

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 EVENTO “OWN – OPEN WORLD NOW 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 de 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 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.

Quinto.- Que ENCOM GAMES es la entidad promotora y organizadora del evento OWN – Open World Now, contando con experiencia acreditada, estructura técnica especializada y capacidad organizativa suficiente para la correcta ejecución de un evento de gran formato en el ámbito del entretenimiento digital, los videojuegos y las tecnologías inmersivas, habiendo impulsado y desarrollado con éxito ediciones anteriores del evento, lo que garantiza el conocimiento técnico, operativo y sectorial necesario para su realización en las condiciones previstas.

Sexto. - Que las actividades propuestas por ENCOM GAMES para el ejercicio 2026 se alinean con los objetivos estratégicos de València Innovation Capital, contribuyendo de forma directa a:

- El **posicionamiento de València como referente nacional e internacional** en el ámbito del entretenimiento digital, los videojuegos y las tecnologías inmersivas, mediante la celebración de un evento de gran formato con elevada visibilidad y alcance global.
- La **dinamización del ecosistema creativo, tecnológico y emprendedor**, favoreciendo la conexión entre estudios, empresas, startups, profesionales, instituciones académicas, marcas y agentes del sector digital.
- La **atracción de talento, empresas e inversión**, reforzando la proyección exterior de la ciudad como hub **tecnológico y creativo**, y generando oportunidades de crecimiento para el tejido local.
- La **divulgación tecnológica y la transferencia de conocimiento**, a través de competiciones, contenidos, ponencias, espacios de innovación, actividades formativas y zonas de interacción entre profesionales y ciudadanía.
- La **activación económica y urbana**, generando impacto positivo en sectores como el turismo, la hostelería, el comercio y los servicios, así como en la imagen de marca ciudad.
- La **participación ciudadana y la cohesión social**, mediante un evento abierto, inclusivo y transversal que conecta innovación, creatividad, diversidad y cultura digital con el público general.

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 el apoyo a eventos estratégicos de la ciudad a través de subvenciones nominativas, incluyendo la suscripción de un convenio subvencional nominativo con ENCOM GAMES, S.L., con una dotación económica de 150.000 euros, destinado al desarrollo y celebración del evento “OWN – Open World Now 2026”, por su carácter estratégico, su impacto en el ecosistema innovador y su contribución a los objetivos de València Innovation Capital.

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 fortalecimiento del ecosistema del videojuego, los eSports y el entretenimiento digital, el fomento de la innovación tecnológica y creativa aplicada, la atracción de talento, empresas e inversión, la dinamización del sector profesional y el posicionamiento estratégico de la ciudad de València como referente nacional e internacional en videojuegos y tecnologías inmersivas, 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 por parte de la Fundación, para la organización y desarrollo del evento “OWN – Open World Now 2026”, que se celebrará en la ciudad de València del 3 al 5 de junio de 2026.

El evento se alinea con el Plan de Actuación 2026 de València Innovation Capital, dentro de la Actividad 2 – Ecosistema Innovador, contribuyendo a la dinamización del ecosistema tecnológico, creativo y del videojuego, así como a la proyección nacional e internacional de València.

El contenido detallado, alcance y características del evento 'OWN 2026' 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 Evento 'OWN 2026', de conformidad con lo previsto en el Anexo I, incluyendo, entre otras:

- **Producción y organización del evento**
 - Diseño, planificación y gestión integral del evento, incluyendo la configuración del recinto, montaje y operación de escenarios principales y secundarios, infraestructuras técnicas, logística, control de accesos, seguridad y servicios asociados.
 - Organización de competiciones profesionales y abiertas, exhibiciones, espectáculos y contenidos vinculados al videojuego, los eSports y el entretenimiento digital.
- **Contenidos y programación estratégica**
 - Desarrollo de una programación de contenidos diversificada, que combine competiciones, exhibiciones, ponencias, mesas redondas, experiencias inmersivas y actividades divulgativas.

- Incorporación de contenidos vinculados a la innovación tecnológica, la creatividad digital, la formación y la transferencia de conocimiento, dirigidos tanto a público profesional como general.
- **Espacios de ecosistema, innovación y emprendimiento**
 - Habilitación y dinamización de **espacios específicos para startups, empresas emergentes, estudios creativos y agentes del ecosistema**, con especial atención a la visibilización del talento local y al ecosistema Valencia Game City.
 - Impulso de espacios de encuentro entre empresas, profesionales, inversores, instituciones y agentes formativos, favoreciendo la
- **Acciones de formación, divulgación y captación de talento**
 - Realización de actividades formativas, charlas y sesiones divulgativas orientadas al **desarrollo de competencias digitales**, la profesionalización del sector y la **atracción y retención de talento especializado**.
 - Conexión con universidades, centros formativos y agentes del ecosistema educativo y creativo.
- **Impacto urbano, económico y participación ciudadana**
 - Desarrollo de un evento de carácter abierto e inclusivo que fomente la **participación ciudadana**, la diversidad y la accesibilidad, conectando la innovación y el ocio digital con el tejido urbano y social de la ciudad.
 - Contribución a la **dinamización económica de València**, generando impacto positivo en sectores como el turismo, la hostelería, el comercio y los servicios.
- **Comunicación, proyección y posicionamiento de ciudad**
 - Ejecución de acciones de comunicación y difusión que refuercen la **proyección nacional e internacional de València**, posicionándola como ciudad referente en videojuegos, entretenimiento digital y tecnologías inmersivas.
 - Integración del evento en la **estrategia de València Innovation Capital**, incorporando la imagen institucional de la Fundación y del Ayuntamiento de València en los términos establecidos en el presente convenio.

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 Evento 'OWN 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 Evento 'OWN 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 evento, 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, contenidos e iniciativas desarrolladas en el marco del evento "OWN 2026", en coordinación, en su caso, con la estrategia de comunicación de la Fundación.

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@vlicinnovation.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 evento 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 evento 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@vlicinnovation.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 evento** 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 evento.
- 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 Evento 'OWN 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 evento, 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



Memoria OWN 2026



Valencia Innovation Capital



València
Innovation
Capital

OWN

EL MAYOR EVENTO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL EN ESPAÑA, CONECTANDO EL VIDEOJUEGO CON LA INNOVACIÓN, EL EMPRENDIMIENTO Y LA DIVERSIDAD

IMPULSANDO VALENCIA: DEL DESARROLLO LOCAL AL LIDERAZGO INTERNACIONAL

En apenas dos años, OWN ha pasado de ser una novedad a convertirse en la cita ineludible del entretenimiento digital en España. Su ascenso meteórico ha transformado el panorama de los eventos híbridos, logrando conectar con maestría el mundo presencial y el digital. Hoy, es el punto de referencia donde convergen las comunidades tecnológicas más exigentes y el público masivo, redefiniendo lo que significa vivir una experiencia de gaming y tecnología de vanguardia.

De cara a 2026, el evento se integra plenamente en la estrategia de Valencia Innovation Capital. OWN no es solo una feria; es un motor de transformación que impulsa a Valencia como una ciudad moderna, diversa y creativa. Al atraer talento y empresas, el evento fortalece el tejido industrial local, genera empleo especializado y proyecta la imagen de la región como un hub tecnológico de relevancia internacional.

Con una previsión de 60.000 visitantes en el recinto y un alcance de millones de personas a través de plataformas digitales, OWN trasciende lo económico para convertirse en una herramienta de cohesión social. Es un espacio donde la creatividad y la tecnología se dan la mano, facilitando el encuentro entre profesionales, empresas y ciudadanos. Más que un evento, es una plataforma generadora de oportunidades y un escaparate del potencial humano en la era digital.

El valor diferencial de OWN se manifiesta en:

- **Activación del mercado laboral:** Creación de puestos de trabajo técnicos y creativos, impulsando tanto el talento especializado como la red de proveedores de la región.
- **Efecto multiplicador en el turismo:** Atracción de un flujo constante de visitantes que dinamiza la hotelería, el comercio y la gastronomía local.
- **Proyección de marca ciudad:** Consolidación de Valencia como un referente internacional en vanguardia tecnológica y ocio digital.

Más que un festival, OWN actúa como un acelerador de cambio que vincula la innovación con la sostenibilidad y la cooperación intersectorial. Es la prueba tangible de cómo una apuesta estratégica por eventos de alto nivel puede modernizar una ciudad, captando inversión extranjera y posicionándola en la hoja de ruta de las tendencias globales.

CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE VALENCIA INNOVATION CAPITAL

OWN se integra en el ADN de Valencia Innovation Capital, funcionando como el nexo de unión entre los principales actores del emprendimiento y la innovación tecnológica. Para la edición de 2026, el evento evoluciona, diversificando su propuesta con competiciones abiertas a todos los perfiles, a la vez que escala su presencia global mediante torneos de élite y experiencias de primer nivel. Este modelo de crecimiento reafirma a Valencia como un centro neurálgico de transformación, donde la economía, la política y la sociedad convergen hacia un modelo sostenible y digitalmente avanzado.

UN HORIZONTE DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Este año, el festival trasciende sus límites habituales, lanzando iniciativas diseñadas para involucrar activamente a toda la sociedad. El programa incluye:

- **Gaming sin Barreras:** Desde torneos internacionales que captan la atención del mundo entero, hasta competiciones inclusivas adaptadas a cualquier edad o nivel de destreza.
- **Aulas de Innovación:** Talleres prácticos enfocados en la formación técnica y el desarrollo del pensamiento creativo.
- **Espacios de Diversidad:** Experiencias inmersivas que utilizan la tecnología como herramienta para fomentar la integración y la pluralidad.

NOVEDADES DESTACADAS DE VALENCIA INNOVATION CAPITAL EN OWN 2026

Ecosistema Valencia Game City: Una zona exclusiva que pone el foco en las empresas y proyectos que integran el tejido de Valencia Game City. Este rincón no solo visibiliza el talento local, sino que subraya el papel fundamental de estas organizaciones en la evolución digital y el crecimiento económico de nuestra ciudad.

Gamejam Valencia: La vertiente más creativa del evento, donde los desarrolladores aceptan el reto de crear videojuegos que den respuesta a los desafíos urbanos, sociales y culturales de Valencia. Una iniciativa que posiciona a la ciudad a la vanguardia de la tecnología aplicada a la sostenibilidad y el compromiso social.

OWN Community Talks: Un punto de encuentro estratégico pensado para el diálogo entre expertos de los esports y el entretenimiento digital. A través de mesas redondas y dinámicas de networking, el evento busca generar un flujo constante de ideas que consolide a Valencia como un referente internacional en innovación y conocimiento sectorial.

Startup Showcase (en alianza con EOI): Gracias al apoyo de la Escuela de Organización Industrial, este espacio se convierte en el escaparate perfecto para que las startups tecnológicas y de videojuegos den a conocer su talento. Es la plataforma ideal para captar la atención de inversores y ganar relevancia en un ecosistema profesional de alto nivel.

DETALLE DE INVERSIONES

CONTROL DE ACCESOS

El control de accesos se realizará mediante un nuevo sistema NFC incluido en cada una de las pulseras que llevarán los visitantes del evento, ya sean visitantes de día como prensa, staff o jugadores. Se plantea también el uso de dispositivos para el control de aforo de cada uno de los pabellones en los que se realizará el evento. Por último se incluye también el sistema de Cashless del evento.

INVERSIÓN

50.000€



CONTENIDOS

Dentro del evento se dispondrá de una amplia variedad de contenidos, entre los que cabe destacar los siguientes: Clasificadorio Oficial del Mundial de Brawl Stars con Supercell, Competición Nacional Profesional de League of Legends con la LVP, Zona de Hiperexperiencias y Realidad Aumentada, Evento Gastronómico con música en directo, zona infantil y juegos; 2 escenarios secundarios con concursos de cosplay, talleres y actividades; stands de grandes marcas y zona LAN.

INVERSIÓN

340.000€

ESCENARIOS PRINCIPALES

Dentro del panorama competitivo del evento, se incluyen 3 escenarios donde se alojarán el Clasificadorio Mundial de Brawl Stars, la Competición Nacional de League of Legends y contenidos musicales. Estos escenarios disponen de una capacidad de unas 2.000 personas y en los que se utilizará una amplia variedad de audiovisuales para crear uno de los mayores espectáculos.

INVERSIÓN

180.000€



DETALLE DE INVERSIONES

PERSONAL

El personal estará formado por los técnicos y montadores de los escenarios principales y secundarios, el staff de cada una de las marcas que vienen como expositores. Un amplio grupo de personal (crew) dedicado a mejorar la experiencia del visitante y a ayudarle en todo lo que pueda necesitar.

INVERSIÓN

200.000€



LOGÍSTICA

Corresponde al gasto relacionado con los materiales y estructuras necesarios para la correcta ambientación y montaje de los escenarios principales y secundarios, así como de los stands de las diferentes marcas participantes en el evento, asegurando una logística eficiente y profesional.

INVERSIÓN

55.000€

HOSPITALITY

Incluye los gastos de alojamiento y transporte necesarios para garantizar la participación de jugadores, ponentes, moderadores e influencers, abarcando reservas hoteleras, traslados al evento y desplazamientos internos. Estos elementos aseguran la comodidad y puntualidad de los participantes clave, contribuyendo al éxito del evento.

INVERSIÓN

45.000€



DETALLE DE INVERSIONES



MARKETING Y COMUNICACIÓN

Desarrollo de campañas digitales, producción de contenidos y estrategias promocionales en múltiples canales, asegurando la máxima visibilidad del evento y posicionando a OWN como referente en entretenimiento digital e innovación, atrayendo tanto a audiencias locales como internacionales.

INVERSIÓN

100.000€

VALENCIA INNOVATION CAPITAL

Corresponde al gasto asociado a la realización de acciones clave como OWN Community Talks, Gamejam Valencia y espacios para startups y empresas locales, asegurando el impacto y posicionamiento de Valencia como referente en innovación, tecnología y sostenibilidad dentro del ecosistema digital.

INVERSIÓN

60.000€



PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Este apartado se corresponde con todas aquellas necesidades que tendrán cada una de las zonas de la exposición, la LAN y los escenarios: instalación eléctrica, distribución y gestión de la red de internet, mobiliario para la zona LAN y stands, y todos los audiovisuales necesarios para los escenarios.

INVERSIÓN

315.000€

DRESUMEN INVERSIONES

Inversión en marketing y comunicación	100.000€
Control de acceso	50.000€
Escenarios principales	180.000€
Contenidos	340.000€
Prestación de servicios	315.000€
Personal	200.000€
Hospitality	45.000€
Logística	55.000€
Valencia Innovation Capital	60.000€
TOTAL	1.345.000€





València
Innovation
Capital

