

### III. OTRAS DISPOSICIONES

## MINISTERIO DE ENERGÍA, TURISMO Y AGENDA DIGITAL

**2630** *Resolución de 21 de febrero de 2018, de la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P., por la que se publica el Convenio con la Asociación Cultural Gamelab, para la organización de la jornada «e-Sports».*

El Director General de la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P. y el Presidente de la Asociación Cultural Gamelab, han suscrito, con fecha 21 de febrero de 2018, el Convenio entre la Entidad Pública Empresarial Red.es M.P. y la Asociación Cultural Gamelab para la organización de la jornada «E-SPORTS».

Para generar conocimiento, y en cumplimiento de lo establecido en el artículo 48.8 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, se dispone la publicación del referido Convenio.

Madrid, 21 de febrero de 2018.–El Director General de la Entidad Pública Empresarial Red.es, José Manuel Leceta García.

#### ANEXO

#### **Convenio entre la Entidad Pública Empresarial Red.es M.P. y la Asociación Cultural Gamelab para la organización de la jornada «E-SPORTS»**

En Madrid, a 21 de febrero de 2018.

#### REUNIDOS

De una parte, D. José Manuel Leceta García, actuando en nombre y representación de la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P., Entidad con N.I.F. Q-2891006-E y domicilio social en Pza. Manuel Gómez Moreno s/n, Edificio Bronce; 28020 Madrid, en su calidad de Director General, facultado para este acto en virtud de las facultades delegadas a su favor de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 164/2002, de 8 de febrero por el que se aprueba el Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P.

Y de otra, la Asociación Cultural Gamelab, con domicilio en la C/ Azcárraga 19, 1C, C.P. 33010 Oviedo y C.I.F. G-74251620 (en adelante GAMELAB), representada por su Presidente D. Iván Fernández Lobo, con D.N.I. 11.079.563-A, elegido en la sesión del Pleno de esta Corporación celebrada el 2 de enero de 2009.

La Entidad Pública Empresarial Red.es M.P. (en adelante, «Red.es») y la Asociación Cultural Gamelab (en adelante «GAMELAB») podrán ser denominadas, individualmente, «la Parte» y, de forma conjunta, «las Partes». Todas las Partes se reconocen la capacidad jurídica necesaria para suscribir el presente Convenio.

Las Partes declaran que las facultades y poderes con los que actúan se encuentran vigentes y que no les han sido limitados, suspendidos o revocados y que, en su virtud, tienen plena capacidad para obligarse en los términos de este documento; capacidad que mutuamente se reconocen, y en su virtud,

#### EXPONEN

Primero.

Que la Asociación Cultural Gamelab, constituida el 2 de enero de 2009 e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones con número 592501 es una Entidad de Derecho Privado con personalidad jurídica y plena capacidad de obrar para el cumplimiento de

sus fines y funciones. Se trata de una entidad sin ánimo de lucro que tiene entre sus objetivos principales contribuir al desarrollo del sector creativo digital en España generando oportunidades formativas, de difusión y de negocio internacional para sus profesionales y empresas.

Segundo.

Que Red.es es una entidad pública empresarial adscrita a la Secretaría de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda Digital (SESIAD), del Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital, que tiene como función impulsar el fomento y desarrollo de la sociedad de la información en España.

Tercero.

Que el Consejo de Ministros aprobó en su reunión del 15 de febrero de 2013 la Agenda Digital para España, que marca la hoja de ruta para el cumplimiento de los objetivos de la Agenda Digital para Europa en 2015 y en 2020, e incorpora objetivos específicos para el desarrollo de la economía y la sociedad digital en España. Los objetivos definidos en la Agenda se configuran como referencias para la actividad de Red.es en los próximos años, con el fin de seguir siendo un agente clave en el desarrollo de la Sociedad de la Información y continuar trabajando por una sociedad en red. En este marco, Red.es promueve el desarrollo de la economía digital para lograr el crecimiento, la competitividad y la internacionalización de las empresas españolas. La Agenda Digital se ha articulado a través de nueve Planes, uno de los cuales es el Plan integral para la industria de contenidos digitales, con especial énfasis en los sectores del videojuego y la animación, y que tiene como objetivo el aprovechamiento del potencial de crecimiento de esta industria para el impulso de la economía en su conjunto.

Cuarto.

Que el sector de los contenidos digitales, en particular el videojuego, es una industria que globalmente genera unos ingresos de más de 116.000 millones de dólares, cifra que supera en dos veces y media la dimensión del mercado mundial del cine y en más de seis veces el mercado global de la música.

Quinto.

Que en el marco de sus funciones y más concretamente en el contexto de la Agenda Digital para España, Red.es está interesada en poner en marcha actuaciones enfocadas a impulsar los sectores del videojuego y la animación. En esta línea, considera necesario celebrar, junto con otros actores relevantes del sector, una Jornada dirigida a los sectores citados que contribuya, a través del intercambio de experiencias y la identificación de buenas prácticas, al aprovechamiento del potencial de crecimiento de la industria del videojuego y la animación. La Jornada se realizará, enmarcado en Mobile World Congress, y reunirá a los principales actores del ecosistema de los e-Sports en España y tendrá como temática principal el crecimiento de los e-Sports en dispositivos móviles, una de las principales tendencias del sector.

Sexto.

Que GAMELAB, siendo la Asociación Cultural de referencia del sector, y Red.es coinciden en su interés por organizar dicha Jornada, con el objetivo principal de debatir cuál es la estrategia a seguir a partir de ahora en las competiciones independientes del ámbito continental y local, así como buscar la estabilidad financiera de los clubes que les permita convertir el negocio en escalable, y también competir internacionalmente. Se discutirán cuales han de ser las plataformas y medios que consigan audiencias masivas

en los principales mercados y como van a relacionarse los e-Sports con otros espectáculos e industrias deportivas ya consolidadas.

Ambas partes consideran los e-Sports de la máxima actualidad y de incuestionable relevancia social y académica, siendo conscientes de los beneficios de la colaboración mutua y de la suma de esfuerzos y recursos en una iniciativa conjunta para una mejor consecución del interés general que ambas entidades tienen encomendado.

En consecuencia, las Partes acuerdan suscribir el presente Convenio de acuerdo a las siguientes

#### CLÁUSULAS

##### Primera. *Objeto del convenio.*

El objeto del presente convenio es regular la colaboración entre Red.es y GAMELAB para la organización conjunta de la Jornada «e-Sports», que se celebrará, enmarcada en Mobile World Congress 2018, el día 1 de marzo de 2018 en Barcelona (en adelante, la Jornada).

Ambas Partes colaborarán en la organización de la Jornada de referencia y cofinanciarán dicha iniciativa.

##### Segunda. *Obligaciones de Red.es.*

Permitir a GAMELAB el uso de los logos institucionales, en sus diferentes soportes, en el marco de la Jornada sobre e-Sports, y siempre previa supervisión de Red.es.

Realizar difusión de la Jornada a través de los canales online que tiene Red.es a disposición (redes sociales, blogs corporativos, newsletter, así como otros que se consideren adecuados).

Participar en la Jornada a través de 2 slots. Uno de ellos tendrá carácter institucional y, el otro, técnico.

Participar en la financiación de la Jornada, según se establece en la cláusula Cuarta.

##### Tercera. *Obligaciones de GAMELAB.*

Desplegar los logotipos institucionales de Red.es y SESIAD durante la Jornada. Los soportes utilizados podrán ser físicos (enaras, estructuras, etc.) u online (web, proyecciones in situ, etc.). Los logos institucionales de Red.es, se insertarán, siempre que sea posible, en un lugar preferente y separado de marcas comerciales.

GAMELAB dará participación, en la medida de lo que se estime conveniente por ambas partes, a Red.es en aquellas acciones con medios que se produzcan en el marco de la Jornada.

Mantener informado a Red.es de las actuaciones realizadas por GAMELAB en el ámbito del impulso de la industria de contenidos digitales, y, en concreto, del sector del videojuego y la animación, con el fin de buscar posible complementariedad y alineamiento con las que establezca Red.es en el mismo ámbito.

Proporcionar información a Red.es para el seguimiento y control de la Jornada, mediante los mecanismos que sean necesarios y se acuerden entre las Partes.

Hacer difusión, en el ámbito de su competencia y a través de los canales de que disponga, de las iniciativas o actuaciones impulsadas por Red.es que tengan como objetivo el impulso de la industria de contenidos digitales, especialmente de los sectores del videojuego y la animación.

Participar en la financiación de la Jornada, según se establece en la cláusula cuarta.

##### Cuarta. *Colaboración en la financiación.*

La financiación de la Jornada será asumida por Red.es y por GAMELAB en las siguientes cuantías:

Red.es se compromete a una aportación máxima de 24.200 €, IVA incluido. Esta aportación será utilizada para cubrir las siguientes necesidades:

Equipo de gabinete de prensa, notas de prensa, comunicación con medios y RRSS.  
Servicio de fotografía y vídeo, incluyendo edición.  
Coordinación de la producción de contenidos de la Jornada.  
Alquiler de espacios.

Esta aportación se hará efectiva mediante transferencia a la cuenta n.º IBAN ES41 2100 2296 1002 0017 5096 de titularidad de AC Gamelab.

GAMELAB remitirá con carácter previo al pago, una memoria técnica final sobre la Jornada, así como una memoria económica donde se aporten las facturas correspondientes al presupuesto aportado por Red.es. Red.es deberá aprobar ambas memorias para realizar el pago correspondiente.

El plazo máximo para la presentación de la memoria será de un mes desde la finalización de la Jornada.

GAMELAB asumirá directamente la financiación del resto de la Jornada. En todo caso, la cantidad aportada será igual o superior a la aportada por Red.es.

#### Quinta. *Publicidad y difusión. Visibilidad de la colaboración.*

En cuantos medios se utilicen para la promoción y difusión de la Jornada se destacará la colaboración de Red.es con GAMELAB, incluyéndose los logos institucionales aportados por Red.es.

En el caso de que alguna de las Partes tuviese interés en realizar publicaciones o producciones audiovisuales sobre el contenido y material de la Jornada, previamente, habrá de comunicarlo por escrito a la contraparte, sin perjuicio de los demás permisos que legalmente fueran precisos (derechos de autor, integridad de la obra, etc.).

#### Sexta. *Mecanismo de seguimiento y control.*

La Comisión de Seguimiento resolverá los problemas de interpretación y cumplimiento que puedan plantearse respecto del Convenio.

Por parte de Red.es el seguimiento, vigilancia y control de la ejecución del Convenio y de los compromisos adquiridos por los firmantes será efectuada a través de D.ª Silvia Gamo Perucha, Directora de Comunicación y Relaciones Externas de Red.es.

Por parte de GAMELAB el seguimiento, vigilancia y control de la ejecución del Convenio y de los compromisos adquiridos por los firmantes será efectuada a través de Iván Fernández Lobo, Director general de AC Gamelab.

#### Séptima. *Protección de datos de carácter personal.*

En el desarrollo del presente Convenio se adoptarán las medidas de seguridad requeridas por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y su Reglamento de desarrollo.

#### Octava. *Naturaleza del presente convenio.*

El presente Convenio tiene naturaleza administrativa y se considera de los establecidos en el artículo 47.2 c) de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público y, por tanto, queda sometido al régimen jurídico de convenios previsto en el Capítulo VI, del Título Preliminar, de dicha Ley.

#### Novena. *Modificación del convenio.*

La modificación del presente convenio requerirá acuerdo unánime expreso de los firmantes.

Décima. *Vigencia del convenio.*

De conformidad con lo dispuesto en el art. 48.8 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, el presente convenio será eficaz una vez inscrito en el Registro Electrónico estatal de Órganos e Instrumentos de Cooperación del sector público estatal y publicado en el «Boletín Oficial del Estado» y finalizará una vez cumplidos por ambas partes los compromisos adquiridos, en todo caso, el 31 de diciembre de 2018.

Undécima. *Extinción y resolución del convenio.*

El Convenio se extinguirá por el cumplimiento de las actuaciones que constituyen su objeto o por incurrir en una de las causas de resolución establecidas en el artículo 51 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público:

En el caso de incumplimiento de las obligaciones asumidas por las Partes, la parte que detectara dicho incumplimiento grave lo notificará a la parte que incumpla mediante carta certificada con acuse de recibo. En el transcurso de los quince días siguientes a la recepción de esta carta, la situación deberá ser regularizada o en su caso la parte que ha incumplido deberá alegar las causas y razones que impiden el correcto cumplimiento. A la vista de las mismas, la parte que haya denunciado el incumplimiento comunicará su decisión de resolver o no el convenio, teniendo efecto dicha resolución a los 10 días de dicha comunicación.

Cada una de las Partes se compromete a hacer llegar a tiempo a la otra parte toda dificultad, de cualquier naturaleza que ésta sea, que encuentre en el desarrollo de la ejecución, y, en general, de toda información susceptible de afectar a su buena ejecución, con el fin de permitir a la otra parte tomar las medidas que considere más apropiadas.

El cumplimiento y resolución del Convenio tendrá los efectos establecidos en el artículo 52 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre.

Decimosegunda. *Régimen de resolución de conflictos.*

Los problemas de interpretación y cumplimiento del Convenio que puedan plantearse deberán solventarse de mutuo acuerdo entre las Partes a través de la Comisión de Seguimiento. En caso de no alcanzarse un acuerdo en dicha sede en su defecto, serán competentes para conocer de las cuestiones litigiosas que pudieran derivarse del acuerdo los órganos jurisdiccionales del orden contencioso-administrativo.

Y para que así conste a los efectos oportunos, en prueba de conformidad, las partes firman el presente documento, por duplicado y a un solo efecto u tenor, en el lugar y fecha indicados en el encabezamiento.—El Director General de la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P., José Manuel Leceta García.—El Presidente de la Asociación Cultural Gamelab, Iván Fernández Lobo.