



CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE LA FUNDACIÓN DE LA COMUNITAT VALENCIANA PARA LA PROMOCIÓN ESTRATÉGICA, EL DESARROLLO Y LA INNOVACIÓN URBANA Y ENCOM GAMES, S.L. PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA “VALENCIA GAME CITY 2026”, MEDIANTE LA CONCESIÓN DE UNA SUBVENCIÓN EN RÉGIMEN DE CONCESIÓN DIRECTA.

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

REUNIDOS

De una parte, DOÑA PAULA MARÍA LLOBET VILARRASA, mayor de edad, en su condición de Vicepresidenta de la **Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana**, con CIF G-98406002 y domicilio en calle Joan Verdeguer, 16, 46024 València, actuando en nombre y representación de la misma, cargo para el que fue nombrada por Resolución de la Alcaldía de València de fecha 29 de septiembre de 2023, y en el ejercicio de las facultades que le han sido conferidas mediante escritura de elevación a público de acuerdos del Patronato otorgada ante el Notario de València don Fernando Corbí Coloma, en fecha 5 de diciembre de 2023, **en adelante La Fundación o Valencia Innovation Capital, indistintamente.**

Y, de otra parte, JAVIER CARRIÓN VIANA, con DNI 24.398.414-Z, en su condición de director general de ENCOM GAMES, S.L. con CIF B-98505688 y domicilio en Calle José Pérez Fuster Metge, 6 – bajo; 46007 València, **en adelante, “ENCOM GAMES”.**

Las partes firmantes reconocen mutuamente la capacidad y legitimidad necesarias para suscribir el presente convenio, en el marco de la autorización otorgada a la Fundación por la Junta de Gobierno Local del Ayuntamiento de València, en sesión ordinaria de fecha 17 de abril 2026, para la concesión de la correspondiente subvención nominativa, y a tal efecto:

EXPONEN

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

Segundo. - La Fundación de la CV para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, según el vigente artículo 3 de sus Estatutos, es una Fundación sin

ánimo de lucro que se rige por dichos Estatutos y normas que en interpretación y desarrollo de los mismos establezca el Patronato, y en todo caso, por las disposiciones legales vigentes en materia de Fundaciones, en concreto por la Ley 8/1998, de 9 de diciembre, de Fundaciones de la Comunidad Valenciana, estando adscrita al Ayuntamiento de Valencia, de conformidad con lo indicado en la disposición adicional duodécima de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases de Régimen Local.

Asimismo, conforme al artículo 2 de los citados estatutos, La Fundación tiene personalidad jurídica propia y plena capacidad jurídica y de obrar y puede, por tanto, adquirir, poseer, administrar y disponer bienes y derechos de todas clases, contraer obligaciones y ejercitar derechos, acciones y excepciones.

Tercero. - Que La Fundación tiene por objeto el desarrollo de actuaciones orientadas a la promoción de la innovación, la ciencia, la tecnología y el emprendimiento tecnológico, y en particular:

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

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

Cuarto.- Que el programa “València Game City 2026” constituye una iniciativa estratégica de València Innovation Capital, incluida en el Plan de Actuación 2026 de la Fundación dentro del sector estratégico de Tecnologías Inmersivas y Videojuegos, orientada a la consolidación y proyección del ecosistema del videojuego, los esports y las tecnologías XR.

Quinto. - Que ENCOM GAMES es una entidad especializada en el desarrollo de contenidos, programas y eventos del sector del videojuego y las tecnologías inmersivas, con experiencia acreditada en la ejecución de iniciativas orientadas a la consolidación y proyección del ecosistema del videojuego, los esports y las tecnologías XR, entre ellas el programa ‘València Game City’ desde su puesta en marcha en 2024.

Sexto. - Que las actividades propuestas por ENCOM GAMES para el ejercicio 2026, en el marco del Programa ‘Valencia Game City 2026’, se alinean con los objetivos estratégicos de València Innovation Capital, contribuyendo a:

- La consolidación y fortalecimiento del ecosistema profesional valenciano del videojuego, los esports y las tecnologías inmersivas, mediante el apoyo estructurado a estudios, desarrolladores y empresas creativas del sector.
- El impulso de la innovación tecnológica y creativa aplicada, favoreciendo la incorporación del videojuego y las tecnologías XR en ámbitos como la cultura, la educación, el turismo, la participación ciudadana y otros contextos de interés público.
- El desarrollo y la atracción de talento especializado, a través de programas de formación, mentoría, acompañamiento y conexión con universidades, centros formativos y agentes del ecosistema educativo y profesional.
- La proyección nacional e internacional de València como hub del videojuego y las tecnologías inmersivas, fortaleciendo su posicionamiento estratégico mediante la participación en ferias, eventos profesionales, alianzas y redes sectoriales.
- La dinamización de la comunidad profesional y la generación de colaboraciones entre estudios, empresas tecnológicas, entidades culturales, instituciones académicas y otros agentes del ecosistema innovador.

- La promoción de la participación ciudadana y la activación urbana, a través de experiencias gamificadas y acciones que conectan el videojuego con el espacio público, el patrimonio, el turismo y la innovación social.

Séptimo. – Que el Plan de Actuación 2026 de la Fundación, en el marco de la Actividad 2 – Ecosistema Innovador y del sector estratégico de Tecnologías Inmersivas y Videojuegos, prevé expresamente la suscripción de un convenio subvencional nominativo con ENCOM GAMES, S.L., con una dotación económica de 150.000 euros, para el desarrollo del Programa ‘València Game City 2026’.

Octavo. – Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 22.2.a) de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, la subvención objeto de este convenio tiene carácter nominativo, al concurrir razones de interés público, social y estratégico, no existiendo alternativa equivalente que pueda desarrollarse en régimen de concurrencia competitiva.

En virtud de todo lo expuesto, dado que la Fundación y ENCOM GAMES comparten objetivos coincidentes en materia de impulso y consolidación del ecosistema del videojuego, los esports y las tecnologías inmersivas, el fomento de la innovación tecnológica y creativa aplicada, el desarrollo y atracción de talento especializado, la dinamización de la comunidad profesional del sector y el posicionamiento estratégico de la ciudad de València como hub nacional e internacional del videojuego y las tecnologías XR, y reconociéndose mutuamente la capacidad y legitimidad necesarias para la formalización del presente convenio, y de conformidad con lo dispuesto en los artículos 22.2.a) y 28.1 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, en el artículo 65 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba su Reglamento, y en los artículos 22 y 23 de la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de València, procede la suscripción del presente convenio, que se regirá por las siguientes

CLÁUSULAS

Primera. Objeto del convenio

El presente convenio tiene por objeto canalizar la subvención nominativa concedida por la Fundación a ENCOM GAMES para la ejecución, durante el ejercicio 2026, del Programa “València Game City 2026”.

Dicho programa se alinea con lo previsto en el Plan de Actuación 2026 de València Innovation Capital, en el marco de la Actividad 2 – Ecosistema Innovador, y en particular con las actuaciones orientadas al impulso del ecosistema del videojuego y las tecnologías inmersivas, el desarrollo y la atracción de talento especializado, la dinamización del sector creativo-tecnológico y el posicionamiento nacional e internacional de la ciudad de València en este ámbito.

El programa “València Game City 2026” se integra en la estrategia de València Innovation Capital recogida en el citado Plan de Actuación 2026, dentro del sector estratégico de Tecnologías Inmersivas y Videojuegos, y se desarrolla de forma estable y continuada en las **instalaciones específicamente habilitadas** para tal fin en el edificio “La Harinera”, como espacio de referencia para la dinamización del ecosistema del videojuego, los esports y las tecnologías XR en la ciudad de València.

A tal efecto, la ejecución del programa se realizará en dicho emplazamiento, conforme a la planificación prevista y a los usos definidos por la Fundación para este espacio, sin que resulte de aplicación un régimen de cesión accesoria, puntual o condicionada de espacios.

El contenido detallado, alcance y características del programa se describen en el **ANEXO I**, que forma parte integrante del presente convenio.

Segunda. Gastos subvencionables

De acuerdo con lo establecido en el artículo 31 de la Ley 38/2003 de 17 de noviembre General de Subvenciones (en adelante LGS) se consideran gastos subvencionables los generados como consecuencia del **desarrollo** de las actividades que se realicen en aplicación del presente convenio de colaboración, tanto gastos directos como indirectos, siempre que se pueda individualizar su cuantía y respondan de manera **indubitada** a la naturaleza de la actividad subvencionada.

En cumplimiento del art. 27.7 de la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de Valencia y sus organismos públicos (en adelante OGS), se fija como máximo en el **8%** los gastos indirectos subvencionables.

En ningún caso, el coste de adquisición de los gastos subvencionables podrá ser superior al valor de mercado.

Por el contrario, **no** serán objeto de subvención los gastos de adquisición de bienes inventariables, los gastos producidos por motivo de procesos judiciales y los impuestos, excepto los correspondientes al pago del personal y de las facturas que ocasione la actividad subvencionada.

En el caso de que ENCOM GAMES no pudiera recuperar el IVA, este será financiable previa emisión de **certificado** por el representante de la entidad con poder bastante y relativo a que las cuotas soportadas no han sido objeto de deducción.

Tercera. – Actividades a realizar

ENCOM GAMES desarrollará, en el marco del presente convenio, las actuaciones necesarias para la ejecución del Programa ‘València Game City 2026’, de conformidad con lo previsto en el Anexo I.

Las actividades subvencionadas se estructuran en torno a los siguientes **ejes de actuación**, orientados a la consolidación, dinamización y proyección del ecosistema del videojuego, los esports y las tecnologías inmersivas en la ciudad de València:

1. **Apoyo a estudios y desarrolladores del ecosistema valenciano del videojuego**, mediante acciones de acompañamiento, asesoramiento, mentoría, generación de conexiones profesionales y facilitación de oportunidades de crecimiento, con especial atención a los procesos de profesionalización, publicación, financiación y acceso a mercados.
2. **Programas de formación, mentoría y desarrollo de talento especializado**, dirigidos a profesionales, estudiantes y personas interesadas en el ámbito del videojuego y las tecnologías XR, en colaboración con universidades, centros formativos y agentes del ecosistema educativo y profesional.
3. **Organización y dinamización de la comunidad profesional del sector**, a través de encuentros, jornadas, talleres, sesiones de networking y otras actividades orientadas a fortalecer las relaciones entre estudios, empresas, profesionales, entidades culturales y tecnológicas.
4. **Acciones de visibilización, networking y posicionamiento del ecosistema**, destinadas a reforzar la proyección del sector del videojuego y las tecnologías inmersivas de València a nivel local, nacional e internacional, incluyendo la generación de contenidos, la presencia en foros especializados y la promoción conjunta del ecosistema.
5. **Participación en ferias y eventos estratégicos del ámbito del videojuego y las tecnologías inmersivas**, facilitando la presencia coordinada de agentes del ecosistema valenciano y contribuyendo al posicionamiento de la ciudad como referente en este sector.
6. **Acciones de gamificación, participación ciudadana y conexión con el espacio urbano**, mediante el diseño y desarrollo de experiencias que integren el videojuego y las tecnologías inmersivas en el espacio público, el patrimonio, el turismo, la cultura y otras iniciativas de innovación social y urbana.

Cuarta. Obligaciones de ENCOM GAMES

Con carácter general, ENCOM GAMES deberá cumplir las obligaciones previstas en el artículo 14 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, así como las que se derivan del presente convenio y de la normativa que resulte de aplicación. Asimismo, y con carácter específico, ENCOM GAMES se compromete a:

- **Ejecutar** las actuaciones que fundamentan la concesión de la subvención, consistentes en el desarrollo y ejecución del Programa 'València Game City 2026' de conformidad con lo previsto en la cláusula tercera del presente convenio y en el Anexo I, y dentro del plazo de vigencia establecido.
- **Acreditar** ante la Fundación la correcta realización de las actividades objeto de subvención mediante la presentación de la correspondiente justificación técnica y económica, en los términos y plazos establecidos en este convenio y en la normativa aplicable en materia de subvenciones.

- **Someterse** a las actuaciones de comprobación, seguimiento y control que pueda efectuar la Fundación, así como a cualesquiera otras actuaciones de verificación que correspondan a los órganos competentes del Ayuntamiento de València u otros órganos de control, facilitando cuanta información le sea requerida en relación con la ejecución del programa subvencionado.
- **Garantizar** la participación institucional de la Fundación en las actividades públicas del Programa 'València Game City 2026', mediante la adecuada visibilidad institucional y la posibilidad de intervención o presencia de representantes de la Fundación, cuando proceda.
- **Colaborar** en la difusión del programa, a través de los canales propios de comunicación de ENCOM GAMES contribuyendo a la visibilización del ecosistema profesional del videojuego, los esports y las tecnologías inmersivas en la ciudad de València, así como de las actividades, iniciativas y resultados desarrollados en el marco del programa.

Quinta. - Compatibilidad con otras fuentes de financiación

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

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

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

Sexta. - Coste del convenio

El importe de la subvención objeto del presente convenio asciende a **150.000,00 euros (ciento cincuenta mil euros)**, que serán aportados por València Innovation Capital a favor de ENCOM GAMES, con cargo al presupuesto de la Fundación correspondiente al ejercicio 2026.

El abono de la subvención se efectuará conforme al procedimiento previsto en la cláusula octava del presente convenio.

En consecuencia, **no se realizará ningún pago anticipado ni abono a cuenta.**

Si, tras el análisis de la documentación justificativa aportada, la Fundación apreciara que determinados gastos **no resultan subvencionables o no cumplen los requisitos establecidos en la normativa aplicable**, únicamente se abonará el importe correspondiente a los **gastos considerados elegibles**, sin que ello genere derecho alguno al pago de la totalidad de la cuantía inicialmente prevista.

Sin perjuicio de lo anterior, **y para el supuesto de que, tras la realización del pago**, se detectara que total o parcialmente los gastos **financiados no se han ejecutado, no se ajustan al objeto del convenio, no cumplen los requisitos de elegibilidad o han sido incorrectamente justificados**, la Fundación iniciará el procedimiento de **reintegro total o parcial** de las cantidades indebidamente percibidas, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 36 y 37 de la Ley General de Subvenciones y demás normativa aplicable.

Séptima. – Justificación

ENCOM GAMES deberá justificar la aplicación de los fondos percibidos de conformidad con lo dispuesto en los artículos 30 y 31 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (LGS), en el artículo 72 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba su Reglamento, y en el artículo 30 de la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de València y sus Organismos Públicos.

La justificación se realizará mediante **cuenta justificativa ordinaria** con aportación de justificantes de gasto y de pago, correspondiente al ejercicio 2026, referida a **gastos devengados y efectivamente pagados** dentro del período de elegibilidad comprendido entre el **1 de enero y el 31 de diciembre de 2026**.

La cuenta justificativa deberá incluir, **necesariamente**, la siguiente documentación:

- a) Una **memoria de actuación**, justificativa del cumplimiento de las condiciones impuestas en la concesión de la subvención, con indicación detallada de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos.
- b) Una **relación clasificada de la totalidad de los gastos e inversiones** de la actividad subvencionada, con identificación del acreedor, número de factura o documento equivalente, importe, fecha de emisión y fecha de pago, **acompañada de todas las facturas y de los justificantes de pago correspondientes**, conforme a los requisitos establecidos en la normativa aplicable.
En caso de que la subvención se hubiera concedido con arreglo a un presupuesto estimado, deberán indicarse las desviaciones producidas.
- c) Una **relación detallada de otros ingresos o subvenciones** que hayan financiado la actividad subvencionada, con indicación del importe y su procedencia.

En caso de no existir financiación adicional, se deberá aportar declaración responsable acreditando la inexistencia de otros ingresos o ayudas destinados a la ejecución del programa.

Asimismo, ENCOM GAMES deberá aportar los **certificados** acreditativos de encontrarse al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones con la Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT), la Agencia Tributaria Valenciana (ATV), la Tesorería General de la Seguridad Social (TGSS) y la Hacienda Local del Ayuntamiento de València, todos ellos **vigentes en la fecha de presentación de la justificación**.

A efectos de la **validación de la justificación** será suficiente la presentación del **justificante** de haber solicitado el **certificado** de estar al corriente con la Hacienda Local del **Ayuntamiento de València**. Una vez recibido dicho certificado, **deberá remitirse** a la Fundación, a la cuenta de correo siguiente:
convocatorias@vlcinnovation.com

La **no presentación** de la justificación **dentro del plazo establecido**, sin autorización de ampliación, comportará la **pérdida del derecho al cobro**, sin perjuicio de las responsabilidades que pudieran derivarse.

Octava. - Pago de la subvención

A efectos de la justificación, podrán presentarse **justificaciones parciales**, siempre que la memoria técnica y económica presentada se corresponda con la finalidad del programa subvencionado, e incluya una descripción detallada de las actividades realizadas y los resultados obtenidos. Como máximo, podrá presentarse una justificación parcial **cada dos meses**.

En caso de no optarse por la modalidad de justificaciones parciales, la justificación final deberá presentarse en el plazo máximo de **un mes a contar desde el 31 de diciembre de 2026**.

Con carácter **previo** a la realización de **cualquier pago**, ya sea total o parcial, ENCOM GAMES deberá acreditar que se encuentra al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT), la Agencia Tributaria Valenciana, con la Seguridad Social y con el Ayuntamiento de Valencia.

En todo caso, **no podrá realizarse el pago total o parcial** derivado de una justificación hasta que:

- Se hayan aportado **todos** los certificados acreditativos del cumplimiento de las obligaciones tributarias (AEAT y ATV), con la Seguridad Social y con la

Hacienda Local del Ayuntamiento de València, todos ellos vigentes en la fecha de justificación de la subvención.

- El personal técnico responsable de la Fundación haya emitido el correspondiente **informe favorable tras la revisión** de la documentación justificativa presentada
- La Dirección-Gerencia haya dictado la **resolución de autorización de pago**, a propuesta del personal técnico de la Fundación responsable del expediente.

Novena. – Subcontratación

ENCOM GAMES podrá subcontratar con terceras personas la ejecución **hasta el 50%** de la actividad que constituye el objeto de la subvención. Queda fuera de este concepto la contratación de aquellos gastos en que tenga que incurrir el beneficiario para la realización por sí mismo de la actividad subvencionada.

Dicha subcontratación se ajustará, en todo caso, a lo dispuesto en el artículo 29 de la LGS y en el artículo 68 del RGS.

No podrán subcontratarse actuaciones con personas o entidades vinculadas en los términos del art. 29.7 LGS, salvo autorización previa y condiciones de mercado

Décima. - Comisión de seguimiento

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

La Comisión deberá reunirse, **al menos**, una vez durante la vigencia del convenio con el fin de verificar el cumplimiento de los compromisos asumidos por las partes, sin perjuicio de las funciones de control y comprobación que correspondan a los órganos competentes.

Estará integrada por cuatro miembros, designados de la siguiente forma:

- Dos representantes de la Fundación, de los cuales:
 - La subdirectora de Emprendimiento Tecnológico, que ejercerá la presidencia de la Comisión o persona en quien delegue
 - Una persona de entre el personal técnico del área de I+D+i, que actuará como secretaria de la Comisión.
- Dos representantes de ENCOM GAMES, designados por dicha entidad.

Las funciones de la Comisión serán las siguientes:

- a) Realizar el seguimiento de las actividades ejecutadas en el marco del presente convenio.
- b) Interpretar y resolver las discrepancias o incidencias que pudieran surgir en la interpretación o ejecución de este.

El régimen de funcionamiento y adopción de acuerdos de la Comisión de Seguimiento

se ajustará a lo establecido en la Sección 3.^a del Capítulo II del Título Preliminar de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.

Undécima. - Identificación institucional

En todas las actuaciones que se lleven a cabo, total o parcialmente, en el marco de este Convenio y que impliquen difusión, comunicación o publicidad, ya sea impresa, digital o por cualquier otro medio, deberá incorporarse de **forma visible** el logotipo de La Fundación de la CV para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana y el Ayuntamiento de València con el fin de identificar el origen de carácter público de la subvención.

En caso de incumplimiento de esta obligación, se aplicará lo dispuesto en el artículo 31.3 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley General de Subvenciones.

Duodécima. - Efectos y vigencia

La duración del presente convenio será desde la fecha de la última firma electrónica y hasta el **31 de diciembre de 2026**, siendo sus **efectos retroactivos al 1 de enero de 2026**, exclusivamente a los efectos de la imputación de las actividades y gastos subvencionables.

Decimotercera. - Modificaciones

Modificaciones no sustanciales y prórroga del plazo de ejecución

ENCOM GAMES podrá solicitar la **modificación no sustancial** de las actuaciones subvencionadas, entendiendo por tales aquellos ajustes de carácter organizativo o técnico que resulten necesarios para la correcta ejecución del programa y que **no alteren su objeto, finalidad, contenidos esenciales, presupuesto aprobado ni los elementos determinantes de la concesión**.

Asimismo, ENCOM GAMES podrá solicitar la **prórroga del plazo de ejecución**, exclusivamente cuando concurren circunstancias sobrevenidas que dificulten o impidan la realización de las actividades dentro del plazo inicialmente previsto y siempre que dichas circunstancias no sean imputables a la entidad beneficiaria.

Las modificaciones no sustanciales y las solicitudes de prórroga deberán solicitarse **antes de la finalización del plazo de ejecución**, mediante escrito dirigido a **convocatorias@vlcinnovation.com** y acompañadas de memoria motivada que justifique la necesidad del cambio y quede acreditada la concurrencia de circunstancias sobrevenidas, siempre que no se perjudiquen derechos de terceros ni se desvirtúe la finalidad de la subvención.

Las solicitudes serán resueltas por el órgano colegiado de la Fundación y notificadas a ENCOM GAMES en un plazo máximo de **diez (10) días naturales** desde su recepción

Ampliación del plazo de justificación

ENCOM GAMES podrá solicitar la **ampliación del plazo de justificación**, exclusivamente cuando concurren **causas de fuerza mayor o circunstancias excepcionales debidamente justificadas y no imputables a la entidad beneficiaria**, que impidan o dificulten de manera grave la presentación de la documentación justificativa en el plazo inicialmente previsto.

A estos efectos, podrán considerarse causas de fuerza mayor o circunstancias excepcionales, entre otras, **situaciones de emergencia o catástrofes naturales; problemas graves de salud o fallecimiento de una persona imprescindible para la preparación o tramitación de la justificación; incidencias técnicas o logísticas graves que no hubieran podido preverse ni evitarse con una planificación diligente; decisiones o restricciones administrativas sobrevenidas; o la indisponibilidad sobrevenida de espacios o servicios necesarios por causas ajenas al beneficiario.**

No se considerarán causas válidas: **retrasos por planificación insuficiente; falta de organización interna; acumulación de tareas; indisponibilidad de personal propio; ni incidencias relacionadas con la obtención de documentación de proveedores, subcontratistas u otros terceros cuya gestión corresponda al beneficiario, ni cualquier otra circunstancia imputable a su gestión.**

La solicitud deberá presentarse **antes de la finalización del plazo de justificación**, mediante escrito dirigido al correo electrónico **convocatorias@vlcinnovation.com**, y acompañarse de la documentación acreditativa correspondiente. La ampliación que pudiera autorizarse **no podrá superar la mitad del plazo de justificación inicialmente establecido.**

La presentación de una solicitud de ampliación del plazo de justificación **no detiene ni aplaza el cómputo del plazo original**. Por ello, salvo que la ampliación haya sido **autorizada expresamente antes** de que finalice el plazo vigente, ENCOM GAMES deberá presentar la justificación dentro del plazo inicial, sin perjuicio de la resolución posterior de la solicitud.

Si la ampliación es denegada y la entidad beneficiaria **no hubiera presentado la justificación en el plazo inicial**, se iniciará el **procedimiento de reintegro**.

Las solicitudes serán resueltas por **el órgano colegiado de la Fundación** y notificadas a ENCOM GAMES en el plazo máximo de **diez (10) días naturales** desde su recepción

Decimocuarta. - Consecuencias aplicables en caso de incumplimiento

El incumplimiento por parte de ENCOM GAMES de las obligaciones derivadas del presente convenio, así como de las previstas en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (LGS), su Reglamento, y la Ordenanza General de

Subvenciones del Ayuntamiento de València, dará lugar, en su caso, al **reintegro** total o parcial de la subvención percibida, junto con los **intereses de demora** previstos en el artículo 38 de la LGS.

Constituirán causas de reintegro las recogidas en el artículo 37 de la LGS, y en particular:

- a) el incumplimiento total o parcial del objetivo, de la actividad o de la finalidad del convenio;
- b) el incumplimiento de la obligación de justificación o la presentación extemporánea de la justificación cuando no haya sido autorizada ampliación del plazo;
- c) la obtención de la subvención falseando las condiciones requeridas para ello u ocultando las que lo hubieran impedido;
- d) el incumplimiento de las condiciones impuestas con motivo de la concesión;
- e) la resistencia, excusa, obstrucción o negativa a las actuaciones de comprobación.

En todo caso, el reintegro será **total** cuando el incumplimiento afecte a **elementos esenciales del programa** o impida alcanzar la **finalidad de la subvención**.

Asimismo, procederá el reintegro **total o parcial** cuando, una vez realizada por la Fundación la comprobación de la documentación justificativa presentada, integrada por la **totalidad de las facturas y justificantes de gasto y de pago aportados** por la entidad beneficiaria, se constate que los gastos analizados **no guardan vinculación con la actividad subvencionada, no resultan elegibles o no cumplen los requisitos establecidos en la normativa aplicable**

Cuando el **grado de cumplimiento** sea **parcial**, pero las actuaciones realizadas se aproximen de manera significativa al cumplimiento total del objeto del convenio, y exista una actuación inequívocamente dirigida a satisfacer los compromisos asumidos, la cuantía del reintegro será proporcional a la parte de la actividad no ejecutada o incumplida, de acuerdo con los criterios establecidos en los artículos 37 de la LGS y 91 del Reglamento de la LGS.

A estos efectos, el grado de incumplimiento se valorará atendiendo, entre otros criterios, a:

- La no realización de actuaciones previstas o su realización defectuosa;
- La reducción sustancial del alcance, calidad o contenidos del programa.
- El incumplimiento de obligaciones esenciales vinculadas a la finalidad del convenio;
- La deficiencia o insuficiencia de la documentación justificativa cuando impida acreditar adecuadamente la actividad realizada.

El **procedimiento de reintegro** se tramitará conforme a lo dispuesto en los artículos 41 y siguientes de la LGS, en los artículos 94 y siguientes del Real Decreto 887/2006, y en el Capítulo VI de la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de València, garantizándose en todo caso el trámite de audiencia a la entidad beneficiaria.

En caso de que la entidad beneficiaria **no presente la justificación dentro del plazo establecido**, y no se haya autorizado la ampliación prevista en este convenio, se producirá la **pérdida del derecho al cobro** de la subvención, sin que proceda reintegro alguno al no haberse efectuado el pago.

Las posibles infracciones en materia de subvenciones se graduarán y sancionarán conforme a lo establecido en el Título IV de la LGS, sin perjuicio de las responsabilidades adicionales que pudieran derivarse.

Decimoquinta. - Extinción del convenio

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

Son causas de resolución:

- a) El transcurso del plazo de vigencia del Convenio.
- b) El acuerdo unánime de todos los firmantes.
- c) El incumplimiento de las obligaciones y compromisos asumidos por parte de alguno de los firmantes.
- d) La declaración judicial de nulidad
- e) Cualesquiera otras causas previstas en el presente convenio o en la normativa de aplicación.

Decimosexta. Protección de datos de carácter personal

La ejecución del presente convenio implica el tratamiento de datos de carácter personal, por lo que las partes se comprometen a cumplir lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 (RGPD), y en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

De conformidad con lo previsto en los artículos 13 y 14 del RGPD, se informa lo siguiente:

- a) Nombre del tratamiento: Subvención nominativa para el desarrollo del Programa 'València Game City 2026'
- b) Responsable del tratamiento: Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana.
- c) Finalidad del tratamiento: Gestionar, tramitar, controlar y justificar la subvención nominativa, incluyendo la verificación del cumplimiento de

requisitos, la gestión de pagos, la justificación de gastos, el seguimiento del programa, la elaboración de informes y el cumplimiento de las obligaciones legales en materia de subvenciones, transparencia y control financiero.

- d) Legitimación: Cumplimiento de una misión realizada en interés público y de obligaciones legales aplicables al responsable del tratamiento.
- e) Ejercicio de derechos: Las personas interesadas tienen derecho a solicitar el acceso, rectificación y supresión de sus datos de carácter personal, así como solicitar la limitación u oposición a su tratamiento y a no ser objeto de decisiones individuales automatizadas, de forma presencial o telemática, de conformidad con lo previsto en la siguiente dirección de correo electrónico: dpdlasnaves@unive.es
- f) Reclamaciones: En caso de considerar vulnerados sus derechos, la persona interesada podrá presentar reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos.

Cuando ENCOM GAMES, la persona solicitante o su representante legal aporten en el marco del presente convenio datos de carácter personal de terceras personas, deberán informar previamente a dichas personas de los siguientes extremos:

- a) La comunicación de sus datos a la Fundación de la Comunitat Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana para su tratamiento en el ámbito de sus competencias y de acuerdo con los fines del procedimiento.
- b) La posibilidad de que la Fundación realice consultas y verificaciones relacionadas con dichos datos con el fin de comprobar, entre otros extremos, su veracidad. En aquellos supuestos en que dichas consultas requieran autorización conforme a la normativa aplicable, la persona que aporte los datos deberá haber recabado previamente dicha autorización, que quedará a disposición de la Administración cuando sea requerida.
- c) La posibilidad y forma de ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento u oposición que les asisten en relación con el tratamiento de sus datos personales.

Decimoséptima. Registro y publicidad del convenio

El presente Convenio será publicado en el Portal de Transparencia de La Fundación de la CV para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana, habilitado en la web del Ayuntamiento de Valencia., en cumplimiento con lo establecido en el artículo 20.g) del Reglamento de Gobierno Abierto: Transparencia, publicado en el B.O.P. de 8 de julio de 2020.

Asimismo, de conformidad con lo dispuesto en la normativa vigente en materia de subvenciones, se dará cuenta del presente convenio a la **Base de Datos Nacional de Subvenciones (BDNS)**, a los efectos de su registro y publicidad obligatoria.

Decimoctava. Normativa aplicable y jurisdicción

El presente convenio se regirá por lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones; en el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba su Reglamento; en la Ordenanza General de Subvenciones del Ayuntamiento de València; en la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público; y en la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Las cuestiones litigiosas que pudieran surgir sobre la interpretación, ejecución, modificación o extinción del presente convenio serán competencia del orden jurisdiccional contencioso-administrativo, siendo competentes los Juzgados y Tribunales de la ciudad de València.

Y en prueba de conformidad, las partes firman electrónicamente el presente documento, considerándose como lugar de celebración la ciudad de València y como fecha del convenio la correspondiente a la última de las firmas electrónicas incorporadas.

Por La Fundación,

Por ENCOM GAMES,

Paula María Llobet Vilarrasa

Javier Carrión Viana



ANEXO I

Plan de Acciones VGC 2026

Introducción

El año 2026 será un punto de inflexión para la consolidación de **València Game City (VGC)** como iniciativa estratégica para la ciudad. Tras los avances logrados en 2025, se abre una nueva etapa con un enfoque más estructurado, orientado a reforzar su posicionamiento nacional y ampliar su proyección internacional mediante acciones específicas, medibles y conectadas con los grandes retos urbanos, sociales y económicos de València.

Para la definición de este plan, se han tenido en cuenta los aprendizajes y resultados del año anterior, así como las prioridades recogidas en el marco estratégico de VGC. Estas se centran en reforzar el papel de los estudios y desarrolladores locales como motor del ecosistema, impulsar la participación ciudadana a través de acciones ligadas al turismo y al patrimonio, apoyar el talento joven mediante formación, investigación y colaboración educativa, ampliar la proyección nacional e internacional del sector en València, y consolidar una estrategia de comunicación eficaz que visibilice el valor del videojuego como herramienta cultural, educativa, tecnológica y social.

Balance de resultados 2025

Apoyo al ecosistema

- Soporte directo a 20 estudios y empresas valencianas.
- Participación de más de 35 empresas en eventos, actividades y procesos de colaboración.

Formación y desarrollo de talento

- Ejecución de 4 acciones formativas de alto impacto.
- Más de 100 participantes beneficiados directamente.
- Creación de un puente entre el sistema educativo y el sector profesional.

Dinamización del espacio La Harinera

- Celebración de más de 30 eventos en La Harinera.
- Participación de más de 1.200 asistentes.

Participación ciudadana y gamificación urbana

- 6 actividades ciudadanas de innovación urbana.
- Más de 4.000 visitantes en acciones gamificadas en el espacio público.
- Pruebas piloto de 3 proyectos de realidad virtual (VR) con la ciudadanía.

Internacionalización y alianzas estratégicas

- Activación de 25 alianzas de ámbito nacional e internacional.
- Participación en 2 misiones internacionales: GDC (San Francisco) y Gamescom (Colonia).
- Implantación de 3 proyectos residentes provenientes de Madrid, Zaragoza y México.

Métricas digitales y visibilidad

- Más de 60.000 impresiones en plataformas digitales.
- Generación de más de 400 contenidos originales.

Estos resultados han contribuido a generar un **impacto directo y tangible en la ciudad en los siguientes ámbitos:**

- **Desarrollo de talento joven** a través de formación, proyectos y eventos tecnológicos.
- **Incremento de la visibilidad nacional e internacional** de València como referente del videojuego.
- **Atracción de inversión y nuevos proyectos** hacia el ecosistema VGC.
- **Participación ciudadana** y revalorización del patrimonio mediante experiencias gamificadas e interactivas.
- **Fortalecimiento del tejido empresarial y creativo**, conectando verticales como salud, educación, turismo o industria.
- **Articulación del eslabón educativo** entre universidades, centros formativos y sector profesional.

Objetivos macro del proyecto 2026 para VGC

La propuesta de las acciones para 2026 se articula con una serie de acciones y objetivos alineados con la visión de la ciudad y diseñados para maximizar el impacto socioeconómico y tecnológico del sector del videojuego y las tecnologías inmersivas:

- Fomentar la **participación ciudadana** y la activación urbana, incorporando el **turismo** y el **patrimonio** como ejes de valor.
- **Fortalecer** el papel de los **estudios** y **desarrolladores** como eje central del ecosistema local.
- Consolidar el **posicionamiento estratégico** en València y continuar con la proyección **nacional e internacional**.
- Apoyar el **talento joven** mediante **formación, investigación** y colaboración con **universidades y centros formativos**.
- Reforzar la estrategia de **comunicación** para **aumentar el alcance**, la visibilidad y el impacto del programa.

1. Fortalecimiento de estudios y desarrolladores

Objetivo estratégico

Apoyar a los estudios de desarrollo valencianos para que consoliden su **profesionalización**, amplíen su **red de contactos** y **mejoren su capacidad de acceso a recursos externos** (formación, publisher, convocatorias, infraestructuras y comunidad).

Líneas de acción

1.1. Programa de mentoría y acompañamiento con EOI_ 2ª Edición.

Descripción:

Programa estructurado de mentoría enfocado en estudios emergentes en colaboración con EOI. Expertos del sector trabajarán en áreas clave como producción, marketing, pitching, ayudas, monetización y distribución. El programa culminará con un evento final en La Harinera con un Demo Day con jurado y participación en el stand de VGC y presentación en escenario de los finalistas en el festival OWN.

Fechas: febrero – junio

Rol de VGC: coordinación general, producción, logística, comunicación, organización de los eventos.

1.2. Eventos para la comunidad:

Programación de eventos dirigidos a la comunidad local de desarrolladores y aficionados, que fomentan el encuentro, el aprendizaje y la visibilidad de proyectos.

Fechas: a lo largo del año (enero–diciembre)

Eventos incluidos:

- **Meetup de Valencia Interactive** (mensual)
- Eventos **viernes ADEVI** (mensual)
- **Tabletop** con Secture (enero)
- **Hackathon** con Deusens (fecha a definir)
- **Global Game Jam ADEVI** (ene-feb)
- **Networking Sala VGC** (junio y diciembre)
- **Evento bianual de presentación de estudios valencianos**

Rol de VGC: Coordinación, apoyo logístico y comunicativo, producción o coproducción

1.3. Exposiciones relacionadas con arte, gamificación y tecnologías inmersivas.

Visibilización del talento artístico valenciano a través de dos exposiciones comisariadas en la sala de exposiciones de Las Naves. Los artistas deberán usar la gamificación y tecnologías inmersivas.

Fechas: marzo /mayo

Rol de VGC: coordinación, comisariado y comunicación

1.4. Espacio informativo sobre ayudas y convocatorias en la web de VGC

Crear un espacio informativo de ayudas y convocatorias que esté disponible en la web, en colaboración con AVIV.

Fechas: Lanzamiento en mayo (permanente online)

Rol de VGC: Desarrollo del contenido, diseño del portal, actualización periódica, difusión.

1.5. Programa de videojuegos enfocado a mujeres.

Programa centrado en visibilizar y potenciar a las mujeres en el desarrollo de videojuegos

Fechas: Abril

Rol de VGC: Coordinación y apoyo organizativo, coproducción, cesión de espacios, comunicación y visibilidad del programa.

2. Posicionamiento estratégico y proyección global

Objetivo estratégico

Continuar con el **posicionamiento de VGC en la ciudad de València**, trabajar para que sea un **punto de encuentro para la industria del videojuego y las tecnologías inmersivas en España**, reforzando infraestructuras y favoreciendo su **presencia en el mapa global** a través de alianzas, convenios estratégicos y participación selectiva en ferias y colaboraciones clave.

Líneas de acción:

2.1 POSICIONAMIENTO EN VALÈNCIA

2.1.1 Apoyo a la formalización AVIV

Colaboración con los agentes del ecosistema local para impulsar la consolidación de la Asociación Valenciana del Videojuego (AVIV), que canalizará ayudas, proyectos y propuestas del sector.

Fechas: formalización 1T más tres reuniones anuales

Rol de VGC: Facilitar reuniones, apoyar la estructuración, servir de puente con la administración.

2.1.2. Programa VGC Partners: Business & Innovation Day

Encuentro anual abierto que reúne a partners de VGC, ciudadanía y sector empresarial con exhibiciones, torneos y charlas sobre innovación y videojuegos.

Fecha: Marzo (podría incluirse en La Semana del Videojuego Valenciano).

Rol de VGC: Organización, coordinación de contenidos y actividades, producción y comunicación.

2.1.3 Comunidad y networking profesional: “El Desafío: Challenger”

Serie de encuentros entre empresas que desarrollan competencias creativas o tecnológicas mediante competiciones de videojuegos y experiencias de tecnologías inmersivas en la Sala de VGC

Fechas: varias a lo largo del año

Rol de VGC: Coorganización, cesión de espacios, difusión.

2.1.4. Acciones con el ecosistema

Conjunto de iniciativas destinadas a reforzar la identidad, cohesión y proyección del ecosistema València Game City. Estas acciones tienen como objetivo fortalecer el sentido de pertenencia de las entidades colaboradoras, mejorar la visibilidad del programa, ampliar la red de aliados y facilitar recursos a los agentes del sector mediante colaboraciones no monetarias.

Acciones previstas:

- **Sello “VGC Partner”:** creación de un distintivo oficial para identificar a las empresas, instituciones y entidades colaboradoras de VGC. Este sello funcionará como elemento de reconocimiento público y será visible en la web, eventos, materiales gráficos y redes sociales. Servirá también para facilitar sinergias entre actores del ecosistema.
- **Traducción y ampliación de la web VGC:** adaptación de la web al inglés e incorporación de nuevas secciones, incluyendo:
 - Histórico de actividades y resultados
 - Listado de empresas colaboradoras
 - Acceso a informes y convocatorias. Esta acción refuerza la proyección internacional de VGC y mejora la transparencia y accesibilidad de sus contenidos.
- **Ampliación de la red de partners estratégicos:** incorporación de nuevos aliados clave del sector tecnológico, que puedan aportar valor al ecosistema VGC.
- **Patrocinios y colaboraciones in-kind:** continuidad y ampliación de acuerdos de colaboración no económica con marcas de hardware y software. Estas colaboraciones permitirán mejorar el equipamiento de La Harinera y otros espacios gestionados por VGC, así como facilitar recursos técnicos para actividades formativas y eventos.

Fechas: A lo largo del año

Rol de VGC: Diseño y gestión del sello, supervisión de contenidos web, identificación y captación de nuevos aliados, negociación de patrocinios y seguimiento de colaboraciones.

2.2. POSICIONAMIENTO NACIONAL

2.2.1. Alianzas nacionales estratégicas / VGC

Establecer convenios con hubs / instituciones y empresas nacionales, activar programas de cooperación: misiones inversas, softlanding y actividades conjuntas.

- ACADEVI. Canarias
- Air Institute El Jap!. Castilla y León
- Madrid In Game. Madrid
- Museo Arcade Vintage. Ibi
- Ars Game. Barcelona
- Polo Tecnológico de Málaga
- Hub audiovisuales valenciano
- ITI Valencia
- Por Talento Digital / Fundación ONCE

Fechas: Durante todo el año

Rol de VGC: Identificación de aliados, firma de acuerdos, logística de actividades conjuntas.

2.2.2. Visibilidad a nivel nacional a través de ferias VGC.

Promoción de estudios valencianos en ferias clave mediante participación agrupada con stand conjunto y acompañamiento institucional.

- Participación en BCN Gamefest
- Big, Bilbao
- Guadalindi, Málaga
- VDS, Valencia
- OWN Valencia

2.2.3. Programa Level Up_Ciclo interseccional de las jornadas

València Level Up es un programa anual de jornadas impulsado por VGC, diseñado para demostrar el potencial transformador del videojuego y las tecnologías interactivas más allá del ocio. **Es la continuación del programa iniciado en 2025**, que ya abordó con éxito sectores como turismo, educación, juguete o financiación. En 2026, el ciclo se consolida como un espacio estable de reflexión, innovación y conexión entre la industria del videojuego y sectores estratégicos de la economía y la sociedad.

Cada edición de Level Up se centra en un eje temático específico —como salud, educación, cultura, turismo, industria 4.0 o financiación— y propone actividades que fomentan la transferencia de conocimiento, la creación de proyectos colaborativos y la visibilidad del ecosistema valenciano.

Estructura del programa:

- Ponencias de expertos sectoriales y desarrolladores.
- Mesas redondas con agentes públicos y privados.

- Casos de éxito de aplicación del videojuego en sectores no tradicionales.
- Espacios de networking para el desarrollo de nuevas alianzas.

Fechas: A lo largo del año (se propondrán 4 jornadas: salud, turismo, educación y arte y patrimonio)

Rol de VGC: Diseño del programa, convocatoria de participantes, coordinación logística, comunicación y evaluación.

2.3. POSICIONAMIENTO INTERNACIONAL

2.3.1. Alianzas internacionales estratégicas / VGC.

Colaboraciones con hubs y programas internacionales para facilitar misiones, proyectos conjuntos y softlanding.

Zonas objetivo:

- Argentina
- México
- Brasil
- Bruselas
- Creative Europa Media
- Chile

Fechas: A lo largo del año

Rol de VGC: Interlocución, firma de acuerdos, coordinación de las acciones.

2.3.2. Participación en 2 ferias internacionales clave

En 2026, VGC priorizará recursos en dos grandes citas estratégicas, 2 stands con presencia de 10 estudios valencianos, 20/25 reuniones B2B facilitadas. Las localizaciones han sido las elegidas tras consultar al sector.

- Gamescom (Colonia, agosto): principal escaparate mundial de la industria.
- Tokio Games Show (septiembre).

Fechas: agosto (Colonia), septiembre (Tokio)

Rol de VGC: Coordinación general, gestión de stand, agenda de reuniones, comunicación.

2.3.3. Evento México-Valencia

Evento híbrido (presencial y online) centrado en los ecosistemas del videojuego de ambas ciudades.

Fecha: 26 de febrero

Rol de VGC: Coordinación general, contenidos, soporte técnico y logístico.

3. Participación ciudadana y activación urbana: innovación, turismo y patrimonio

Objetivo estratégico

Impulsar la participación ciudadana en el ecosistema del videojuego y las tecnologías inmersivas, conectando sus dinámicas con los retos urbanos de València. Se desarrollarán circuitos, experiencias gamificadas y acciones inclusivas que promuevan nuevas formas de relación con el entorno, el patrimonio y la cultura local.

Líneas de acción

3.1. Ligas Municipales de Esports en barrios valencianos

Continuación del programa piloto de 2025, ampliando su alcance a nuevos barrios. Esta liga municipal busca acercar los esports y el videojuego competitivo a entornos locales, fomentando la participación juvenil, el uso positivo de la tecnología y el desarrollo comunitario.

Barrios objetivo: Patraix, Rascaña, Benicalap y Camins al Grau (pendiente de confirmar por Ayuntamiento)

Fechas: entre enero y junio (por definir fechas exactas)

Rol de VGC: Diseño de la liga, coordinación con entidades locales, gestión de equipos y actividades, difusión y apoyo logístico.

3.2. Acciones gamificadas urbanas poniendo el valor el patrimonio

Diseño de experiencias urbanas gamificadas que permiten redescubrir la ciudad a través del juego, la exploración y la narrativa digital. Estas acciones se alinean con eventos clave de la ciudad, como la Semana de la Movilidad, y ponen en valor el patrimonio histórico desde una perspectiva innovadora.

Ejemplos de actividades:

- Juegos urbanos sobre sostenibilidad y transporte (Semana de la Movilidad)
- Experiencia “OWN the Bus”
- Eventos gamificados en el marco de celebraciones municipales

Fechas: A lo largo del año (según calendario municipal)

Rol de VGC: Diseño de las dinámicas, desarrollo técnico en colaboración con estudios locales, coordinación institucional y difusión.

3.3. Colaboración con Pokémon Go

Alianza con Niantic para la celebración de dos grandes eventos en València con Pokémon Go, aprovechando su capacidad de movilización ciudadana y su vinculación con el espacio urbano.

Actividades previstas:

- Evento internacional por el 10º aniversario del juego (julio)

- Campeonato Nacional Pokémon Go, con pruebas distribuidas por lugares emblemáticos de València (septiembre)

Fechas: julio (aniversario) y septiembre (campeonato)

Rol de VGCC: Coordinación institucional, apoyo en logística, visibilidad del evento y conexión con otras acciones locales de gamificación.

3.4. Programa de Tecnologías Inmersivas en Centros para Personas Mayores

Proyecto piloto para introducir experiencias de realidad virtual y aumentada en centros de personas mayores, con el objetivo de estimular la memoria, promover el bienestar emocional y facilitar la socialización. Las sesiones estarán guiadas por personal especializado y adaptadas a los intereses del colectivo.

Fechas: A definir (idealmente en trimestres 2 y 3)

Rol de VGCC: Diseño del programa, coordinación técnica, selección de contenidos y colaboradores, evaluación de impacto y visibilidad del proyecto.

4. Formación, investigación y colaboración con universidades y centros formativos.

Objetivo estratégico

Avanzar en el desarrollo de Valencia Game City como un puente entre el sector y el **ámbito académico**, impulsando el potencial del alumnado y del joven talento mediante el **apoyo a sus proyectos e iniciativas creativas**. Reforzar la colaboración con universidades y centros de investigación a través de **acciones de transferencia de conocimiento, conexión universidad-empresa y encuentros especializados**, incluyendo colaboraciones internacionales.

Líneas de acción

4.1. Convenios con universidades y centros de formación

Colaboración con instituciones educativas para impulsar acciones que conecten a estudiantes con el ecosistema profesional del videojuego y las tecnologías inmersivas. Se desarrollarán proyectos modulares, presentaciones de trabajos finales, charlas profesionales y programas de prácticas.

Acciones previstas:

- Presentación de TFG/TFM y proyectos modulares
- Proyectos de innovación y desarrollo conjunto
- Charlas y talleres con profesionales del sector
- Demos Day y sesiones de testeo con feedback profesional
- Incorporación de estudiantes en prácticas

Fechas: a lo largo del curso académico

Rol de VGC: Coordinación general, relación con centros, convocatoria de actividades, soporte logístico y visibilidad.

4.2. Colaboración con equipos de investigación universitarios

Identificación y vinculación con grupos de investigación especializados en áreas como inteligencia artificial, narrativa interactiva, salud digital, gamificación o tecnologías inmersivas. El objetivo es facilitar la transferencia de conocimiento y visibilizar sus avances en el marco de VGC.

Acciones previstas:

- Jornadas “Research & Demo Day” en La Harinera: presentación de prototipos, avances y proyectos por parte de universidades locales y nacionales.
- Colaboración con proyectos como “Five 5G” y “Carrera Robot 5G” con ITEAM-UPV.

Fechas: Junio o septiembre

Rol de VGC: Organización de jornadas, relación con equipos de investigación, apoyo logístico, difusión y documentación.

4.3. Acciones de transferencia de conocimiento internacional

Impulso de la colaboración internacional con universidades de Latinoamérica a través de webinars, presentaciones de proyectos y espacios virtuales de intercambio. Estas acciones buscarán reforzar la dimensión internacional del ecosistema formativo vinculado al videojuego.

Acciones previstas:

- Seminarios virtuales con investigadores y doctorandos de Chile, México y Argentina
- Espacios de presentación de proyectos y experiencias docentes
- Intercambio entre estudiantes y docentes en eventos VGC

Fechas: Trimestral (online)

Rol de VGC: Coordinación académica y técnica, diseño del calendario, moderación de actividades y visibilidad internacional.

4.4 Formación ad- hoc con Secture

Formaciones específicas impartidas por Secture, dirigidas a perfiles emergentes del ecosistema local. Se priorizarán contenidos prácticos y aplicables al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

Fechas: A lo largo del año

Rol de VGC: Coordinación de contenidos, convocatoria, logística de las sesiones.

4.5. Proyecto formación con Por Talento Digital

Diseño y puesta en marcha de cápsulas formativas en colaboración con Por Talento Digital, orientadas a fomentar la inclusión y capacitación de personas con discapacidad en el sector del videojuego.

Fechas: A definir (según calendario Por Talento Digital)

Rol de VGC: Codiseño de contenidos, coordinación de formadores, gestión operativa y visibilidad del proyecto.

5. Reforzar la estrategia de comunicación

Objetivo estratégico

Fortalecer la presencia y el impacto de Valencia Game City en el ecosistema local, nacional e internacional mediante una estrategia de comunicación integrada, multicanal y transversal. Se buscará mejorar el posicionamiento institucional, aumentar la visibilidad de las acciones desarrolladas, y acercar el valor del videojuego a la ciudadanía desde una perspectiva cultural, educativa y tecnológica.

Nota: Aunque este bloque se sitúa al final del plan, se considera transversal a todos los ejes de actuación del programa.

Líneas de acción

5.1 Observatorio del sector del videojuego valenciano

Creación de un espacio digital de datos actualizados sobre el sector local del videojuego. El observatorio incluirá un censo de estudios activos, informes semestrales y comparativas con otros territorios, que servirán de referencia para toma de decisiones, diseño de políticas públicas y generación de conocimiento.

Fechas: Lanzamiento en el segundo trimestre de 2026

Rol de VGC: Coordinación técnica, recopilación y análisis de información, publicación y difusión de los informes.

5.2 Comunicación con la ciudadanía / colaboración Ayuntamiento

Campañas de sensibilización ciudadana sobre el valor del videojuego como herramienta de innovación cultural, educativa y social. Estas acciones buscan acercar el lenguaje del videojuego al público general y fomentar su legitimidad como parte del imaginario cultural valenciano.

Acciones previstas:

- Colaboración con medios locales y asociaciones vecinales
- Producción de contenidos accesibles y divulgativos
- Campañas visuales urbanas (banderolas, autobuses, mupis) asociadas a eventos clave como Pokémon GO, etc.
- Participación en foros ciudadanos o educativos sobre cultura digital

Fechas: A lo largo del año, vinculadas a hitos del calendario

Rol de VGC: Diseño de campañas, coordinación institucional, producción de materiales y ejecución de acciones de calle.