocionales con patrocinadores: 25.000–30.000 €

Contenido audiovisual de bienvenida: 25.000–30.000 €

Merchandising y materiales promocionales — 125.000 €

Desarrollo de soportes tangibles con marca Andalucía/Junta de Andalucía:

Bolsas oficiales del evento (100% con Andalucía/Junta de Andalucía, tiradas masivas): 85.000–95.000 €

Creación de productos especiales (merchandising autorizado): 20.000–25.000 €

Materiales promocionales con patrocinadores: 12.000–18.000 €

Logística y manipulado: 8.000–10.000 €

Señalización y visibilidad exterior — 125.000 €

Visibilidad institucional en espacios físicos y exteriores del evento:

Soportes exteriores en auditorios de FYCMA: 40.000–50.000 €

Señalética en espacios públicos de Málaga: 35.000–45.000 €

Vinilados y pantallas digitales oficiales: 30.000–40.000 €

Edición 2027

Publicidad multicanal y medios — 700.000 €

Incluye la presencia de la marca Andalucía y Junta de Andalucía en campañas masivas y digitales, con menciones institucionales obligatorias:

Promoción en televisión, cable y streaming: 200.000–230.000 €

Promoción en radio abierta y digital: 80.000–95.000 €

Campañas en internet y redes sociales: 150.000–180.000 €

Inserciones en prensa escrita: 60.000–70.000 €

Cuñas de radio: 25.000–30.000 €

Publicidad exterior multicanal (mupis, marquesinas, cartelería urbana): 100.000–120.000 €



Tráiler oficial del evento (apertura y cierre con Andalucía y Junta de Andalucía): 35.000–40.000 €

Comunicaciones oficiales vinculadas a eventos destacados: 50.000–60.000 €

Soportes oficiales — 300.000 €

Presencia institucional en materiales oficiales y documentos acreditativos:

Acreditaciones del evento: 35.000–40.000 €

Credenciales del personal: 25.000–30.000 €

Programa oficial del evento: 35.000–40.000 €

Catálogo oficial del evento: 45.000–50.000 €

Documento oficial Comic-Con Málaga: 25.000–30.000 €

Photocall oficial, paneles multilogo y señalética digital: 70.000–80.000 €

Materiales promocionales con patrocinadores: 30.000–35.000 €

Contenido audiovisual de bienvenida: 30.000–35.000 €

Merchandising y materiales promocionales — 150.000 €

Desarrollo de soportes tangibles con marca Andalucía/Junta de Andalucía:

Bolsas oficiales del evento (100% con Andalucía/Junta de Andalucía, tiradas masivas ampliadas): 100.000–115.000 €

Creación de productos especiales (merchandising autorizado): 25.000–30.000 €

Materiales promocionales con patrocinadores: 15.000–20.000 €

Logística y manipulado: 10.000–12.000 €

Señalización y visibilidad exterior — 150.000 €

Visibilidad institucional en espacios físicos y exteriores del evento:

Soportes exteriores en auditorios de FYCMA: 50.000–60.000 €

Señalética en espacios públicos de Málaga: 45.000–55.000 €

Vinilados y pantallas digitales oficiales: 40.000–50.000 €

Justificación de precios y fuentes sectoriales

ICCA & MPI: confirman que la inversión en publicidad y visibilidad institucional en congresos internacionales oscila entre el 30–50% del presupuesto total, lo que justifica un bloque de 700.000 € para un evento de esta escala.

AEVEA (2024): campañas de publicidad multicanal vinculadas a grandes eventos en España entre 300.000–500.000 €.

Eventoplus 2024: inversión media en publicidad exterior y digital para eventos internacionales en el rango de 50.000–150.000 €.

FYCMA – Tarifas: señalética, pantallas LED y soportes digitales exteriores entre 20.000–50.000 €.

Proveedores de merchandising sostenible (Ecobolsa, Camisetas.info): bolsas de algodón orgánico en tiradas de 30.000–40.000 uds entre 1,5–2,5 €/ud (50.000–90.000 €).

Agencias de medios (JCDecaux, ClearChannel, Havas): rangos de inversión en circuitos de mupis y marquesinas regionales entre 60.000–80.000 €.

Fuentes de referencia utilizadas

ICCA (International Congress and Convention Association) – Costes de congresos internacionales.

MPI (Meeting Professionals International) – Tendencias en eventos híbridos y digitales.

AEVEA – Termómetro sectorial 2024.

Eventoplus – Estudio de Mercado 2024.



Spain Convention Bureau – Benchmark de costes en eventos MICE.
FYCMA – Palacio de Ferias y Congresos de Málaga – Tarifas oficiales.
Convention Bureau de Málaga y Costa del Sol – Datos de referencia internacional.
Proveedores especializados: Mediapro, Expomark, Servis Group, JCDecaux, ClearChannel, Camisetas.info, Ecobolsa.

Asimismo, el importe se justifica por los excelentes resultados obtenidos en cuanto a retorno mediático y económico derivados de la celebración del evento en 2025, que han confirmado el elevado impacto positivo para la sede que lo acoge. En este sentido, el impacto económico generado en la ciudad de Málaga se sitúa en torno a los 80 millones de euros anuales, en conceptos como alojamiento, ocio y restauración, consolidando este evento como uno de los de mayor repercusión económica en el ámbito de los grandes encuentros culturales y de entretenimiento.

A ello se suma la participación de profesionales representantes de alrededor de 900 empresas presentes en el evento. El gasto medio diario en Málaga de un profesional participante en encuentros de estas características se sitúa en torno a 350 €, según datos del Málaga Convention Bureau sobre el turismo de congresos y reuniones. Partiendo de la premisa de la participación de al menos un profesional por empresa expositora, el impacto económico asociado a este segmento se sitúa en torno a 1,8 millones de euros, principalmente en conceptos como alojamiento y restauración.

Por otra parte, en relación con el retorno mediático, los resultados obtenidos tras la celebración de la edición de 2025 confirman las previsiones iniciales, alcanzándose un valor aproximado de 15 millones de euros en medios convencionales. En el ámbito digital, el retorno se sitúa en torno a los 20 millones de euros, mientras que en redes sociales se ha estimado un valor equivalente a 3,3 millones de euros en términos de CPM, consolidando el elevado impacto del evento en plataformas como X (Twitter) y otros canales digitales.

Como ya ha sido comentado, para las próximas ediciones se estima la asistencia de en torno a 70.000 visitantes únicos, con un gasto medio diario de 157 € y una estancia media de 3,8 días. Considerando que aproximadamente un 70% del público procede de fuera de Andalucía, el impacto económico directo en la ciudad de Málaga se sitúa en torno a los 29 millones de euros, derivado principalmente del gasto en alojamiento, transporte y restauración.

En términos de retorno mediático, las previsiones para las próximas ediciones apuntan a un valor aproximado de 15 millones de euros en medios convencionales, a lo que se suman en torno a 20 millones de euros en medios digitales, así como un impacto significativo en redes sociales, con valores estimados de CPM que superan los 3 millones de euros.

A este retorno económico se le suma el valor reputacional para el destino. La alianza con la marca Comic.Con contribuye a proyectar una imagen moderna, sofisticada y dinámica de Andalucía, alejada de los tópicos tradicionales. Esto permite diversificar la marca territorial, mostrando una región innovadora, creativa y comprometida con la calidad y la sostenibilidad.

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 7.139.000 euros, IVA incluido con la generación y codificación en el ERP-Navision del expediente de contratación **EC26T-00093** según el siguiente detalle de anualidades:

Anualidad	Código Proyecto/s	Importe (€, IVA incl.)
2026	PRY2026-0279	3.388.000,00
2027	PRY2027-0006	3.751.000,00



6. PLAZO DE EJECUCIÓN Y POSIBLES PRÓRROGAS PREVISTAS

El plazo de ejecución del contrato es desde la firma del contrato al 31 de diciembre de 2027, en tanto hay ejecuciones en tiempo diferenciadas. Los servicios necesarios para la participación tienen el plazo de duración de los días previstos para la celebración del evento, si bien las campañas de comunicación relativas y las inserciones de marca tienen un plazo mayor de ejecución en tanto la marca Andalucía figurará en las redes y soportes online hasta al menos el 31 de diciembre.

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

División en Lotes: NO

La realización independiente de las diversas prestaciones comprendidas en el objeto del contrato dificulta la correcta ejecución del mismo desde el punto de vista técnico y supone un riesgo para la correcta ejecución del contrato dada la naturaleza del objeto del mismo, al implicar la necesidad de coordinar la ejecución de las diferentes prestaciones, cuestión que podría verse imposibilitada por su división en lotes y ejecución por una pluralidad de contratistas diferentes, a lo que se suma el hecho de que DENTSU SPAIN, S.L.U., posee la exclusividad en la ejecución de este evento y de la totalidad de los soportes publicitarios.

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 una contratación en la que existen razones de protección de derechos exclusivos, no cabe su aplicación, sino que esta empresa pública busca asociar su marca a los eventos que se celebrarán 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 DE LOS SERVICIOS NECESARIOS PARA LA PARTICIPACIÓN DE ANDALUCÍA EN LOS EVENTOS SAN DIEGO COMIC-CON MÁLAGA 2026 Y 2027 por un importe de CINCO MILLONES NOVECIENTOS MIL EUROS (5.900.000), IVA excluido.

Málaga, 17 de marzo de 2026

Director Responsable PAIF

Director de Marca