

INFORME-PROPUESTA DEL VICECONSEJERO DEL GABINETE DEL PRESIDENTE, RELATIVO A LA CONCESIÓN DE UNA SUBVENCIÓN DIRECTA, POR RAZONES DE INTERÉS PÚBLICO CON ABONO ANTICIPADO, A LA FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM) CON DESTINO A SUFRAGAR GASTOS GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO “CANARIAS GAME SHOW 2026”, POR IMPORTE DE OCHOCIENTOS MIL (800.000,00) EUROS.

A la vista de la solicitud de subvención presentada el 11 y 18 de noviembre de 2025, por D. Miguel Ángel Ramírez Alonso, en calidad de presidente, con destino a sufragar gastos generales para la ejecución del proyecto “Canarias game show 2026”, y teniendo en cuenta los siguientes,

ANTECEDENTES DE HECHO

Primero.- Con fecha 7 de marzo de 2023 se publica en el BOC, la Resolución de 27 de febrero de 2023, por la que se aprueba el Plan Estratégico de Subvenciones de la Presidencia del Gobierno para el periodo 2023-2025. Mediante tercera modificación por Resolución de 11 de abril de 2025 (BOC N.º 82 DE 25.4.2025), se amplían las líneas de Actuación/Proyecto de inversión “Agenda 2030”. Por lo que la presente subvención se adecúa a dicho Plan Estratégico, en lo que hace referencia a las Subvenciones directas del Presidente del Gobierno.

Segundo.- Con fecha 11 y 18 de noviembre de 2025 y nº de registros de entradas: PGSG/17958/2025 y PGSG/18465/2025, D. Miguel Ángel Ramírez Alonso, en calidad de presidente, presenta a través de la sede electrónica de Presidencia del Gobierno, solicitud para la concesión de una subvención directa por razones de interés público, con destino a sufragar gastos generales para la ejecución del proyecto “Canarias game show 2026”, por importe de OCHOCIENTOS MIL (800.000,00) euros, representando el 100% de los costes de las actividades a realizar con el importe de esta subvención.

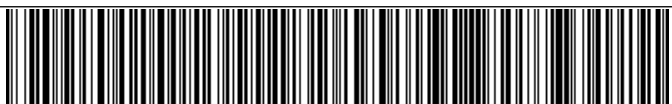
Tercero.- En la citada solicitud se presenta una memoria descriptiva del proyecto que se pretende realizar, en el que se expone lo siguiente:

*El presente proyecto, **Canarias Game Show 2026**, se plantea como un evento emblemático de alcance regional e internacional, concebido no solo como una celebración del videojuego, sino como una plataforma integral de formación, inclusión, emprendimiento y visibilidad para la industria. Desde su primera edición en 2021, Canarias Game Show ha demostrado su capacidad de convocatoria y su contribución directa al ecosistema digital y creativo de la islas.*

4. Descripción del Proyecto: Canarias Game Show 2026.

*El **Canarias Game Show 2026** se concibe como un proyecto integral que trasciende el formato de un evento lúdico, convirtiéndose en una plataforma de desarrollo estratégico para la industria del videojuego en Canarias. En línea con la **Hoja de Ruta 2024–2026** y con los fines de **Funcafym** como entidad ejecutora, el proyecto se estructura en tres ejes principales que se complementan y refuerzan mutuamente:*

- Formación





La capacitación es el eje fundamental para asegurar la sostenibilidad del sector. El proyecto combina formación temprana en STEM y desarrollo digital con programas de **alta capacitación**, respaldados por una partida específica de **100.000 euros**, que permitirá generar talento altamente especializado en áreas críticas para la industria.

- Ayudas económicas al prototipado

Con el objetivo de estimular la producción local y reducir la brecha existente en la creación de productos, se incorpora una línea de ayudas al desarrollo de prototipos por valor de 100.000 euros. Esta acción permitirá a los estudios canarios materializar sus ideas en proyectos tangibles, impulsando la competitividad, la innovación y la futura internacionalización del sector.

- Eventos estratégicos y Game Jams en formato liga

La actividad central del proyecto es la organización de un conjunto de eventos regionales e internacionales que integran competiciones, encuentros inclusivos y actividades de difusión. Entre ellos destaca la implementación de una liga de desarrollo de videojuegos a través de Game Jams, concebida como herramienta clave para dinamizar el ecosistema de desarrolladores, fomentar la innovación colectiva y captar nuevo talento en la región.

4.1 Formación.

La formación constituye uno de los pilares estratégicos del **Canarias Game Show 2026**, en coherencia con la **Hoja de Ruta del Videojuego en Canarias 2024–2026**, que señala la necesidad de fortalecer las capacidades del talento local y generar itinerarios formativos especializados para la industria del videojuego.

El proyecto aborda la formación desde una perspectiva integral, combinando acciones de sensibilización temprana, capacitación intermedia y programas de alta especialización:

a) Formación de base y sensibilización temprana

- **Talleres STEM** de robótica y programación, dirigidos a población infantil y juvenil, con el fin de fomentar desde edades tempranas la creatividad tecnológica, el pensamiento lógico y la cultura digital.
- **Iniciación al desarrollo de videojuegos**, con actividades prácticas que permiten a los participantes conocer las herramientas básicas de programación y diseño empleadas en la industria.
- **Actividades inclusivas y accesibles**, garantizando que colectivos con diferentes capacidades puedan acceder al aprendizaje y participar en igualdad de condiciones.

b) Formación intermedia vinculada al evento

- **Game Jams educativas** que ofrecen a estudiantes y aficionados un espacio intensivo para aprender haciendo, desarrollando videojuegos en equipos multidisciplinares.
- **Conferencias y ponencias didácticas** impartidas por profesionales nacionales e internacionales del sector, que acercan las últimas tendencias en innovación, diseño y producción de videojuegos.
- **Concursos juveniles interactivos**, destinados a motivar a las nuevas generaciones y despertar vocaciones tecnológicas.

c) Alta capacitación y especialización profesional





- El proyecto destina una partida específica de **100.000 euros** a programas de **formación avanzada**, orientados a la creación de perfiles de excelencia que respondan a las necesidades de un sector en expansión.
- Estos programas se desarrollarán en colaboración con universidades, centros tecnológicos y expertos de reconocido prestigio, abordando áreas clave como:
 - Programación avanzada de motores gráficos.
 - Diseño de experiencias interactivas innovadoras.
 - Inteligencia artificial y realidad extendida aplicadas al videojuego.
 - Gestión empresarial y producción en la industria creativa.

Con este enfoque, la dimensión formativa de **Canarias Game Show 2026** asegura una cobertura completa del ciclo de aprendizaje, desde la sensibilización temprana hasta la capacitación de alto nivel, consolidando un **ecosistema de talento local competitivo y sostenible** para el futuro del sector en Canarias.

4.2 Ayudas económicas al desarrollo de prototipos.

Uno de los principales retos identificados en la **Hoja de Ruta del Videojuego en Canarias 2024–2026** es la limitada capacidad de los estudios locales para transformar sus ideas en productos tangibles que puedan competir en el mercado nacional e internacional. La ausencia de mecanismos de financiación temprana y de apoyo a la fase de prototipado ha sido señalada como un factor que ralentiza la consolidación de la industria en el archipiélago.

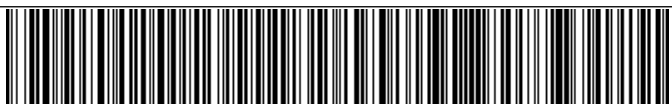
Con el fin de dar respuesta a esta necesidad, el **Canarias Game Show 2026** incorpora una **línea específica de ayudas económicas por un valor de 100.000 euros**, destinada a fomentar la **creación de prototipos de videojuegos** desarrollados por empresas y estudios radicados en Canarias.

Objetivos de la línea de apoyo

- **Impulsar la innovación local**, facilitando la materialización de ideas originales en proyectos con potencial de mercado.
- **Reducir la brecha financiera**, proporcionando a los estudios recursos iniciales que actúen como palanca para posteriores rondas de inversión.
- **Generar un pipeline de productos canarios**, que puedan presentarse en ferias, incubadoras y mercados internacionales de videojuegos.
- **Favorecer la profesionalización del sector**, estableciendo un estándar de calidad en las primeras fases de desarrollo.

Metodología de implementación

- **Convocatoria pública y transparente**, abierta a estudios y desarrolladores canarios que cumplan con criterios de profesionalidad y viabilidad.
- **Selección mediante comité evaluador**, integrado por representantes de Funcafym, expertos sectoriales y agentes institucionales.
- **Criterios de valoración**: innovación, viabilidad técnica y económica, potencial de internacionalización e impacto en el ecosistema local.
- **Seguimiento y acompañamiento**: los proyectos seleccionados recibirán, además de la ayuda econó-





mica, mentoría y apoyo técnico para garantizar el correcto desarrollo del prototipo.

Impacto esperado

Esta medida permitirá la **creación de un número significativo de prototipos desarrollados en Canarias**, incrementando la visibilidad del talento local, estimulando el tejido empresarial y generando oportunidades de atracción de inversión. Asimismo, reforzará el papel de Canarias como un **ecosistema emergente de producción creativa y tecnológica**, alineado con los objetivos de diversificación económica y digitalización de la región.

4.3 Eventos estratégicos y Game Jams en formato liga.

El **Canarias Game Show 2026 (CGS 2026)** se configura como la principal plataforma pública para impulsar la **formación práctica**, la **innovación**, la **inclusión** y la **proyección internacional** del sector del videojuego en Canarias. Más allá de su dimensión como evento cultural y de entretenimiento, se plantea como un **instrumento estratégico alineado con la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030 y la Agenda Europea 2030**, contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible en materias de educación de calidad, empleo juvenil, innovación, cohesión social y sostenibilidad.

a) Despliegue territorial en espacios urbanos

El CGS 2026 se desplegará en **las siete islas del archipiélago** (Tenerife, Gran Canaria, Lanzarote, Fuerteventura, La Palma, La Gomera y El Hierro) con eventos celebrados en **espacios urbanos abiertos** (plazas, centros deportivos, recintos municipales), con el fin de garantizar accesibilidad, participación masiva y capilaridad territorial.

- **Públicos convocados:** comunidades profesionales del videojuego, desarrolladores independientes, aficionados y familias.
- **Cohesión territorial:** especial atención a los **municipios de reto demográfico** (menos de

20.000 habitantes), reduciendo la brecha digital y acercando las oportunidades del sector a todas las comunidades.

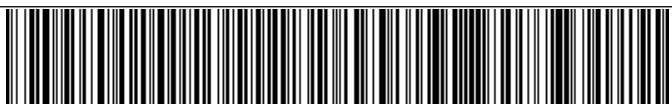
● Bloques de actividad en cada isla:

- Talleres de iniciación STEM y de desarrollo de videojuegos.
- Game Jams locales de 48 horas como motor creativo.
- Competiciones inclusivas de eSports y videojuegos adaptados.
- Espacios de convivencia intergeneracional y multicultural.
- Acciones de comunicación y difusión en medios y redes sociales.

b) Liga regional de desarrollo de videojuegos (Game Jams)

La gran innovación de 2026 es la **liga regional de Game Jams**, un circuito con fases locales en cada isla y una gran final regional:

- **Transferencia de conocimiento:** profesionales consolidados del sector actuarán como **mentores** y jurados, guiando a nuevos talentos y facilitando transferencia tecnológica.
- **Retos de innovación:** cada Game Jam se centrará en temáticas de impacto social y ambiental (soste-





nibilidad, turismo inteligente, IA responsable), vinculando el desarrollo creativo con los ODS.

- **Captación de talento:** el formato liga permite detectar, formar y consolidar nuevos perfiles profesionales en Canarias.
- **Vinculación con las ayudas:** los mejores proyectos podrán acceder a la **línea de 100.000 € para prototipado**, cerrando el ciclo idea → prototipo → incubación → mercado.

c) **Competición regional e internacional**

El CGS 2026 consolida la **competición internacional iniciada como piloto en 2025**, que conecta a Canarias con comunidades canarias y latinoamericanas en **Venezuela, Uruguay y Argentina**.

- Se desarrollarán clasificatorias insulares y un evento final con participación de equipos internacionales.
- Este circuito refuerza la proyección internacional de la **marca Canarias** y consolida su posición como **hub tricontinental** entre Europa, África y América Latina.
- El componente internacional será acompañado por invitados de prestigio, producción audiovisual multicanal y difusión internacional.

d) **Inclusión, accesibilidad y sostenibilidad**

- **Accesibilidad universal:** competiciones y talleres adaptados con mandos especiales, reglamentos inclusivos y apoyo técnico.
- **Enfoque social:** actividades de convivencia intergeneracional, programas de participación

de personas migrantes y acciones para colectivos en riesgo de exclusión.

- **Compromiso ambiental:** uso de materiales reciclables, reducción de residuos, procesos digitalizados y medición básica de impacto ambiental con medidas de compensación.

e) **Difusión y comunidad**

El CGS 2026 incluirá un **plan de comunicación integral** con prensa escrita, digital, radio, televisión y streaming. Se desarrollarán **programas en directo**, concursos juveniles e iniciativas en redes sociales que reforzarán la imagen de Canarias como territorio innovador y creativo.

f) **Resultados esperados**

- **Talento:** incremento del número de desarrolladores activos y generación de prototipos con potencial comercial.
- **Sector:** mayor densidad de colaboración entre empresas, mentores y jóvenes profesionales.
- **Cohesión territorial:** activación en todas las islas y en municipios de reto demográfico.
- **Internacionalización:** consolidación de las Canarias Game Series con Latinoamérica, fortaleciendo el papel de Canarias en la economía creativa global.

Cuarto.- Con fecha 2 de diciembre de 2025, el Viceconsejero del Gabinete de la Presidencia emite documento de autorización para el inicio de la tramitación de la citada subvención, en el que consta lo siguiente:





-Entidad: FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM)
-Cuantía: 800.000,00 euros (Abono anticipado).
-Proyecto: Canarias game show 2026

-Justificación de la razón de interés público, social, económico o humanitario u otras debidamente justificadas que dificulten su convocatoria pública:

El interés público de la subvención resulta evidente por cuanto que el sector del videojuego constituye una de las industrias culturales y creativas de mayor crecimiento a nivel global, con un impacto económico y social que lo sitúa como motor estratégico para la innovación, la digitalización y el empleo juvenil.

En Canarias, este sector ha sido identificado por el Gobierno de Canarias como un ámbito prioritario dentro de la diversificación económica, tal y como refleja la *Hoja de Ruta del Videojuego en Canarias 2024–2026*, documento oficial que establece los ejes de desarrollo en torno al talento, la consolidación empresarial y la comunicación del ecosistema.

El presente proyecto, *Canarias Game Show 2026*, se plantea como un evento emblemático de alcance regional e internacional, concebido no solo como una celebración del videojuego, sino como una plataforma integral de formación, inclusión, emprendimiento y visibilidad para la industria, que incluye partidas específicas para la creación de prototipos de videojuegos y programas de alta capacitación, alineándose plenamente con los objetivos estratégicos del Gobierno de Canarias.

El *Canarias Game Show 2026 (CGS 2026)* se configura como la principal plataforma pública para impulsar la formación práctica, la innovación, la inclusión y la proyección internacional del sector del videojuego en Canarias.

Más allá de su dimensión como evento cultural y de entretenimiento, se plantea como un instrumento estratégico alineado con la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030 y la Agenda Europea 2030, contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible en materias de educación de calidad, empleo juvenil, innovación, cohesión social y sostenibilidad.

Su diseño responde a la necesidad de fortalecer el talento local, fomentar la innovación empresarial y proyectar internacionalmente la marca Canarias como hub tecnológico y creativo.

El proyecto aborda la formación desde una perspectiva integral, combinando acciones de sensibilización temprana, capacitación intermedia y programas de alta especialización, fomentando la creación de prototipos de videojuegos desarrollados por empresas y estudios radicados en Canarias.

De esta manera se impulsará la innovación local, se reducirá la brecha financiera y se favorecerá la profesionalización del sector, todo ello a través de una selección de proyectos, que serán acompañados y seguidos tanto económica como técnicamente.

Este proyecto permitirá la creación de un número significativo de prototipos desarrollados en Canarias, incrementando la visibilidad del talento local, estimulando el tejido empresarial y generando oportunidades de atracción de inversión. Asimismo, reforzará el papel de Canarias como un ecosistema emergente de producción creativa y tecnológica, alineado con los objetivos de diversificación económica y digitalización de la región.





Todo ello contribuye a los siguientes ODS de la Agenda 2030 Canaria.

- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico
- ODS 9: Industria, innovación e infraestructura
- ODS 10: Reducción de las desigualdades
- ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles
- ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos

- Motivación de la imposibilidad o no conveniencia de promover la concurrencia:

No se considera conveniente promover la concurrencia ya que la finalidad del proyecto presentado va destinado a cubrir gastos referidos a la celebración de las Jornadas a celebrar, así como dar cobertura a los gastos necesarios para la mejor realización de sus funciones y objetivos.

Los motivos expuestos justifican su calificación como subvención directa, conforme disponen los artículos 22.2 c) de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones y el artículo 21.1 b) del Decreto 36/2009, de 31 de marzo, por el que se establece el régimen general de subvenciones de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Quinto.- Existe crédito adecuado y suficiente en la aplicación presupuestaria 06.03.912D. 4800200, Proyecto 064G2060 “Agenda 2030”, de los presupuestos del departamento para el año 2025.

Sexto.- Consta en el expediente con fecha 11 de noviembre de 2025, solicitud de abono anticipado por parte de la FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM), por insuficiencia de medios económicos para la realización de las actividades propuestas.

Asimismo consta en el expediente certificados acreditativos de FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM), de estar al corriente de sus obligaciones tributarias, estatales y autonómicas, y con la Seguridad Social.

A los citados antecedentes, les son de aplicación los siguientes,

FUNDAMENTOS DE DERECHO

I.- La Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030 (Agenda Canaria 2030) es el documento resultante de contextualización (o localización) de la Agenda 2030 de la ONU en Canarias, que recoge las metas específicas del archipiélago para la consecución de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fijados a través del consenso entre representantes de la sociedad civil, del sector empresarial, del tercer sector, de la academia y de centros de investigación, y de las Administraciones públicas de toda Canarias.

La Agenda Canaria 2030, aprobada de forma oficial el 2 de diciembre de 2021, se consolida como el instrumento clave alineado con la Agenda 2030 de la ONU, que adapta sus ODS a la realidad del Archipiélago Canario, estableciendo la estrategia de todas las personas, colectivos, organizaciones y sectores institucionales para transformar el actual modelo de desarrollo y acercarlo a los parámetros de





la sostenibilidad y la resiliencia; una guía para acometer en el decenio 2021-2030 las transiciones profundas que permitan hacer frente a los grandes desafíos del presente; y una herramienta que facilite a todos los agentes territoriales de Canarias, tanto públicos como privados, moldear, mejorar e implementar sus planes de acción a favor del desarrollo sostenible.

II.- La Fundación Canaria de Formación y Mecenazgo (FUNCAFYM) es una entidad sin ánimo de lucro, creada al amparo de la Ley 2/1998, de 6 de abril, de 13 Fundaciones Canarias e inscrita con el número 302 en el Registro de Fundaciones del Gobierno de Canarias.

De acuerdo con sus estatutos, la Fundación tiene entre sus fines la atención y protección de los menores, la formación para el acceso, mantenimiento y promoción de las personas en el mercado laboral así como la gestión de operaciones de patrocinio y mecenazgo destinadas a actividades de interés general, social y deportivo (artículo 6).

Para la consecución de sus fines la Fundación puede planificar, diseñar, programar y/o realizar todo tipo de actividades divulgativas y formativas de contenido general o especializado, así como firmar colaboraciones y/o acuerdos de colaboración, contratos programa, convenios con organizaciones, sociedades mercantiles públicas y/o privadas de ámbito nacional e internacional (artículo 7 de los estatutos).

La Fundación tiene la condición de entidad de voluntariado y está inscrita en el Registro de Entidades Colaboradoras en la Prestación de Servicios Sociales del Gobierno de Canarias con el número EAV2021CA00034.

Por su naturaleza fundacional, rinde cuenta de su actividad al Protectorado de Fundaciones del Gobierno de Canarias y a la Agencia Estatal de la Administración Tributaria.

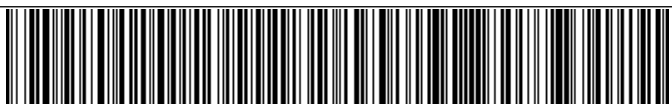
Consta en el expediente:

- .- Estatutos de la Fundación CANARIA FORMACIÓN Y MECENAZGO,
- .- Escritura de constitución de la Fundación Canaria Ralons
- .- Resolución de la Dirección General de Transparencia y Participación Ciudadana por la que se inscribe en el Registro de Fundaciones Canarias la modificación de los estatutos de la Fundación Canaria de Formación y Mecenazgo
- .- Certificado de registro de fundaciones
- .- Resolución del Director General de Derechos Sociales e Inmigración, por la que se acredita a la Fundación Canaria de Formación y Mecenazgo, como entidad de voluntariado.

III.- La tramitación de la presente subvención se rige por lo dispuesto en el Decreto 36/2009, de 31 de marzo, por el que se establece el régimen general de subvenciones de la Comunidad Autónoma de Canarias, resultando de aplicación directa lo dispuesto con carácter de legislación básica en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (LGS) y en el Reglamento de desarrollo de dicha ley, aprobado mediante Real Decreto 887/2006, de 21 de julio.

IV.- A la solicitud de referencia se acompaña la documentación que previene el artículo 21.4 del Decreto 36/2009, de 31 de marzo. Al propio tiempo se da cumplimiento a lo dispuesto en los artículos 13 y 14 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones y concordantes del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la misma.

V.- De conformidad con lo dispuesto en el artículo 22.2 c) de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre,





General de Subvenciones, en relación con el apartado b) del artículo 21 del Decreto 36/2009, de 31 de marzo, por el que se establece el régimen general de subvenciones de la Comunidad Autónoma de Canarias, podrán concederse de forma directa, con carácter excepcional, aquellas subvenciones en que se acrediten razones de interés público, social, económico o humanitario, u otras debidamente justificadas que dificulten su convocatoria pública.

VI.- El Acuerdo de Gobierno de fecha 26 de diciembre de 2024, de modificación undécima del Acuerdo de Gobierno de 26 de marzo de 2020, por el que se autorizan las condiciones de los abonos anticipados de subvenciones, aportaciones dinerarias, encargos y encomiendas de gestión, establece al respecto lo siguiente:

“1.1.- Con carácter general, las bases reguladoras de subvenciones, las subvenciones directas, las aportaciones dinerarias, encargos a medios propios personificados y encomiendas de gestión podrán establecer su abono anticipado hasta el 100% de su cuantía cuando concurran las siguientes circunstancias:

- Que la ejecución de la actividad, así como su justificación se produzcan antes de la finalización del siguiente ejercicio presupuestario a aquel en que fueron concedidas.

- Que el beneficiario no tenga otras subvenciones, aportaciones dinerarias, encargos o encomiendas con abono anticipado pendientes de justificación en los dos ejercicios inmediatos anteriores al que ahora se concede.

Esta última circunstancia se hará constar en el expediente mediante certificación acreditativa expedida por el órgano concedente, comprensiva de aquellas concedidas por el mismo Departamento y al mismo beneficiario.

Tratándose de abonos anticipados de subvenciones, en dicha certificación además habrá de acreditarse que las concedidas en los dos ejercicios anteriores a que se refieren los párrafos anteriores estén justificadas y dicha justificación figure registrada en el módulo de subvenciones del Sistema Económico Financiero y Logístico de la Comunidad Autónoma de Canarias (SEFLogiC)”

Consta en el expediente certificación acreditativa expedida por el órgano concedente en la que se hace constar los extremos señalados en el Acuerdo de Gobierno de referencia.

VII.- El apartado primero y segundo del artículo 29 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, establece lo siguiente:

“1. A los efectos de esta ley, se entiende que un beneficiario subcontrata cuando concierne con terceros la ejecución total o parcial 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.

2. El beneficiario únicamente podrá subcontratar, total o parcialmente, la actividad cuando la normativa reguladora de la subvención así lo prevea. La actividad subvencionada que el beneficiario subcontrate con terceros no excederá del porcentaje que se fije en las bases reguladoras de la subvención. En el supuesto de que tal previsión no figure, el beneficiario podrá subcontratar hasta un porcentaje que no exceda del 50 por ciento del importe de la actividad subvencionada.

En ningún caso podrán subcontratarse actividades que, aumentando el coste de la actividad subvencionada, no aporten valor añadido al contenido de la misma.

3. Cuando la actividad concertada con terceros exceda del 20 por ciento del importe de la subvención





y dicho importe sea superior a 60.000 euros, la subcontratación estará sometida al cumplimiento de los siguientes requisitos:

- a) Que el contrato se celebre por escrito.
- b) Que la celebración del mismo se autorice previamente por la entidad concedente de la subvención en la forma que se determine en las bases reguladoras.

4. No podrá fraccionarse un contrato con el objeto de disminuir la cuantía del mismo y eludir el cumplimiento de los requisitos exigidos en el apartado anterior.

5. Los contratistas quedarán obligados sólo ante el beneficiario, que asumirá la total responsabilidad de la ejecución de la actividad subvencionada frente a la Administración.

6. A efectos de lo previsto en el apartado anterior, los beneficiarios serán responsables de que en la ejecución de la actividad subvencionada concertada con terceros se respeten los límites que se establezcan en la normativa reguladora de la subvención en cuanto a la naturaleza y cuantía de gastos subvencionables, y los contratistas estarán sujetos al deber de colaboración previsto en el artículo 46 de esta ley para permitir la adecuada verificación del cumplimiento de dichos límites.

7. En ningún caso podrá concertarse por el beneficiario la ejecución total o parcial de las actividades subvencionadas con:

- a) Personas o entidades incursoas en alguna de las prohibiciones del artículo 13 de esta ley.
- b) Personas o entidades que hayan percibido otras subvenciones para la realización de la actividad objeto de contratación.

c) Intermediarios o asesores en los que los pagos se definan como un porcentaje de coste total de la operación, a menos que dicho pago esté justificado con referencia al valor de mercado del trabajo realizado o los servicios prestados.

d) Personas o entidades vinculadas con el beneficiario, salvo que concurran las siguientes circunstancias:

- 1.ª Que se obtenga la previa autorización expresa del órgano concedente.
- 2.ª Que el importe subvencionable no exceda del coste incurrido por la entidad vinculada. La acreditación del coste se realizará en la justificación en los mismos términos establecidos para la acreditación de los gastos del beneficiario.

e) Personas o entidades solicitantes de ayuda o subvención en la misma convocatoria y programa, que no hayan obtenido subvención por no reunir los requisitos o no alcanzar la valoración suficiente.”

VIII.- El Real Decreto 887/2006, 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, en su artículo 74, relativo a la cuenta justificativa con aportación de informe de auditor, establece que:

“1. Las bases reguladoras de la subvención podrán prever una reducción de la información a incorporar en la memoria económica a que se refiere el apartado 2 del artículo 72 de este Reglamento siempre que:

- a) La cuenta justificativa vaya acompañada de un informe de un auditor de cuentas inscrito como ejerciente en el Registro Oficial de Auditores de Cuentas dependiente del Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas.





b) El auditor de cuentas lleve a cabo la revisión de la cuenta justificativa con el alcance que se determine en las bases reguladoras de la subvención y con sujeción a las normas de actuación y supervisión que, en su caso, proponga el órgano que tenga atribuidas las competencias de control financiero de subvenciones en el ámbito de la administración pública concedente.

c) La cuenta justificativa incorpore, además de la memoria de actuaciones a que se refiere el apartado 1 del artículo 72 de este Reglamento, una memoria económica abreviada.

2. En aquellos casos en que el beneficiario esté obligado a auditar sus cuentas anuales por un auditor sometido a la Ley 19/1988, de 12 de julio, de Auditoría de Cuentas, la revisión de la cuenta justificativa se llevará a cabo por el mismo auditor, salvo que las bases reguladoras prevean el nombramiento de otro auditor:

3. En el supuesto en que el beneficiario no esté obligado a auditar sus cuentas anuales, la designación del auditor de cuentas será realizada por él, salvo que las bases reguladoras de la subvención prevean su nombramiento por el órgano concedente. El gasto derivado de la revisión de la cuenta justificativa podrá tener la condición de gasto subvencionable cuando así lo establezcan dichas bases y hasta el límite que en ellas se fije.

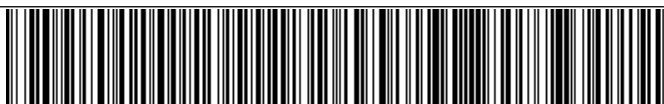
4. El beneficiario estará obligado a poner a disposición del auditor de cuentas cuantos libros, registros y documentos le sean exigibles en aplicación de lo dispuesto en el apartado f) del artículo 14.1 de la Ley General de Subvenciones, así como a conservarlos al objeto de las actuaciones de comprobación y control previstas en la Ley.

5. El contenido de la memoria económica abreviada se establecerá en las bases reguladoras de la subvención, si bien como mínimo contendrá un estado representativo de los gastos incurridos en la realización de las actividades subvencionadas, debidamente agrupados, y, en su caso, las cantidades inicialmente presupuestadas y las desviaciones acaecidas.

6. Cuando la subvención tenga por objeto una actividad o proyecto a realizar en el extranjero, el régimen previsto en este artículo y en el artículo 80 de este Reglamento se entenderá referido a auditores ejercientes en el país donde deba llevarse a cabo la revisión, siempre que en dicho país exista un régimen de habilitación para el ejercicio de la profesión y, en su caso, sea preceptiva la obligación de someter a auditoría sus estados contables.

De no existir un sistema de habilitación para el ejercicio de la profesión de auditoría de cuentas en el citado país, la revisión prevista en este artículo podrá realizarse por un auditor establecido en el citado país, siempre que la designación del mismo la lleve a cabo el órgano concedente con arreglo a unos criterios técnicos que garantice la adecuada calidad.”

IX.- Conforme al punto primero del Acuerdo de Gobierno de 1 de diciembre de 2025, por el que se deja sin efecto el Acuerdo de Gobierno de 3 de febrero de 2025, por el que se suspende, para determinados ámbitos de gestión, expedientes y sujetos integrantes del sector público, la sustitución de la función interventora por el control financiero permanente, para el ejercicio 2025, y se establecen medidas de información, gestión y seguimiento de la actividad económico-financiera respecto de los expedientes de gasto que deriven de modificaciones presupuestarias autorizadas por el órgano competente en los meses de noviembre y diciembre del ejercicio 2025, a este expediente se le aplica esta excepción de fiscalización quedando sometido al control financiero permanente.





X.- La entidad beneficiaria cumple con los requisitos necesarios para la concesión de la subvención directa, acreditado mediante la presentación, en tiempo y forma, de la documentación exigida por la normativa aplicable para la concesión de la subvención.

XI.- Conforme al artículo 27.1.a) del Decreto 212/1991, de 11 de septiembre, de organización de los Departamentos de la Administración Autonómica de Canarias, (BOC 122, de 16.9.1991), corresponde a los jefes de servicio instruir y formular la propuesta de resolución en aquellos procedimientos en que deban resolver los órganos departamentales a que estén adscritos.

XII.- Asimismo el artículo 11.1 del Decreto 212/1991, establece que los viceconsejeros, en el área de la actividad que tengan encomendada instruyen y formulan la propuesta de resolución en aquellos procedimientos en que deban resolver los consejeros.

XIII.- A su vez, el artículo 44.2.i) del Decreto 6/2024, de 25 de enero, del Presidente, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de la Presidencia del Gobierno, establece que corresponde a la Viceconsejería del Gabinete de la Presidencia, como órgano de apoyo material al Presidente o Presidenta, la gestión de las ayudas y subvenciones cuya concesión corresponda al Presidente o Presidenta y que no esté atribuida a otro órgano.

En virtud de lo expuesto y en base a los hechos y consideraciones jurídicas contenidos en la presente,

INFORMO

Primero.- La procedencia de la tramitación y concesión de una subvención directa, por razón de interés público, a la FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM), destinada a sufragar gastos generales para la ejecución del proyecto “Canarias game show 2026”, por importe de OCHOCIENTOS MIL (800.000,00) euros, con abono anticipado, con cargo a la aplicación presupuestaria 06.03.912D. 4800200, Proyecto 064G2060 “Agenda 2030”, de los presupuestos del departamento para el año 2025.

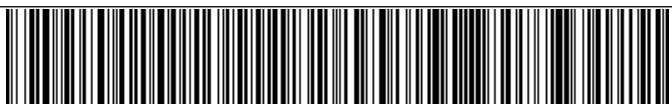
Dicha subvención representa el 100% de los costes de las actividades a realizar con el importe de esta subvención, según el plan de financiación (previsión de ingresos y gastos) presentado.

Segundo.- El plazo de ejecución de la actividad subvencionada se establece del 01 de diciembre de 2025 hasta el 31 de agosto de 2026 ambos inclusive.

Tercero.- Procede el abono anticipado correspondiente al 100% del importe total de la subvención, una vez concedida la misma, conforme dispone el artículo 34 en sus apartados 4 y 5 de la LGS y el artículo 37 del Decreto 36/2009, de 31 de marzo, así como en el apartado 1.1 del Anexo del Acuerdo de Gobierno de fecha 26 de diciembre de 2024, de modificación undécima del Acuerdo de Gobierno de 26 de marzo de 2020, por el que se autorizan las condiciones de los abonos anticipados de subvenciones, aportaciones dinerarias, encargos y encomiendas de gestión.

Firmado digitalmente:

La Jefa del Servicio de Asuntos Generales. Nayra Rodríguez Borges





De conformidad con lo previsto en el artículo 11.1 del citado Decreto 212/1991, de 11 de septiembre, y el artículo 44.2.i) del Decreto 6/2024, de 25 de enero, del Presidente, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de la Presidencia del Gobierno,

PROPONGO

Primero.- Que se conceda una subvención directa, por razón de interés público, a la FUNDACIÓN CANARIA DE FORMACIÓN Y MECENAZGO (FUNCAFYM), destinada a sufragar gastos generales para la ejecución del proyecto “Canarias game show 2026”, por importe de OCHOCIENTOS MIL (800.000,00) euros, con abono anticipado, con cargo a la aplicación presupuestaria 06.03.912D.4800200, Proyecto 064G2060 “Agenda 2030”, de los presupuestos del departamento para el año 2025.

Dicha subvención representa el 100% de los costes de las actividades a realizar con el importe de esta subvención, según el plan de financiación (previsión de ingresos y gastos) presentado.

Segundo.- El plazo de ejecución de la actividad subvencionada se establece del del 01 de diciembre de 2025 hasta el 31 de agosto de 2026 ambos inclusive.

Tercero.- Que se lleve a efecto el abono anticipado correspondiente al 100% del importe total de la subvención, una vez concedida la misma y conforme dispone el artículo 34 en sus apartados 4 y 5 de la LGS y el artículo 37 del Decreto 36/2009, de 31 de marzo, así como en el apartado 1.1 del Anexo del Acuerdo de Gobierno de fecha 26 de diciembre de 2024, de modificación undécima del Acuerdo de Gobierno de 26 de marzo de 2020, por el que se autorizan las condiciones de los abonos anticipados de subvenciones, aportaciones dinerarias, encargos y encomiendas de gestión.

Firmado digitalmente:

El Viceconsejero del Gabinete de la Presidencia. Octavio Caraballo de León.

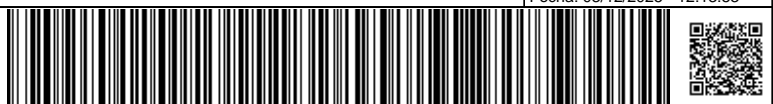
Este documento ha sido firmado electrónicamente por:

OCTAVIO JESUS CARABALLO DE LEON - VICECONSEJERO/A
NAYRA RODRIGUEZ BORGES - J/SRV. ASUNTOS GENERALES.

Fecha: 03/12/2025 - 12:47:52
Fecha: 03/12/2025 - 12:13:53

En la dirección https://sede.gobiernodecanarias.org/sede/verifica_doc?codigo_nde=
puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de
documento electrónico siguiente:

0wMDxN2u91k44-8cZ_YohEzOUGTI dmdNB



El presente documento ha sido descargado el 11/12/2025 - 13:13:07