

MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA CONTRATACIÓN DEL PATROCINIO INSTITUCIONAL POR PARTE LA AGENCIA DIGITAL DE ANDALUCIA DEL EVENTO PREMIOS IRIS GAMES 2026

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 Iris Games 2026**.

2 CÓDIGO DE EXPEDIENTE

CONTR/2026/ 88188

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 Iris Games** nacieron como evolución de un proyecto consolidado durante seis años, los premios Indie Games, convirtiéndose en el principal escaparate del talento nacional en videojuegos. Impulsado por la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual, en colaboración con el Polo Nacional de Contenidos Digitales, y con el respaldo de la marca Iris, este certamen busca visibilizar y reconocer tanto a estudios emergentes como consolidados.

Estos premios tuvieron su primera edición en 2025 y contaron con el Patrocinio de la Agencia Digital de Andalucía. El punto de partida fue el lanzamiento de las bases de concurso, que estuvo abierto a candidaturas entre el 5 de junio y el 31 de julio. El 3 de octubre se realizó un evento específico para la presentación de los finalistas seleccionados, y el 27 de noviembre se celebraron dos eventos diferenciados: unas jornadas profesionales y la gala final de entrega de premios. En la fase de concurso se recibió una participación de 244 candidaturas a las diferentes categorías de los premios y más de 2.400 personas participaron en las jornadas del evento (asistentes presenciales y visualizaciones en *streaming*). El impacto en los medios alcanzó una audiencia potencial de 249 millones de personas (suma de *Opportunities to See*).

Se presenta como un motor clave del ecosistema de innovación, emprendimiento y formación en torno a la industria del videojuego y el sector media & entertainment, con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga.

Impulsado por el Polo Nacional de Contenidos Digitales en colaboración con la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual, con la participación de la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual. Los IRIS Games pretender ser los Premios Nacionales de Videojuegos, amparados además por el Ministerio de Cultura y Deporte. Los IRIS Games siguen la estela de los BAFTA en Reino Unido, unos premios al sector del videojuego de impacto internacional que llevan celebrándose desde el año 2004.

Estos premios tienen como objetivo la promoción y el reconocimiento a los estudios y empresas de videojuegos, incentivando la consolidación de este importante sector del audiovisual digital dentro de las industrias culturales y creativas.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 1 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

Los Premios IRIS Games buscan ofrecer una plataforma donde los estudios y empresas del sector del videojuego puedan mostrar sus trabajos y obtener reconocimiento y apoyo económico. El certamen es además una gran oportunidad de networking para que los estudios y empresas puedan conectar entre ellas, además de con potenciales inversores, publishers, distribuidoras y empresas consagradas de la industria nacional e internacional.

El formato y los contenidos de las acciones están muy enfocadas hacia el reconocimiento de iniciativas empresariales, la captación de inversiones en el sector, y el escalado de las iniciativas empresariales. Así como posicionar a Andalucía como referente en el impulso del sector del videojuego.

Además, incluirán diferentes actuaciones orientadas a dar visibilidad a los estudios y empresas de videojuegos, fomentar el desarrollo profesional y empresarial, reconocer la creatividad y la innovación de las empresas del sector, así como poner en contacto a los diferentes agentes con un gran potencial de impacto en la generación de empleo y riqueza y con muchas posibilidades de proyección internacional dentro de las industrias culturales y creativas.

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.

Los IRIS Games, tiene como objetivos específicos:

- 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.
- 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.
- 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.
- Alineación con estrategias institucionales. Los Premios IRIS Games están promovidos por el Ayto. de Málaga y la Junta de Andalucía, ambos territorios 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.
- Impulsar el talento emergente en el sector de los videojuegos, ofreciendo visibilidad y oportunidades de crecimiento a estudios independientes y jóvenes creadores.
- 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.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 2 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

- 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.

Los Premios IRIS Games será 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.

- **Alto Valor de Premios:** Con 44.000 euros en premios, es el certamen que más dotación económica repartirá a nivel internacional, ofreciendo un significativo apoyo financiero a los ganadores de las ocho categorías a concurso.
- **Enfoque en Innovación y Accesibilidad:** Se pone un énfasis especial en categorías como el "Mejor Juego Accesible", promoviendo la inclusión y la innovación en diseño.
- **Alcance Internacional y Local:** Ofrecerá categorías que no solo reconocerán a desarrolladores en España sino también a nivel internacional, además de tener un impacto directo en la región andaluza con categorías específicas como "Mejor Juego Andalucía". En la edición 2025 se recibieron 27 candidaturas procedentes de 16 países distintos, consolidando así a los Premios IRIS Games como una plataforma nacional e internacional de referencia para el reconocimiento al talento creativo en la industria del videojuego.
- **Compromiso con la presencialidad:** Uno de los rasgos distintivos de los Premios IRIS Games es su apuesta decidida por un formato completamente presencial, posicionándose como una de las pocas iniciativas en el ámbito nacional que defiende activamente este modelo en un contexto cada vez más dominado por lo digital. Esta elección estratégica responde a la firme convicción de que la presencialidad en eventos culturales y profesionales aporta un valor añadido insustituible. Al propiciar encuentros cara a cara entre creadores, expertos, inversores y público general, se fomenta una experiencia más rica, cercana y significativa, que favorece no solo la construcción de relaciones humanas y profesionales más sólidas, sino también la creación de sinergias productivas para el desarrollo del sector.

El evento se articula en torno a dos jornadas profesionales, diseñadas para atraer a agentes del ecosistema del videojuego procedentes del ámbito local, regional, nacional e internacional. Estas jornadas constituyen una oportunidad estratégica para el networking de calidad, el intercambio de ideas, el descubrimiento de proyectos emergentes y la promoción de nuevas alianzas. Además, refuerzan el papel de Andalucía como un nodo cultural y empresarial de referencia (actualmente Andalucía es la tercera región donde mayor porcentaje de empresas del sector del videojuego están establecidas con un 13,1%) contribuyendo activamente al fortalecimiento del tejido productivo vinculado a las industrias culturales y creativas. En suma, los Premios IRIS Games ofrecen una plataforma única que combina celebración, formación y visibilidad, proyectando al talento nacional hacia escenarios de mayor impacto.

- **Alcance Online:** Este año, anticipamos un aumento del 10% en el seguimiento online, lo que resalta la capacidad de Andalucía para proyectarse como un destino preferente en el ecosistema global de videojuegos. 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.
- **Compromiso con el desarrollo nacional del sector:** A diferencia de muchas iniciativas tanto a nivel nacional como internacional, que suelen centrarse en producciones consolidadas o en propuestas

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 3 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

con alto potencial comercial independientemente de su origen, los Premios IRIS Games nacen con un compromiso firme y diferenciado: apoyar de manera explícita a las producciones desarrolladas dentro del territorio nacional. Esta apuesta se traduce en una plataforma que visibiliza, promueve y celebra el talento creativo local, otorgando un lugar destacado a los estudios, desarrolladores y profesionales nacionales 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.

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

Los Premios IRIS Games se distinguen claramente de otros certámenes similares en España y el resto del mundo. A continuación, se detalla en un cuadro comparativo el resto de las 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

En resumen, la diferencia de estos premios con el resto se encuentra en estos aspectos:

- **Dotación Económica:** Con 44.000 € en premios, es el certamen que ofrece la mayor dotación económica de todos los listados, superando ampliamente las dotaciones de los IGF o de los Premios BAFTA, siendo así el certamen que más dinero otorga en premios a nivel internacional.
- **Presencialidad:** Es uno de los pocos eventos que enfatiza la importancia de la presencialidad, a diferencia de otros certámenes internacionales que son eminentemente online. Esto fomenta una interacción más rica y oportunidades de networking directo, así como atracción de participantes a la región, lo que fomenta la interacción e intercambio de experiencias en torno al sector del videojuego.
- **Enfoque en Accesibilidad:** Único certamen que incluye una categoría dedicada a la accesibilidad, posicionando a los Premios IRIS Games como un líder en la promoción de la inclusividad dentro de la industria del videojuego.
- **Alcance y Apoyo Local e Internacional:** No solo apoya a desarrolladores locales y regionales, sino que también atrae a participantes internacionales, especialmente de LATAM, destacando su impacto global y proyección internacional de la región.
- **Plataforma Inclusiva:** A diferencia de otros premios centrados en plataformas específicas como PlayStation o Google Play, los Premios IRIS Games están abiertos a todas las plataformas disponibles, adaptándose a las nuevas tecnologías que surgen en el sector. Esto asegura una mayor inclusividad y relevancia en un mercado en constante evolución, ofreciendo oportunidades a una amplia gama de desarrolladores y tecnologías emergentes.
- **Eventos Profesionales Paralelos:** Los Premios IRIS Games se distinguen por ser uno de los pocos certámenes que organizan jornadas profesionales en paralelo. Estas jornadas incluyen oportunidades de networking, encuentros con inversores y publishers, y áreas de demostración presenciales, proporcionando un espacio valioso para la interacción directa y el desarrollo de oportunidades comerciales dentro del sector.

Con la participación de 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, encajando de forma natural dentro del sector audiovisual, a la vez que impulsando la consolidación un espacio propio para la industria del videojuego.

El papel de la Academia servirá para incrementar el prestigio asociado a los reconocimientos para los finalistas y ganadores de las diferentes categorías, en línea con lo que sucede en los BAFTA británicos o los DICE y Nvgrt estadounidenses, en los que también se cuenta con el respaldo de las diferentes academias, y que ofrecen una garantía añadida de calidad al contar entre sus asociados a empresas y representantes del sector.

Incorporar a la Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual en la organización de los Premios IRIS Games, bajo el paraguas de la marca IRIS de los premios de la Academia, representa una oportunidad estratégica para elevar el prestigio, la visibilidad y el impacto del evento. Esta institución cuenta con una sólida trayectoria en la organización de galas de alto nivel, lo que garantiza una producción profesional y una amplia cobertura mediática.

Su participación puede atraer a una audiencia más diversa y numerosa, incluyendo tanto a profesionales del sector audiovisual como a nuevos públicos interesados en el entretenimiento digital. Además, su red de contactos y su capacidad de convocatoria pueden incrementar significativamente el número de empresas participantes, desde estudios de desarrollo hasta marcas tecnológicas y medios de comunicación, generando un ecosistema más dinámico y rentable.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 5 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

En términos de difusión, la Academia puede asegurar una mayor proyección nacional e internacional del evento, lo que se traduce en mayores oportunidades de patrocinio, turismo y crecimiento económico para la industria del videojuego.

Por otro lado, 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 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 el Consejo de Gobierno aprobara el 17 de octubre de 2023 la **Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales**, (BOJA número 202, de viernes, 20 de octubre de 2023) 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

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...)

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 6 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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.

A su vez, 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

Además, 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:

*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 medios¹). 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.

La iniciativa se configura como un punto de encuentro dinámico que juega un papel fundamental en el tejido industrial del entretenimiento digital. Concebido como un espacio de interacción y colaboración, está diseñada para fomentar las conexiones entre los estudios y empresas de desarrollo y los principales actores del sector, incluyendo inversores y publishers.

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

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 7 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

Por todo ello, la Agencia plantea su participación en las PREMIOS IRIS 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:

- Presencia de la Agencia Digital de Andalucía en el apartado institucional como Patrocinador Principal en todos los soportes promocionales del evento, tanto online como offline.
- Inserción de logotipo de Agencia Digital de Andalucía en:
 - El microsite habilitado al efecto, desde el inicio de la convocatoria hasta la fecha de inicio de la siguiente edición de los Premios IRIS Games.
 - Rodas las piezas de comunicación en redes sociales (Facebook, Instagram, LinkedIn, XD, iScordy YouTube), con mención expresa a la cuenta @AgenciaDigAnd y utilización de los hashtags oficiales
- Participación de representantes de la Junta de Andalucía y/o de la Agencia Digital de Andalucía en los actos institucionales relativos al evento, incluyendo las ruedas de prensa de presentación, jornadas técnicas y balance del evento.
- Presencia en el jurado de representantes seleccionados junto a destacados profesionales del ecosistema del videojuego.
- Entrega del premio como patrocinador principal del evento por un representante de la Junta de Andalucía o de la Agencia Digital de Andalucía.
- Entrevista al representante de la Junta de Andalucía o la Agencia Digital de Andalucía designado en el pre-show de la gala de entrega de premios, quedando condicionada a la agenda y disponibilidad del representante.
- Espacio de contenidos para la Agencia Digital de Andalucía en pre-show e inicio de la gala de entrega de premios.
- Mención expresa a la Agencia Digital de Andalucía en carrusel de agradecimientos a patrocinadores en Instagram.

Así como cualquier otra información considerada de interés para la medición del retorno de la inversión.

Consiguiendo a su vez:

- Impulsar a la estrategia andaluza para la creación audiovisual y de contenidos digitales.
- Asociar a la Junta de Andalucía y a la Agencia Digital de Andalucía a un sector puntero y en auge que genera empleo y desarrollo.
- Conectar con la comunidad millennial y joven vinculada a los videojuegos.
- Acceso al conocimiento de primera mano en las últimas tendencias en este sector de las industrias culturales y creativas.

El contrato que se propone ahora tiene por objeto el patrocinio institucional del evento Premios IRIS Games 2026. Para este fin, desde la Dirección General de Estrategia Digital se facilitará a dicha entidad, previo informe favorable de la Dirección General de Comunicación Social, la marca genérica de la Junta de Andalucía y de la Agencia Digital de Andalucía.

Los Premios Iris Games, patrocinados por la Agencia Digital de Andalucía, se alinean directamente con los objetivos del proyecto RETECH – Misión, enmarcado en el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia y financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU. El proyecto Misión impulsa el

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 8 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

emprendimiento digital en sectores estratégicos, entre los que se encuentra el videojuego y la creación de contenidos digitales, a través del Centro de Emprendimiento Digital de Jaén.

La celebración de estos premios constituye una actuación de dinamización y visibilidad del ecosistema, en coherencia con las líneas de trabajo definidas en los convenios RETECH, que incluyen expresamente la realización de actividades de comunicación, promoción y puesta en valor de los centros y de sus sectores estratégicos. Los premios refuerzan la proyección de Jaén y de Andalucía como territorios de referencia en el ámbito del gaming, contribuyendo a la atracción de talento, la generación de oportunidades de negocio y la conexión entre startups, creadores, inversores y empresas tractoras.

Un elemento de especial interés es la participación física de los proyectos de emprendimiento digital especializados en videojuegos vinculados al Centro de Jaén, que encuentran en los Premios Iris Game un escaparate idóneo para mostrar sus desarrollos, generar visibilidad y establecer vínculos estratégicos con la industria y con el ecosistema nacional. De este modo, los premios se convierten en una palanca de conexión entre las iniciativas incubadas en el marco del proyecto Misión y el mercado, reforzando su proyección y posibilidades de crecimiento.

Además, los Premios Iris Games actúan como evento tractor complementario a las actuaciones del Programa Misión (aceleración, consultoría de alto rendimiento, innovación abierta y captación de inversión), generando un espacio de encuentro en el que se visibiliza el talento emergente y se consolidan relaciones estratégicas con la industria. De este modo, refuerzan la estrategia definida en la I Estrategia Andaluza de Emprendimiento Digital y Transformación Digital de la PYME 2030, que incluye el entretenimiento digital, gaming, eSports y contenidos inmersivos, entre las oportunidades de desarrollo económico regional.

Los Premios IRIS Games 2026, se desarrollarán conforme a la siguiente cronología:

- Apertura de inscripciones: 15 marzo 2026.
- Cierre de inscripciones: 30 abril 2026.
 - La presentación de candidaturas se realiza a través de www.premiosirisgames.com.
- Presentación de finalistas: 22 de mayo de 2026.
 - En el Polo Nacional de Contenidos Digitales. De forma paralela se celebrarán unas jornadas profesionales con destacados representantes de la industria.
- Gala de entrega de premios: 3 de julio de 2026.
 - En FYCMA. Junto a la gala se establecerán espacios y actividades de networking entre los estudios participantes, publishers e inversores
- IRIS Games tendrá una presencia destacada en otros eventos:
 - los días 4 y 5 de julio dentro del evento Retropixel, maximizando las oportunidades de difusión de la iniciativa entre el público asistente a los otros eventos.
 - En Guadalindie, la feria de videojuegos independientes del Sur, que se celebrará los días 4 y 5 de julio en FYCMA.

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:

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 9 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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 ordinaria.

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:

«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».

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 IRIS Games representan mucho más que un reconocimiento a la excelencia en el ámbito del entretenimiento digital; constituyen una herramienta estratégica de impulso económico, cultural y tecnológico para Andalucía. Al poner el foco en la innovación, la creatividad y el talento emergente, estos galardones posicionan a la región como un referente en el ecosistema de los videojuegos y las industrias culturales digitales, proyectando una imagen moderna y dinámica que trasciende la visión tradicional de Andalucía como destino exclusivamente patrimonial o turístico.

La economía digital y los contenidos digitales son reconocidos como motores de crecimiento, empleo y oportunidades futuras para la región de Andalucía. 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

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 10 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

la sequía del último año, han acuciado la necesidad de reforzar el apoyo a las empresas de nuestro sector audiovisual 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.

8 DIVISIÓN EN LOTES DEL OBJETO DEL CONTRATO.

NO

Justificación de motivos válidos para la no división en lotes:

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 31 de julio de 2026, no existiendo posibilidad de prórroga.

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 CIENTO VEINTIUN MIL (121.000,00€), 21% IVA INCLUIDO.

Conceptos Patrocinio Institucional	IMPORTE
Patrocinio de los Premios Iris Games	100.000,00€
TOTAL BASE IMPONIBLE (€)	100.000,00€
IVA 21% (€)	21.000,00€
TOTAL (€)	121.000,00€

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 coste del patrocinio con el coste de contratar a través de cualquiera de las otras fórmulas de contratación previstas en

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 11 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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 IRIS GAMES, se detallan a continuación.

El importe del patrocinio se basa en la sólida propuesta de visibilidad y posicionamiento estratégico que ofrece el evento Premios Iris Games, respaldada por un alcance estimado de 3.530.302 personas únicas a lo largo de las diferentes fases del evento.

Como patrocinador principal (Premium Partner), la entidad contará con una visibilidad destacada en todos los soportes promocionales (online y offline) y en las principales plataformas digitales del certamen (web y redes sociales: Facebook, Instagram, LinkedIn, X, Discord, YouTube), desde el lanzamiento hasta la siguiente edición. Esta visibilidad no es únicamente de carácter orgánico: la propuesta incluye una combinación de estrategias de marketing digital, contenidos patrocinados y una cobertura mediática robusta que permite amplificar el alcance a nivel nacional.

El alcance e impacto del evento se desglosa en:

- Web y redes sociales: Se prevé un alcance de 136.438 usuarios para la edición 2026
- Publicidad online: se prevén 6.707.800 de impresiones en campañas específicas, equivalentes a 3.353.900 personas únicas.
- Impactos en prensa: aproximadamente 60 publicaciones con un alcance de 1.125.000 oportunidades de ver (OTS), ajustadas al 50% por solapamiento (562.500 personas únicas adicionales).
- Impactos directos: se espera que asistan al evento 1.200 personas de manera presencial y otras 1.968 lo hagan de manera on-line.

Estos datos se traducen en un impacto económico equivalente de 1.232.000 euros:

- 110.000 euros por el alcance digital y mediático directo.
- 1.122.000 euros de valor publicitario equivalente por la repercusión en prensa.

Así, la aportación del importe como patrocinador queda plenamente justificada al representar un retorno mediático y publicitario de más de 12 veces el valor de la inversión, consolidando su posición como actor clave en el ecosistema de videojuegos, tecnología e innovación digital.

Las acciones de comunicación, difusión y organización comenzado en la fecha de formalización del contrato y se prolongarán hasta el acto final de entrega de los premios de la II edición de los Premios IRIS Games prevista para el día 3 de julio de 2026, y alargándose en los eventos el 5 y 4 de julio dentro de Andalucía Play Fest.

Para el cálculo del alcance e impacto previsto, partimos de la primera edición de los Premios IRIS Games 2025, que se resumen en los siguientes indicadores:

- 217 estudios únicos participantes en la fase de concurso.
- 679 personas asistieron presencialmente a las diferentes jornadas.
- 1.789 visualizaciones de las diferentes retransmisiones por streaming a través de YouTube.
- Envío de 8 newsletters a una audiencia de 3.341 suscriptores.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 12 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

- Envío de 6 notas de prensa.
- Repercusión de 111 impactos en prensa escrita, digital, radio y televisión.
- Estas apariciones, generadas de manera orgánica, tendrían un valor estimado de 1,58 millones de euros según criterios de valor equivalente publicitario según la plataforma Onclusive.
- La suma OTS (Opportunities to see) de alcance de audiencia potencial alcanza 249 millones de espectadores

En la edición a celebrar en 2026 se estima un crecimiento anual moderado del 10%. Para estas cifras, y basándonos en el nuevo alcance nacional del certamen con la marca Premios IRIS Games, así como en la popularidad del evento, en los esfuerzos de marketing dedicados, y la potenciación del evento a través del concepto de Andalucía Play Fest, las cifras estimadas de alcance e impacto se resumen en la siguiente tabla:

Indicador	IRIS Games 2025	Previsto 2026
Visitas a la web	75.226	82.749
Seguidores RRSS	48.808	53.689
Impresiones publicidad digital	6.098.000	6.707.800
Impactos en prensa	111	122
AVE (Valor publicidad equivalente)	1.580.000€	1.738.000 €
OTS (oportunidades de ver)	249 millones espectadores	274 millones espectadores
Alcance total (personas únicas)	3.209.365	3.530.302
Asistentes fuera de Málaga	126	139
Impacto económico	111.367€	122.504 €
Asistentes presenciales (Total)	679	1.200
Asistentes online (Total)	1.789	1.968
Asistentes únicos	2.468	3.068

El impacto económico se calcula como una estimación del beneficio económico directo que los visitantes aportan a la ciudad durante su estancia con motivo del evento. Tomando como referencia el gasto medio diario de los viajeros de reuniones publicado por el Convention Bureau (351,90 € por viajero y día), y considerando una asistencia estimada de 240 personas procedentes de fuera de la provincia, una duración del evento de tres días y una media de dos noches de pernoctación, el impacto económico directo estimado en la ciudad asciende a 253.368 euros.

Además de la visibilidad mediática y digital, el patrocinio incluye contraprestaciones concretas y de gran valor para ADA:

- Participación en el jurado y entrega de premios, junto a referentes del sector.
- Intervención en ruedas de prensa y entrevistas exclusivas durante el evento.
- Espacio de contenidos propio en la jornada profesional, como vehículo de posicionamiento y divulgación de las iniciativas de ADA.
- Proyección y consolidación de la imagen de ADA como impulsora de la innovación y la industria cultural y creativa en Andalucía.
- Entrada para todos los actos relacionados con el evento (rueda de prensa, presentación de finalistas y gala final).

Como desglose del importe de patrocinio, a continuación, se hace una **estimación del importe de cada una de las acciones recogidas** en el patrocinio a nivel de coste económico:

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 13 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

- Visibilidad de Marca (46.000 €)
 - Logo en todos los materiales oficiales (carteles, web, redes sociales, entradas, etc.): 12.000 €
 - Presencia destacada en el escenario principal (pantallas LED, photocall, etc.): 9.000 €
 - Menció en notas de prensa y entrevistas oficiales: 5.000 €
 - Campaña digital conjunta (redes sociales, newsletters, etc.): 15.000 €
 - Publicidad en streaming del evento (YouTube, etc.): 5.000 €
- Activaciones y Experiencia de Marca (15.000 €)
 - Presentación de un premio en el escenario por parte de un representante de ADA: 12.000 €
 - Participación como jurado del evento: 3.000 €
- Relación con la Comunidad y Networking (6.000 €)
 - Acceso a todos los eventos de networking con desarrolladores, prensa y otros patrocinadores: 6.000 €
- Producción y Contenido Audiovisual (20.000 €)
 - Inclusión de la marca en el aftermovie oficial del evento: 6.000 €
 - Entrevista exclusiva con el patrocinador para medios y redes en el preshow: 6.000 €
 - Cobertura fotográfica y audiovisual personalizada para la marca: 8.000 €
- Otras actividades de impacto (13.000€)
 - Presencia destacada en Rueda de Prensa (6.500€)
 - Presencia en el balance del certamen (6.500€)

El importe de los diferentes patrocinadores también cubre parte de los costes de producción de las tres etapas principales del evento que necesitan un importe total de 223.000 euros para llevarse a cabo:

- Presentación de candidaturas: desarrollo y gestión de la plataforma de inscripción, campañas de atracción y difusión.
- Selección y presentación de finalistas: coordinación con estudios y jurado, generación de contenidos y acciones de promoción.
- Jornada profesional y gala de entrega de premios: logística y producción de la gala, escenografía, audiovisuales, retransmisión en streaming, actividades B2B y zona demo.

Por tanto, la solicitud de patrocinio de no solo se justifica por el impacto cuantificable en visibilidad y medios (valorado en más de 1,2 millones de euros), sino también por la calidad y el prestigio de las acciones propuestas, que alinean la misión de ADA con la proyección nacional de los Premios Iris Games.

11 VALOR ESTIMADO DEL CONTRATO

El valor estimado del contrato es de **CIEN MIL EUROS (100.000,00€), 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.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 14 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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 (€)
2026	0131010000 G/12D/22616/00 01	121.000,00 €

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, CIENTO CINCUENTA MIL EUROS (150.000,00) (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: VEINTE MIL EUROS (20.000,00 EUROS) (21% IVA INCLUIDO).

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 los medios que se señala a continuación:

- Experiencia en organización de eventos similares:

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 15 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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

En el caso del sector privado, se atenderá a la descripción de tareas que describa el certificado aportado o al contenido que pueda deducirse razonablemente de dicho certificado.

En el caso del sector público, se atenderá a la igualdad entre los tres primeros dígitos de los códigos CPV de servicio, esto es 79341000-6 Servicios de publicidad, 79952000-2 Servicios de eventos y 79950000-8 Servicios de organización de exposiciones, ferias y congresos. Si el certificado aportado no contiene indicación acerca de los CPV involucrados, se seguirá el mismo procedimiento que para las empresas del sector privado.

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.

Garantía provisional: NO

Garantía definitiva: NO

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 107.1 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, se considera procedente eximir al adjudicatario de la obligación de constituir garantía definitiva, atendiendo a las circunstancias concurrentes en el presente contrato. En particular, la naturaleza de la prestación, caracterizada por su ejecución inmediata y la inexistencia de riesgos significativos de incumplimiento, unida a que el pago se realizará únicamente una vez verificada la correcta ejecución del contrato, permiten concluir que la exigencia de dicha garantía no resulta necesaria para salvaguardar los intereses públicos.

En el PCAP se establecen medidas para garantizar la correcta ejecución y el cobro, en su caso, de la imposición de penalidades por cumplimiento defectuoso del adjudicatario, que se podrán detraer del abono único que tendrá lugar a la finalización del evento patrocinado, en la liquidación del contrato, abonando el saldo resultante.

21 PROPUESTA DE CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN

Al tratarse de un contrato negociado sin publicidad por razón de exclusividad, no sería de aplicación lo establecido en el artículo 26 del Decreto Ley 3/21, de 16 de febrero, en el que se dice lo siguiente:

"serán criterio de adjudicación, entre otros, la evaluación de la calidad a partir de las características intrínsecas de los equipos y la adecuación entre los equipos ofertados y el parque de equipos destinado a realizar idénticas tareas analítica en el laboratorio de destino, así como de los medios personales adscritos al mismo contrato, que tendrá en cuenta la idoneidad del personal, vinculado directamente con la Dirección Técnica, la formación y los mantenimientos de los equipos objetos del presente contrato, en atención a su titulación y especialización, así como los programas de formación y control de calidad."

Se tendrán en cuenta como criterios de adjudicación para valorar la mejor relación calidad/precio y criterios automáticos dado que la prestación está perfectamente definida técnicamente y no es posible variar los plazos ni introducir modificaciones de ninguna clase en el contrato, siendo por consiguiente el precio el único factor determinante de la adjudicación.

La máxima puntuación (100 puntos) la obtendrá la oferta económica más baja.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 16 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

Se aplicará la siguiente fórmula para la obtención de la puntuación (X) del resto de ofertas económicas (Of) admitidas: fPLAZO

$$X = (OMB \times \text{Max}) / Of$$

siendo,

Max= Puntuación máxima de la proposición económica

OMB= Oferta económica Más Baja (en euros)

Of= Oferta económica de la empresa (en euros)

22 UMBRAL MÍNIMO PARA CONTINUAR CON EL PROCESO SELECTIVO.

NO

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

Consideraciones de carácter medioambiental: comunicaciones electrónicas. En la ejecución del contrato las comunicaciones formales, documentos, resúmenes, informes, etc. asociadas a los servicios prestados, se realizarán por el contratista en formato digital y se remitirán vía telemática a fin de evitar el uso de papel. Por parte de la persona responsable del contrato se realizará con una periodicidad trimestral las comprobaciones necesarias a fin de asegurar el cumplimiento de la condición establecida.

24 SUBCONTRATACIÓN.

No procede.

25 PENALIDADES.

Penalidades por cumplimiento defectuoso: Sí

Se considerarán incumplimientos graves:

- 1 % del precio del contrato, excluido el IVA, por NO figurar como patrocinador principal, con presencia de marca, en todos los elementos publicitarios que formen parte de las campañas de comunicación y/o difusión del evento.
- 1% del precio del contrato, excluido el IVA, por la NO publicación de contenidos en las redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter), con mención a la Agencia Digital de Andalucía sobre las actividades patrocinadas.

Se califica de incumplimiento muy grave:

La falta de comunicación de forma inmediata al órgano de contratación de la incursión sobrevenida en conflicto de interés y no actuar inmediatamente para evitar que la misma interfiera en la correcta ejecución del contrato. Este incumplimiento será penalizado con el 10 % del precio del contrato, excluido el IVA.

Las cuantías de cada una de estas penalidades no podrán ser superior al 10 % precio del contrato, IVA excluido, ni el total de las mismas superar el 50 % del precio del contrato.

Penalidades por incumplimiento de las obligaciones en materia medioambiental, social o laboral: Sí

En caso afirmativo, especificar: El 1% del importe del contrato

La persona responsable del contrato comunicará por escrito la imposición de las citadas penalidades a la persona contratista, que podrá formular alegaciones en un plazo de 5 días hábiles. Si tras el estudio de las alegaciones, en su caso, aquélla estima que los incumplimientos son imputables a ella, detraerá el importe correspondiente del precio final del contrato.

CARLOS SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 17 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	

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/>.

Las facturas deberán ser remitidas al siguiente código DIR3:

Oficina Contable	Órgano Gestor	Unidad Tramitadora
Intervención General A01004456	Agencia Digital de Andalucía A01035272	Agencia Digital de Andalucía 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 SIMON FERRER		22/05/2026 14:02:25	PÁGINA: 18 / 18
VERIFICACIÓN	NJyGw5vU39HnT7735X3345OYL7xApN	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/	