



## **CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE EL INSTITUTO ARAGONÉS DE FOMENTO Y LA EMPRESA ENCOM GAMES SOBRE LA CONCESIÓN DE UNA SUBVENCIÓN DIRECTA PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO OWN ZARAGOZA 2025.**

En Zaragoza, en la fecha de la firma electrónica.

### **REUNIDOS**

De una parte, el Instituto Aragonés de Fomento (IAF), con NIF Q5095004G y domicilio en C/ Teniente Coronel Valenzuela, Nº 9, 50004 Zaragoza, representado por D. Daniel Rey Saura, en calidad de Director Gerente, en virtud de su nombramiento por Decreto 247/2023, de 11 de octubre, del Gobierno de Aragón, publicado en el B.O.A. número 199 de 16 de octubre de 2023, facultado para la firma de este convenio por acuerdo del Consejo de Dirección de Instituto Aragonés de Fomento en su reunión de fecha 31 de julio de 2025.

Y de otra parte, ENCOM GAMES S.L., con NIF B98505688 y domicilio social en Calle José Pérez Fuster Metge, 6 bajo, 46007 Valencia, inscrita en el Registro Mercantil de Valencia, al Tomo 9619, Libro 6901, Folio 25, Hoja V-153584, representada en este acto por D. Javier Carrión Viana, con D.N.I. 24398414-Z, en calidad de Consejero Delegado (CEO), facultado para este acto según se acredita en escritura pública de poder general otorgada ante del notario de Valencia, D. José Alicarte Domingo, el día 9 de abril de 2025, con el número 1.225 de su protocolo, y que está inscrito en el Boletín Oficial del Registro Mercantil de fecha 25 de abril de 2025.

Las partes, en el concepto en que intervienen, aseguran la vigencia de las representaciones con las que actúan y se reconocen recíprocamente la capacidad legal suficiente y necesaria para suscribir el presente convenio y, a tal efecto

### **EXPONEN**

- I. La CCAA. de Aragón tiene potestad para ejercer la actividad de fomento del artículo 79.1 del vigente Estatuto de Autonomía de Aragón, según redacción dada por Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril (en adelante, EAAr): "En las materias de su competencia, corresponde a la Comunidad Autónoma el ejercicio de la actividad de fomento, a cuyos efectos podrá otorgar subvenciones con cargo a fondos propios, regulando o, en su caso, desarrollando los objetivos y requisitos de otorgamiento y gestionando su tramitación y concesión".



El Instituto Aragonés de Fomento (en adelante IAF) es una entidad de derecho público adscrita al Departamento de Presidencia, Economía y Justicia del Gobierno de Aragón, con personalidad jurídica y patrimonio propio y plena capacidad jurídica y de obrar para el cumplimiento de sus fines, regulada por el texto refundido de la Ley del Instituto Aragonés de Fomento, aprobado por el Decreto Legislativo 4/2000, de 29 de junio, del Gobierno de Aragón.

El IAF tiene entre sus objetivos fundamentales favorecer el desarrollo socioeconómico de Aragón, favorecer el incremento y consolidación del empleo y corregir los desequilibrios intraterritoriales, y para el cumplimiento de estos fines cuenta con un Plan Estratégico de Actuación, siendo uno de los ejes de dicho Plan Estratégico “identificar, captar y promover proyectos empresariales y de inversión con valor estratégico para Aragón en España y el Exterior y poner en valor las capacidades del territorio aragonés como objeto de atracción de inversiones”, además del “emprendimiento y la innovación tecnológica”.

Que el IAF forma parte del sector público autonómico de Aragón y tiene entre sus competencias impulsar el desarrollo económico, tecnológico y empresarial de la región, incluyendo la innovación, el emprendimiento y el posicionamiento estratégico de Aragón como territorio competitivo.

En los últimos años, el sector del entretenimiento digital -en particular, el ámbito de los esports, el gaming y la tecnología de vanguardia- ha experimentado un gran auge en España. La Comunidad Autónoma de Aragón -y la ciudad de Zaragoza en particular- poseen las características necesarias, como infraestructuras de calidad, ubicación geográfica privilegiada y un creciente interés por la tecnología, para erigirse como un referente dentro de la industria digital.

Aragón lleva tiempo consolidándose como un hub tecnológico líder, impulsando iniciativas estratégicas que fortalezcan su ecosistema innovador y su capacidad para atraer talento y proyectos de alto impacto. Su firme apuesta por la industria de la innovación y la tecnología continúa posicionándolo como un territorio clave en la transformación digital y el desarrollo de nuevos modelos de negocio. En este marco, es de interés para el IAF el desarrollo del sector de la industria del gaming y, se considera conveniente la realización de un gran Evento, que sirva para reforzar dicha posición de Aragón como hub tecnológico y atraer nuevos mercados.

II. La empresa ENCOM GAMES S.L. tiene previsto organizar en Zaragoza el evento OWN Zaragoza, uno de los festivales de videojuegos, esports, tecnología y entretenimiento digital más relevantes del panorama nacional. Está previsto que sea un festival integral que combine competiciones de esports, actividades



formativas, demostraciones tecnológicas y un variado programa cultural, y para el desarrollo de dicho evento.

ENCOM GAMES S.L. es una pyme valenciana, fundada en 2012, que se dedica al diseño y ejecución de eventos y competiciones de videojuegos y eSports, organizando grandes festivales como el DreamHack Valencia, DreamHack Sevilla, Madrid. Además, gestiona torneos online como DreamCup, y programas para fomentar el consumo responsable de videojuegos, y en fecha 27 de junio de 2025 ha solicitado al IAF una subvención de 100.000 euros para cofinanciar los gastos derivados de la producción y organización del evento OWN Zaragoza 2025, que está previsto celebrar del 21 al 23 de noviembre de 2025.

De acuerdo con la declaración responsable remitida por ENCOM GAMES S.L. esta empresa es la titular en exclusiva para todo el territorio de la Unión Europea de la marca "OWN" (y sus posibles variantes como "OWN The Game", "OWN Festival", etc.), así como de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial asociados a la misma, incluyendo el formato, concepto y organización de los eventos y festivales bajo dicha denominación. Dicha titularidad se acredita mediante el registro de marca Nº 018975173 ante la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea. Asimismo declara que en virtud de la titularidad de la marca, ENCOM GAMES S.L. es la única empresa capacitada y autorizada en Europa para organizar, producir, gestionar, licenciar y celebrar los festivales y eventos oficiales denominados "OWN", y que el evento OWN Zaragoza es un festival oficial organizado bajo el amparo y la licencia exclusiva de nuestra marca.

En la solicitud de subvención se manifiesta que el evento reunirá a más de 25.000 asistentes, y contará con zonas de torneos profesionales y amateur, conferencias de innovación, LAN Party, espacios de networking empresarial, actividades formativas, exposiciones y experiencias culturales. Asimismo señala que el impacto económico estimado se sitúa entre 4 y 5 millones de euros, con un retorno previsto entre 26 y 33 euros por cada euro invertido en la economía regional.

- III. Tomando de referencia eventos de estas características organizados por la empresa ENCOM GAMES, S.L., entre los que se encuentra el celebrado el año anterior y este mismo año 2025 en ciudades como Valencia, se estima que el número de asistentes a OWN Zaragoza 2025 sea de entre 25.000 y 30.000 personas en esta edición. Ello conllevará beneficios para la Comunidad Autónoma en sectores como el turístico, hostelería, comercio, etc., además de un empleo directo en tareas de montaje, seguridad, atención al público, logística, restauración y producción audiovisual.



Asimismo, las repercusiones positivas previstas de la celebración de un Evento de estas características son posicionar a Aragón como un referente en tecnología, innovación y ocio digital mediante:

- La atracción de inversiones y talento: El festival contará con la participación de importantes compañías tecnológicas y de videojuegos, así como con la atención de medios nacionales e internacionales. Esto favorecerá la llegada de inversores, la creación de nuevas oportunidades de negocio y la retención de talento local,
- El impulso a la industria del videojuego: En los últimos años, la industria del videojuego se ha convertido en uno de los sectores de mayor crecimiento a escala mundial. OWN Zaragoza servirá como punto de encuentro para estudios de desarrollo, plataformas de distribución, empresas emergentes (startups) y publishers consolidados, facilitando la exploración de sinergias y posibles colaboraciones,
- El refuerzo de sectores tradicionales: El evento generará una demanda adicional en áreas como la restauración, la hotelería, los transportes o el comercio minorista, derivada del incremento de visitantes y de la permanencia de equipos, invitados y público durante varios días en la ciudad.

El proyecto OWN Zaragoza guarda una estrecha relación con la estrategia impulsada por el IAF, puesto actuará como catalizador de emprendimiento tecnológico, ofreciendo un marco de máxima difusión para la participación de pymes aragonesas, startups y proyectos emergentes. Al reunir en un mismo espacio a corporaciones tecnológicas, inversores, creadores de contenido y público general, se potenciarán las sinergias y la adopción de nuevas herramientas y procesos digitales.

Entre otros, la celebración de este evento contribuirá a generar repercusión inmediata en el comercio local, la hostelería y las infraestructuras, además de propiciar la creación de empleo directo y de refuerzo en servicios auxiliares. El incremento de visitantes y la contratación de proveedores locales derivarán en un impacto transversal que beneficia a pymes, autónomos y grandes empresas de diversos sectores.

Por otra parte, mediante la cobertura en medios convencionales y canales de streaming, la Comunidad Autónoma de Aragón adquirirá alta visibilidad mediática, proyectándose como un centro de talento, innovación y oportunidades de negocio. La organización de OWN Zaragoza reforzará la imagen de modernidad y la capacidad organizativa de Aragón, alineándose con



los esfuerzos institucionales para consolidar la comunidad como polo de referencia en España.

- IV. Los motivos que sustentan la concesión directa de la subvención, y que acreditan el interés público, social, económico o humanitario para subvencionar la celebración del Evento OWN Zaragoza, son los siguientes:

OWN Zaragoza se sustenta en dos ejes que explican su singularidad:

- Por un lado, el equipo organizador: ENCOM GAMES, S.L, es la única empresa en España con la trayectoria, el conocimiento y la capacidad para llevar a cabo un festival de esta envergadura. Con más de diez años de experiencia en la producción de eventos de esports y gaming de gran magnitud, ENCOM GAMES, S.L. ha gestionado competiciones nacionales e internacionales con miles de visitantes, consolidándose como el referente absoluto en la industria. Su dominio en la captación de patrocinios, la coordinación de personal especializado, el diseño de espacios tecnológicos y la planificación de contenidos de alto nivel la posiciona como la única opción viable para materializar un evento de esta categoría.
- Por otro lado, el formato integral (o enfoque 360º) de OWN Zaragoza va más allá de la simple celebración de torneos de videojuegos. Se trata de un festival concebido desde la excelencia, donde la experiencia de ENCOM GAMES, S.L. le permite combinar competiciones profesionales, una gran LAN party, exhibiciones tecnológicas, charlas sobre emprendimiento y un programa cultural diverso, que abarca desde concursos de cosplay hasta shows musicales. Ninguna otra empresa en el país cuenta con la infraestructura, los contactos estratégicos y la visión para impulsar un evento de estas características, garantizando no solo un impacto masivo en la audiencia, sino también la confianza de las marcas tecnológicas líderes y los patrocinadores de primer nivel.

Que ENCOM GAMES, S.L. sea la empresa que ha celebrado Eventos de estas características en otras ciudades con unos resultados óptimos, proporciona una seguridad en que la celebración de un evento por esta empresa contribuirá a la obtención de los objetivos que se pretenden conseguir por parte del IAF –ayudar a convertir Aragón en un hub tecnológico y digital, y atraer nuevos mercados-.

En la ciudad de Valencia la edición de OWN 2024, que fue organizada por la empresa ENCOM GAMES, S.L., proporciona ejemplos concretos de la viabilidad y atractivo de este tipo de festivales. ENCOM GAMES, S.L. informa que a modo ilustrativo, que se pueden destacar los siguientes indicadores del festival de Valencia:



- 88% de intención de repetición entre los asistentes, lo que evidencia un alto grado de satisfacción con la propuesta del evento.
- Net Promoter Score (NPS) superior al 60%, un resultado que se compara positivamente con grandes corporaciones tecnológicas, subrayando la conexión emocional y la experiencia de calidad percibida por parte del público.
- Gasto medio aproximado de 165 € por visitante, que da una idea clara de la generación de ingresos en los sectores de hostelería, transporte y ocio de la ciudad.

Estos datos refuerzan la solidez del modelo de festival y hacen prever un resultado similar o superior en Zaragoza, dada la experiencia acumulada y el notable atractivo de la región.

En la edición OVN Valencia 2025 celebrada del 26 al 29 de junio el número de asistentes, de empleo, audiencia en medios y valor económico en medios es el que se refleja en el cuadro siguiente:

OWN Valencia 2025	
Visitantes Viernes	12.685
Visitantes Sábado	33.191
Visitantes Domingo	24.104
Empleos	402
Valor económico en medios	4.014.129 €
Audiencia global en medios	428.575.816

ENCOM GAMES, S.L., y no otra, es la empresa que ha solicitado al IAF subvención para la realización del evento OVN Zaragoza 2025, en cuya realización está interesado el IAF, y convocar un procedimiento de concurrencia competitiva, previa aprobación de las correspondientes bases reguladoras, generaría una demora en tramitación sin que por ello el procedimiento fuera más transparente. Ello ha motivado recurrir al procedimiento de concesión directa por razones de interés público, social y económico, señaladas en el artículo 28 de la Ley, de 25 de marzo, de Subvenciones de Aragón, respetando los requisitos y trámites allí establecidos.

Las razones de interés público, social y económico son las expuestas, y fundamentalmente son posicionar a Aragón como un referente en tecnología,



innovación y ocio digital, con las implicaciones económicas y de desarrollo que ello conlleva para la Comunidad Autónoma.

Se considera que desde el punto de vista desde el punto de vista económico el evento genera un impacto positivo en el entorno, incentivando el comercio local, el turismo, la hostelería y los servicios, y creando oportunidades de empleo directo e indirecto. A su vez, favorece la proyección exterior de Aragón, consolidando su imagen como destino de interés tecnológico y digital.

Asimismo OWN Zaragoza integra en su planteamiento, acciones que tienen un propósito social y formativo, convirtiendo el festival en un espacio de desarrollo de capacidades y fomento de oportunidades. En este sentido el festival incorporará talleres, charlas y mesas redondas enfocados al aprendizaje de competencias tecnológicas; se propiciará la participación de todo tipo de perfiles, evitando la brecha de género o la exclusión de colectivos minoritarios (promoción de torneos mixtos, espacios de networking...).

Por todo lo anterior, se considera plenamente justificada la concesión de esta subvención de forma directa, dado el carácter singular del evento, la imposibilidad de promover la concurrencia competitiva en los plazos necesarios para garantizar su adecuada planificación y ejecución.

- V. La celebración de OWN Zaragoza 2025 contribuye de forma directa a los objetivos del IAF, ya que fomenta:
- La atracción de inversiones y talento tecnológico.
  - La visibilidad de proyectos aragoneses y startups locales.
  - El desarrollo de competencias digitales, la empleabilidad juvenil y la sostenibilidad.
  - El posicionamiento estratégico de Aragón en el sector del gaming y la economía digital.
- VI. Las partes acuerdan la celebración de un convenio de colaboración para formalizar la citada subvención, siendo de aplicación lo dispuesto en el artículo 147.5 de la Ley 5/2021, de 29 de junio, de Organización y Régimen Jurídico del Sector Público Autonómico de Aragón, que dispone que cuando el convenio instrumente el otorgamiento de una subvención, deberá cumplir lo dispuesto en la normativa existente en materia de subvenciones públicas. Asimismo, siguiendo lo establecido en el artículo 151.6 de la citada ley, los convenios a través



de los cuales se haya instrumentado el otorgamiento de una subvención deberán igualmente ser inscritos en el Registro Electrónico Autonómico de Convenios y Órganos de Cooperación y publicados en el Boletín Oficial de Aragón.

Por otra parte, de acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, la subvención concedida en el marco de este convenio está incluida en el Plan Estratégico de Subvenciones del Instituto Aragonés de Fomento para el período 2024-2027.

Por todo ello, las partes ACUERDAN formalizar el presente Convenio de colaboración con arreglo a las siguientes,

## CLÁUSULAS

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

El presente convenio tiene por objeto la concesión de una subvención del IAF a ENCOM GAMES, S.L. para la organización y celebración del evento OWN Zaragoza 2025, que está previsto celebrar en Zaragoza del 21 al 23 de noviembre de 2025.

### **Segunda.- Régimen jurídico aplicable.**

La subvención, instrumentada a través de este convenio, se rige, además de por lo dispuesto en el mismo, en lo que proceda por la siguiente normativa:

- Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, y Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.
- Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que aprueba el texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón.
- Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.
- Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.
- Ley 5/2021, de 29 de junio, de Organización y Régimen Jurídico del Sector Público Autonómico de Aragón.



- Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, por la que se transponen al ordenamiento jurídico español las Directivas del Parlamento Europeo y del Consejo 2014/23/UE y 2014/24/UE, de 26 de febrero de 2014, en caso de que en la ejecución de las subvenciones se celebren contratos que deban someterse a esta Ley y a Ley 11/2023, de 30 de marzo, de Uso Estratégico de la Contratación Pública en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Demás normas que resulten de aplicación.

### **Segunda.- Actuaciones subvencionables**

Son actuaciones subvencionables las realizadas por la empresa ENCOM GAMES, S.L. relacionadas con la organización del evento OWN Zaragoza 2025, que se relacionan a continuación, y que se detallan en el Anexo de este Convenio:

- Torneos de esports profesionales y amateur (League of Legends, Valorant, etc.)
- LAN Party con más de 1.000 puestos habilitados.
- Conferencias sobre IA, metaverso, blockchain, etc.
- Networking empresarial con startups y empresas aragonesas.
- Zonas de exhibición, actividades culturales, espectáculos, gastronomía y más.

### **Tercera.- Compromisos asumidos por las partes.**

#### Compromisos de ENCOM GAMES, S.L.:

ENCOM GAMES, S.L. con carácter general, deberá cumplir las obligaciones que se recogen en el artículo 14 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, y en el artículo 9 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por el Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón.

Corresponde a ENCOM GAMES, S.L. la organización y ejecución del evento OWN Zaragoza 2025, así como el diseño de su programa final de actuaciones, y en particular las siguientes obligaciones:

- Ejecutar el evento OWN Zaragoza 2025, del 21 al 23 de noviembre de 2025, según lo indicado en el Anexo adjunto.
- Visibilizar el apoyo del Gobierno de Aragón en todas las acciones promocionales, y garantizar su presencia destacada como partner institucional (web, cartelería, redes, medios y espacios físicos). El logo del Gobierno de Aragón estará visible en la home y landing de partners de la web oficial, así como en un landing exclusiva dedicada. Además estará presente en las principales



notas de prensa en redes y medios relacionadas con el Evento, desde el lanzamiento hasta la celebración del Evento. En redes sociales se realizarán publicaciones personalizadas. A nivel de branding, su logo se destacará en soportes como el cartel oficial, horarios, mapas, mupis, cartelería y transporte público (tranvía y autobuses). También contará con un spot exclusivo en las pantallas de los escenarios y presencia en los principales soportes publicitarios dentro del Evento, asegurando una visibilidad constante y estratégica.

Asimismo deberá dar cumplimiento a las obligaciones previstas en este convenio, y en particular a las siguientes:

- Realizar las actuaciones que fundamentan la concesión de la subvención.
- Presentar dentro del plazo de justificación de la subvención una evaluación del impacto del Evento a través de indicadores de asistencia, encuestas de satisfacción y cálculos de gasto real, permitiendo cuantificar la rentabilidad y la eficacia de cada área del festival.
- Acreditar ante el Instituto Aragonés de Fomento la realización de los gastos subvencionables con la presentación de la justificación realizada por la empresa auditora según se indica en la cláusula de “justificación de la subvención” de este convenio.
- Acreditar el cumplimiento de los plazos de pago, de acuerdo con el artículo 13.3 bis de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.
- Acreditar mediante declaración responsable que han obtenido los permisos necesarios para la realización del evento.
- Someterse a las actuaciones de comprobación y supervisión que realice el Instituto Aragonés de Fomento.
- Conservar toda la documentación justificativa de la aplicación de los fondos concedidos hasta que no prescriba el derecho a practicar el reintegro de los mismos.

#### Compromisos del Instituto Aragonés de Fomento:

El Instituto Aragonés de Fomento realizará una aportación máxima a la empresa ENCOM GAMES, S.L. de cien mil euros (100.000 €) para la organización y realización del evento OWN Zaragoza 2025, objeto de esta subvención.



La aportación del Instituto Aragonés de Fomento se realizará con cargo a la aplicación presupuestaria 8010/6126/470253/91002 PEP 2020/000034 del presupuesto del Instituto Aragonés de Fomento para el año 2025.

La aportación del Instituto Aragonés de Fomento supondrá como máximo un porcentaje de ayuda del 100% respecto a los gastos subvencionables. Si el coste final de los gastos subvencionables fuese inferior al previsto en este convenio, el importe de la ayuda se reducirá proporcionalmente de forma que no se supere el citado porcentaje. En el caso de no financiar la totalidad de las actuaciones subvencionables del Evento, el porcentaje no financiado por el Instituto Aragonés de Fomento será financiado a través de recursos propios, de aportaciones de empresas o de aportaciones de otras entidades públicas y privadas.

#### **Cuarta.- Gastos subvencionables**

De acuerdo con lo previsto en el artículo 37 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por el Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón, se consideran gastos subvencionables aquellos que de manera indubitada respondan a la naturaleza de la actividad subvencionada y se realicen en el plazo establecido en este convenio. En ningún caso el coste de adquisición de los gastos subvencionables podrá ser superior al valor de mercado.

Los gastos subvencionados deberán estar relacionados con la ejecución de las actuaciones subvencionables determinadas en la cláusula segunda este Convenio, y en particular en el Anexo del mismo, e incluirán partidas directas vinculadas a los conceptos siguientes y por los presupuestos máximos que relacionan a continuación. Se admitirá una variación de hasta un diez por ciento (10%) entre los distintos conceptos presupuestarios, permitiéndose la redistribución de fondos entre partidas, siempre que no se altere el importe total de la subvención concedida ni se desvirtúe el objeto de la actuación subvencionada, y que no supere el total de los gastos subvencionados:

- Producción técnica y alquiler de espacios: 60.000 euros
- Activaciones tecnológicas y actividades formativas: 5.000 euros
- Gastos de personal, comunicación y logística: 30.000 euros.
- Integración de startups y agentes del ecosistema aragonés: 5.000 euros.

No serán financiables:

- Los gastos de estructura o funcionamiento general de la empresa.
- Las retribuciones al personal fijo o de estructura de ENCOM GAMES, S.L.



- Los gastos financieros, intereses, impuestos indirectos cuando sean susceptibles de recuperación o compensación, comidas protocolarias, ni actividades con finalidad comercial directa.

#### **Quinta. – Ámbito temporal de las actuaciones.**

Se incluirán gastos realizados y pagados desde el 1 de enero de 2025 hasta 5 de diciembre de 2025.

#### **Quinta.- Compatibilidad con otras fuentes de financiación.**

La subvención concedida en el marco de este convenio es compatible con otras subvenciones públicas o privadas para la misma finalidad, siempre que la suma de las aportaciones recibidas, incluida la del presente convenio, no supere el 50% del coste de las actuaciones del Evento. Cualquier ingreso adicional a esta subvención deberá ser comunicado y justificado ante el IAF.

La empresa ENCOM GAMES, S.L. tiene la obligación de comunicar al Instituto Aragonés de Fomento en el plazo de 10 días, desde que tenga conocimiento, cualesquiera subvenciones, ayudas o ingresos que, para la misma finalidad y de cualquier procedencia, haya solicitado o le haya sido concedida o pagada.

En todo caso las posibles subvenciones, ayudas o recursos para la misma finalidad, procedentes de cualesquiera Administración o entre público o privado, que sean compatibles con la que se otorga mediante este convenio deberán acreditarse en la justificación, el importe, procedencia y aplicación de tales fondos a las actividades subvencionadas.

#### **Sexta.- Justificación de la subvención**

ENCOM GAMES, S.L. deberá acreditar ante el Instituto Aragonés de Fomento la justificación de la subvención de la manera establecida en el artículo 35 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por el Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón, así como en el artículo 72.2 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el cual se aprueba el Reglamento de la Ley 30/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.

De acuerdo con la modalidad de justificación de cuenta justificativa, ENCOM GAMES, S.L. deberá presentar, como fecha límite el 5 de diciembre de 2025, la siguiente documentación:



- Un informe de un/a auditor/a de cuentas inscrito como ejerciente en el Registro Oficial de Auditorías de Cuentas dependiente del Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, conforme a lo dispuesto en el artículo 74 del Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, aprobado por Real Decreto 887/2006, de 21 de julio. Dicho informe se pronunciará sobre el contenido de los gastos subvencionables señalados en la cláusula cuarta de este convenio, que deberá atenerse a lo dispuesto en la Orden EHA/1434/2007, de 17 de mayo, por la que se aprueba la norma de actuación de los auditores de cuentas justificativas del sector público.

Todos los pagos de las facturas imputables a la justificación de esta subvención deberán acreditarse mediante el justificante del pago o cualquier otro documento con validez jurídica que permita acreditar el pago realizado -artículo 31.2 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones y artículo 37.2 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón.

No se computarán los pagos en metálico o efectivo.

Con carácter general se considerarán gastos realizados los que hayan sido efectivamente pagados con anterioridad a la finalización del plazo periodo de justificación señalado en este convenio.

Cuando el órgano competente para la comprobación de la subvención aprecie la existencia de defectos subsanables en la justificación presentada por el beneficiario, lo pondrá en su conocimiento concediéndole un plazo de diez días para su corrección. La no subsanación de los defectos en este plazo si son sustanciales de modo que impidan comprobar el cumplimiento, implicará la falta de justificación y por tanto el inicio del correspondiente procedimiento de reintegro.

Se producirá la revocación de la concesión de subvención, con la consiguiente pérdida del derecho al cobro, cuando el beneficiario incumpla las obligaciones de justificación o el resto de las obligaciones y compromisos contraídos o concurra cualquier otra causa de reintegro previstas en el artículo 37 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, y artículo 47 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobada por Decreto legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón.

#### **Sexta.- Pago de la subvención.**



El importe de la subvención se hará efectivo como se indica a continuación, sin perjuicio del reintegro de las cantidades percibidas y no justificadas o cuya justificación resulte insuficiente en su caso.

El pago se realizará tras la presentación de los justificantes de la actividad subvencionada. Con carácter previo al pago, la empresa deberá estar al corriente de obligaciones tributarias y con la Seguridad Social.

El ingreso de la subvención se hará efectivo en la cuenta ES2000491827812410624165 abierta en el banco Banco Santander S.A., a nombre de la ENCOM GAMES, S.L.

El pago de la subvención por parte del Instituto Aragonés de Fomento se efectuará cuando se haya acreditado el cumplimiento de la finalidad para la que fue otorgada y se haya justificado la realización de la actuación subvencionada y el gasto realizado, además de la acreditación de que la entidad beneficiaria se encuentra al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, así como la ausencia de toda deuda pendiente de pago con la Comunidad Autónoma de Aragón.

El Instituto Aragonés de Fomento, comprobará la adecuada justificación de la subvención, así como de la realización de la actividad y el cumplimiento de la finalidad que determine la concesión de la subvención. De acuerdo con el artículo 28.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas el Instituto Aragonés de Fomento podrá consultar o recabar la información necesaria para comprobar la exactitud de los datos aportados. En particular consultará datos de estar corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias tanto con la Hacienda del Estado como con la de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, así como con la Seguridad Social. En caso de no autorización u oposición a dichas consultas, deberá indicarlo y aportar los documentos justificativos.

#### **Novena. Subcontratación**

ENCOM GAMES, S.L. podrá subcontratar hasta el 75% de los gastos subvencionables.

Quedan 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 34 del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por el Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón.



### **Décima. Reintegro**

Procederá el reintegro de fondos percibidos, así como la exigencia del interés de demora correspondiente desde el momento del pago de la subvención hasta la fecha que se acuerde la procedencia del reintegro, en general en caso de incumplimiento, justificación insuficiente o desviación de objetivos, siendo de aplicación los artículos 47 y siguientes del texto refundido de la Ley de Subvenciones de Aragón, aprobado por el Decreto Legislativo 2/2023, de 3 de mayo, del Gobierno de Aragón.

A efectos de reintegro, deberá tenerse en cuenta lo siguiente:

- Incumplimiento de la obligación de justificación o la justificación insuficiente.
- Incumplimiento de las condiciones impuestas o los compromisos asumidos por ENCOM GAMES, S.L. con motivo de la concesión de la subvención. A estos efectos se entenderá como incumplimiento, entre otros, la aplicación de la subvención a conceptos de gasto distintos de los que fueron establecidos.

Cuando el incumplimiento por ENCOM GAMES, S.L. se aproxime de modo significativo al cumplimiento total y se acredite por ésta una actuación inequívocamente tendente a la satisfacción de sus compromisos, la cantidad a reintegrar deberá responder al principio de proporcionalidad.

### **Undécima. Comisión de seguimiento**

A fin de procurar un adecuado desarrollo y seguimiento de este convenio, se podrá constituir, a petición de cualquiera de las partes una Comisión de Técnica de Seguimiento formada por un técnico de cada una de las dos entidades, que serán designados por sus respectivos directores.

La Comisión tendrá como finalidad promover las acciones que permitan cumplir los objetivos y condiciones estipulados en el convenio. Se reunirá siempre que lo solicite una de las partes y como mínimo una vez a lo largo de la duración de las actividades.

El régimen de funcionamiento y toma de acuerdos de la Comisión de Seguimiento se ajustará a lo dispuesto en la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.

### **Decimotercera. Modificaciones**

Se podrán realizar modificaciones a este Convenio con justificación razonada y aprobación previa del Instituto Aragonés de Fomento.



#### **Decimoquinta. Extinción**

El convenio se extingue por cumplimiento de su objeto o por resolución anticipada según lo estipulado.

Son causas de resolución:

- El incumplimiento de las obligaciones y compromisos asumidos por cualquiera de las partes intervinientes.
- La imposibilidad sobrevenida para el cumplimiento de alguna de sus cláusulas, salvo que de común acuerdo entre las partes se modifique su sentido.

#### **Decimosexta. Protección de datos**

Ambas partes se comprometen al cumplimiento de lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre (LOPDGDD), comprometiéndose a tratar los datos personales a los que tengan acceso en virtud del presente convenio con la finalidad exclusiva de dar cumplimiento a las obligaciones derivadas del mismo.

#### **Decimoséptima. Publicidad**

El convenio será publicado en el portal de transparencia del Gobierno de Aragón, será inscrito en el Registro General de Convenios de la Comunidad Autónoma de Aragón y, además, se publicará en el Boletín Oficial de Aragón (BOA).

#### **Decimonovena. Jurisdicción competente.**

Las controversias que se planteen sobre la aplicación y ejecución del presente convenio serán resueltas de mutuo acuerdo entre las partes en la comisión de seguimiento. Si no se pudiera alcanzar dicho acuerdo, las posibles controversias deberán ser resueltas en la jurisdicción contencioso administrativa.

Las partes, con renuncia expresa al fuero que les pudiera corresponder, se someten a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Zaragoza.

Y en prueba de conformidad con lo manifestado, las partes intervinientes firman por duplicado el presente documento, en el lugar y fecha expresados en el encabezamiento.



**Instituto Aragonés de Fomento (IAF)**

**ENCOM GAMES, S.L.**

D. Daniel Rey Saura  
Director Gerente

Javier Carrión Viana  
Director General



## **ANEXO I AL CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE EL INSTITUTO ARAGONÉS DE FOMENTO (IAF) Y ENCOM GAMES, S.L. PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO OWN ZARAGOZA 2025**

La empresa ENCOM GAMES, S.L. organizará y ejecutará el evento OWN Zaragoza 2025, del 21 al 23 de noviembre de 2025, de acuerdo con el siguiente Programa y Estructura de Actividades, que se organizará alrededor de los cinco bloques siguientes:

### **1.- Competiciones de Esports:**

En el núcleo del festival OWN Zaragoza se encuentran las competiciones de esports, concebidas como un gran atractivo tanto para la audiencia local como para el público nacional e internacional. El área competitiva se articula alrededor de diversos torneos, adaptados a diferentes perfiles de jugadores y seguidores, con una puesta en escena y una cobertura mediática capaces de situar a Aragón en el centro de la escena mundial del gamingz:

- Torneos Profesionales
- Torneos Amateurs y Open Cup
- Presencia de Influencers y Creadores de Contenido

#### 1.1 Torneos Profesionales

Con el objetivo de proyectar a la región de Aragón en el entorno global de los esports, se organizarán competiciones de carácter internacional que llegarán a emitirse en hasta seis idiomas, aprovechando la fortaleza de las plataformas de streaming y el interés que despierta la escena competitiva de videojuegos. Entre los títulos principales que se disputarán, cabe destacar la Liga de League of Legends, considerada la mejor competición a nivel nacional en este ámbito, cuyos encuentros reunirán a los mejores equipos del país y reforzarán la posición de OWN Zaragoza como centro de la alta competición.

Las bolsas de premios, que oscilarán entre 20.000 y 50.000 €, constituyen un aliciente fundamental para atraer a las élites del sector: equipos de gran trayectoria, jugadores profesionales e incluso patrocinadores de renombre. Esta combinación de prestigio y recompensas económicas garantiza un alto nivel de calidad en los enfrentamientos, a la vez que genera un notable impacto mediático, con audiencias que se extienden mucho más allá de los límites regionales o incluso nacionales.

#### 1.2 Torneos Amateurs y Open Cups



OWN Zaragoza también busca integrar a la comunidad local y nacional en la fiesta de los esports, fomentando la participación de jugadores no profesionales mediante torneos amateurs y Open Cups de acceso abierto. La filosofía tras estas competiciones es descubrir y potenciar nuevos talentos, brindando un espacio de juego competitivo a equipos emergentes y a aficionados que desean competir a un nivel más exigente. De esta forma, se estimula la cantera local y se impulsa la creación de nuevas estructuras semiprofesionales, generando un efecto positivo en el desarrollo de la escena del gaming en Aragón.

El formato de las Open Cups y los torneos amateurs ofrece, además, un componente social muy marcado, al propiciar un ambiente distendido en el que los participantes pueden compartir experiencias, establecer nuevas amistades o forjar alianzas para futuros proyectos. Para muchos, este primer paso en la competición supone un trampolín con el que dar a conocer su valía, escalar posiciones y aspirar a la élite profesional más adelante.

### 1.3 Presencia de Influencers y Creadores de Contenido

La dimensión mediática de los esports se ve reforzada por la presencia de influencers y creadores de contenido de renombre, cuyas retransmisiones y publicaciones en redes sociales multiplican el alcance del evento. OWN Zaragoza contempla la celebración de Meet & Greet con nombres destacados de plataformas como Twitch, YouTube o TikTok, ofreciendo a sus seguidores la oportunidad de conocerlos en persona, intercambiar impresiones e incluso participar en actividades conjuntas.

Asimismo, se habilitarán espacios de debate y talleres en los que estos creadores compartirán su experiencia personal en el mundo digital, desde cómo iniciarse en la creación de contenido hasta la gestión de la marca personal y el uso de técnicas de marketing online. De esta manera, los jóvenes interesados en seguir una carrera como streamers, youtubers o tiktokers contarán con referencias inspiradoras, consejos prácticos y un marco de intercambio de ideas. Esta sinergia entre creadores, público y torneos competitivos cimienta el carácter integrador y vanguardista de OWN Zaragoza, consolidándolo como un festival capaz de abarcar todas las vertientes de la industria de los esports y el gaming.

## **2.- LAN Party**

La LAN Party en OWN Zaragoza constituye un elemento clave para fomentar la convivencia gamer y el intercambio de conocimientos, ofreciendo un espacio ininterrumpido de tres días repleto de actividades, competiciones y experiencias formativas. Una LAN Party es un evento en el que cientos de participantes llevan sus propios ordenadores o consolas para conectarse a una red local de alta velocidad y disfrutar de juegos en línea, competiciones y actividades colaborativas en un entorno



inmersivo. Este formato ayuda a fortalecer los lazos comunitarios del gaming, a la vez que sirve como una plataforma de aprendizaje y de descubrimiento de oportunidades laborales y de emprendimiento tecnológico.

## 2.1 Dimensiones Técnicas y Logísticas

Para asegurar el mejor desempeño posible de los participantes, la LAN Party contará con:

- a) Un recinto habilitado para acoger a 1.500 - 2.000 jugadores de forma simultánea, con acceso durante las 24 horas de cada uno de los tres días de actividad.
- b) Conexión a internet de alta velocidad, en torno a 10 Gbps, que permita el juego online, la descarga de contenidos y el streaming de partidas sin retrasos ni interferencias.
- c) Zonas de descanso y servicios operativos las 24 horas, que brinden seguridad, limpieza y provisiones suficientes para cubrir las necesidades de los asistentes a cualquier hora del día o de la noche.

Estas condiciones garantizan una experiencia inmersiva y cómoda, de manera que los participantes puedan aprovechar al máximo su estancia, ya sea para competir, divertirse o formarse en diferentes ámbitos del sector tecnológico.

## 2.2 Actividades Formativas y de Ocio en la LAN

La LAN Party de OWN Zaragoza busca enriquecer la experiencia de los asistentes mediante una programación diversa que combina entretenimiento, formación y networking:

- Torneos relámpago:

Se organizarán competiciones rápidas en diversos videojuegos, propiciando enfrentamientos espontáneos y premios instantáneos para los ganadores. Esto no solo aporta emoción y variedad al evento, sino que también fomenta la interacción y la participación de todos los asistentes, independientemente de su nivel de habilidad o de la disciplina que prefieran.

- Sesiones formativas dirigidas a jóvenes:

Con el propósito de inspirar vocaciones y fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas, se impartirán talleres y charlas sobre programación básica, robótica,



diseño de hardware y oportunidades laborales en el ámbito de las TIC. Estas sesiones contarán con la presencia de expertos y profesionales del sector, generando un punto de encuentro entre los talentos emergentes y las posibles salidas profesionales o académicas.

- Ambiente nocturno con trivias, minijuegos y concursos de ideas:

Durante la noche, la LAN Party se mantendrá activa con actividades de ocio que van desde trivias temáticas hasta concursos de ideas y propuestas innovadoras, creando un clima lúdico y al mismo tiempo propiciando la creatividad y el networking. Esta dinámica potencia la interacción entre participantes con diversos intereses y fortalece la sensación de comunidad, uno de los aspectos más valorados por quienes viven la experiencia de una LAN a lo largo de varias jornadas seguidas.

En conjunto, la LAN Party no se concibe únicamente como un área destinada al juego continuo, sino también como un lugar de formación, intercambio de conocimiento y desarrollo de iniciativas innovadoras. La variedad de torneos, las actividades formativas y el carácter colaborativo del entorno convierten este espacio en una pieza fundamental para OWN Zaragoza, dotándolo de un carácter diferencial y de alto valor añadido tecnológico e innovador para los participantes y la región.

## **2 Zona Expo y Partners**

La Zona Expo de OWN Zaragoza se concibe como un espacio de exhibición e interacción donde confluyen grandes marcas tecnológicas, proyectos emprendedores y profesionales del sector.

Este entorno está orientado tanto a la demostración de novedades y prototipos como a la creación de sinergias comerciales y la generación de alianzas estratégicas. Con ello, la Zona Expo se convierte en un espacio de innovación en el que se dan cita desde multinacionales consolidadas hasta startups locales, conformando una propuesta de valor única y polifacética dentro del festival.

### 3.1 Expositores Corporativos

Un elemento fundamental de la Zona Expo es la presencia de corporaciones líderes en tecnología e innovación. Entre ellas destacan marcas de reconocimiento internacional como Movistar, Tesla, Lenovo, Intel, Monster Energy, KIA o Samsung que acuden para presentar sus últimas novedades. Estas grandes compañías, interesadas en vincularse al mundo de los esports y la transformación digital, verán en OWN Zaragoza la oportunidad perfecta para:



- Mostrar sus productos y servicios más punteros, desde dispositivos de alta gama hasta infraestructuras de conectividad de última generación,
- Generar oportunidades comerciales a través del networking con otras empresas y con los propios visitantes del festival,
- Fortalecer su imagen de marca, vinculándola al sector gaming y tecnológico, campos de gran proyección mediática y crecimiento sostenido.

### 3.2 Startups y Emprendimiento Local

Con el propósito de dar visibilidad a los proyectos emergentes, OWN Zaragoza dedica un área específica a las startups y pymes vinculadas a la innovación digital. Este espacio contribuye a:

- Poner en valor las iniciativas de emprendedores que, a menudo, necesitan escaparates accesibles para mostrar sus soluciones de software, hardware o servicios en fase de desarrollo.
- Proporcionarles un entorno de alta exposición ante inversores, business angels, responsables de incubadoras y otros agentes clave del ecosistema emprendedor.
- Favorecer la colaboración y el intercambio de experiencias con multinacionales, entidades públicas y otros emprendedores.

Como complemento, se organizarán pitch sessions, breves presentaciones en las que los fundadores de estos proyectos tienen la oportunidad de exponer sus ideas y captar la atención de potenciales socios o medios de comunicación. Estas sesiones resultan muy efectivas para generar interés mediático, al mismo tiempo que impulsan la dinamización del ecosistema local, planteando la posibilidad de futuras rondas de financiación, acuerdos de colaboración o la incorporación de talento.

### 3.3 Espacios de Networking y Meeting Points

En consonancia con el carácter profesional y emprendedor de la Zona Expo, la organización de OWN Zaragoza habilitará áreas específicas para el networking;

- Mesas B2B: Puntos de encuentro diseñados para el acercamiento rápido entre empresarios, inversores y emprendedores. A través de reuniones breves y estructuradas, los participantes pueden identificar intereses comunes, explorar posibles colaboraciones y establecer un primer contacto que abra la puerta a acuerdos posteriores.



- Salas privadas: Lugares reservados para presentaciones de alto nivel, negociaciones confidenciales o demostraciones más técnicas que requieran un ambiente tranquilo y profesional. Estas salas ofrecen la posibilidad de materializar acuerdos estratégicos entre corporaciones, startups y actores institucionales, lo que se traduce en un mayor potencial de crecimiento y visibilidad para los proyectos involucrados.

La Zona Expo y Partners de OWN Zaragoza, por tanto, integra las vertientes corporativa y emergente, conectando las marcas tecnológicas de renombre con el talento local y creando oportunidades de negocio que, de otro modo, tendrían difícil acceso a una plataforma de alcance nacional e internacional. Esta propuesta, al combinar formación, exhibición y networking, no solo enriquece el festival, sino que también refuerza la proyección de Aragón como un hub de innovación y emprendimiento tecnológico.

### **3 Conferencias de Innovación y Emprendimiento**

Además de las competiciones de esports y la exhibición de tecnología en la Zona Expo, OWN Zaragoza dedicará un espacio destacado a la reflexión, el debate y la formación en torno a las últimas tendencias tecnológicas y las oportunidades de negocio derivadas de la economía digital. Esta área de conferencias y talleres se concibe como un foro de aprendizaje abierto tanto a profesionales del sector como a estudiantes, emprendedores y público general interesado en el futuro de la innovación.

#### **4.1 Paneles, Ponencias y Áreas Temáticas**

La programación de charlas y mesas redondas abarca un amplio espectro de temas de actualidad y relevancia estratégica:

- Tecnología disruptiva:

Se abordarán avances clave en ámbitos como la Inteligencia Artificial (IA), el Blockchain, el Metaverso, la Ciberseguridad y el Big Data. Expertos nacionales e internacionales compartirán su experiencia y sus perspectivas, exponiendo tanto los retos como las oportunidades que estas disciplinas ofrecen en diferentes sectores económicos y sociales.

- Industria del videojuego:

Con un crecimiento global exponencial, la industria del videojuego se examinará desde varias perspectivas como el desarrollo y edición (publishing) de títulos, estrategias de marketing y posicionamiento, y el análisis del mercado global. Profesionales de estudios



de desarrollo, plataformas de distribución y empresas de marketing digital profundizarán en la evolución de un sector que combina talento creativo, innovación tecnológica y modelos de negocio disruptivos.

- Economía digital:

Las conferencias incluirán reflexiones sobre el comercio electrónico (e-commerce), la monetización de contenidos en redes sociales o plataformas de streaming, y los cambios que esto implica en la publicidad y en las relaciones con el cliente. Se discutirán igualmente las nuevas oportunidades de negocio que surgen con la digitalización de procesos y servicios, lo que puede repercutir directamente en la competitividad de las pymes y en el desarrollo económico de la región.

#### 4.2 Workshops y Formaciones Especializadas

Paralelamente a los paneles y ponencias, se ofrecerán talleres y cursos prácticos orientados a la adquisición de habilidades técnicas y de gestión, con el objetivo de impulsar el talento local y la incubación de nuevos proyectos:

- Formación técnica:

Se incluirán módulos de programación de videojuegos, diseño 3D o realidad virtual, en los que los participantes podrán aprender de forma directa cómo desarrollar prototipos o implementaciones sencillas.

Estos talleres, dirigidos por profesionales en activo, brindarán a los asistentes un primer contacto con las herramientas y metodologías más utilizadas en la industria.

- Emprendimiento:

Con el fin de estimular la creación de startups y la competitividad empresarial, se organizarán sesiones sobre modelos de negocio, rondas de financiación o incubación de proyectos. Asimismo, se contará con la participación de responsables de aceleradoras, inversores y asesores jurídicos, para orientar a quienes deseen llevar sus ideas a un estadio más avanzado o buscar financiación.

- Acceso laboral:

El evento incorporará charlas y dinámicas en torno a las estrategias de empleabilidad y las soft skills requeridas en el sector tecnológico, ayudando a estudiantes y profesionales en transición a encaminar su carrera o a mejorar sus perspectivas de contratación. Con este enfoque, OWN Zaragoza no solo se convierte en escaparate de



innovación, sino que también actúa como plataforma de oportunidades donde las personas interesadas pueden descubrir vías de formación, prácticas o empleo.

En conjunto, las Conferencias de Innovación y Emprendimiento de OWN Zaragoza conforman un complemento estratégico al resto de las actividades, al propiciar un espacio de intercambio de conocimiento, divulgación de tendencias punteras y fomento de un ecosistema de emprendimiento que, a largo plazo, refuerce el tejido económico y tecnológico de Aragón.

#### **4 Actividades Lúdicas y Culturales**

La propuesta de OWN Zaragoza no se limita a los esports, la formación y la tecnología, sino que también engloba una amplia variedad de actividades lúdicas y culturales que buscan involucrar a un público más amplio y diversificado. Este enfoque integral aporta un ambiente festivo y dinámico que complementa los torneos, la LAN party y los espacios de innovación, haciendo del evento un espacio integrador y atractivo para personas con distintos intereses.

##### 5.1 Shows, Música y Espectáculos

Con el fin de amenizar las jornadas de competiciones y exhibición, el festival incluirá una programación musical y de espectáculos variada, pensada para llegar a diferentes tipos de audiencias:

- **Conciertos y actuaciones musicales:** Se incorporarán géneros como el K-pop, la música urbana y DJs especializados, conformando así un cartel repleto de ritmos atractivos y actuales que dinamizarán el recinto. Además, se pretende dar visibilidad a bandas locales, ofreciendo un escenario para artistas aragoneses emergentes o consolidados que amplíen la oferta cultural.
- **Exhibiciones de baile:** Numerosas expresiones coreográficas, desde la danza moderna hasta coreografías basadas en música pop y electrónica, servirán de gran aliciente para el público joven, generando un ambiente festivo que entronca con la cultura “fan” y la comunidad gamerp
- **Concursos de cosplay y pasarelas:** Enmarcados en el auge de la cultura pop y el anime, estos certámenes promueven la creatividad y la expresión artística, atrayendo a participantes de toda la geografía nacional que se caracterizan de sus personajes de videojuegos, series o películas favoritas. El desfile y la premiación de los mejores disfraces se convierten en uno de los momentos de mayor colorido y espectáculo del festival.

##### 5.2 Gastronomía y Enfoque en la Cultura Local



Más allá de la música y los espectáculos visuales, OWN Zaragoza cuida al máximo la experiencia gastronómica de sus visitantes, integrando la vertiente cultural y turística de la región:

- Food trucks y puestos temáticos: Se habilitará una zona de restauración con varias propuestas culinarias, aptas para todos los gustos. Esta diversidad pretende satisfacer el apetito tanto de los amantes de la comida local como de aquellos curiosos que desean explorar nuevas recetas, creando un espacio animado e informal para comer y socializar.
- Promoción de la oferta turística y patrimonial: Con la colaboración de instituciones locales, se difundirán las riquezas culturales e históricas de Zaragoza y Aragón. Lugares emblemáticos como la Basílica del Pilar, el Palacio de la Aljafería o los museos del casco histórico se destacarán como visitas complementarias para los asistentes foráneos, incentivando así que su paso por el evento sea también una ocasión para conocer el patrimonio de la región.

De esta forma, las Actividades Lúdicas y Culturales aportan un carácter festivo e incluso al conjunto de OWN Zaragoza, posibilitando que la experiencia trascienda el mero consumo de competición y tecnología. En este calidoscopio de música, gastronomía y cultura pop, los visitantes encuentran un entorno distendido y enriquecedor, que aúna la esencia local de Aragón con la modernidad y globalización propias del sector gamer y digital.

ooOoo