

MEMORIA JUSTIFICATIVA

II Edición de los Premios NACIONALES “PUCELA GAME AWARDS” DE LA CIUDAD DE VALLADOLID PARA EL AÑO 2026

1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

1.1 Marco institucional del IdeVa

La Agencia de Innovación y Desarrollo Económico de Valladolid (en adelante, Agencia IdeVa) se rige por su Reglamento aprobado por el Pleno del Ayuntamiento de Valladolid en sesión celebrada el 3 de abril de 2012. Su artículo 2 enmarca como objetivo de la Agencia el fomento de la innovación como plataforma para la generación de proyectos orientados a la diversificación y la sostenibilidad económica de Valladolid, motor de iniciativas que favorezcan las oportunidades laborales en la ciudad, la fidelización y atracción del talento, la implantación de nuevas actividades industriales, comerciales y de servicios, y la consolidación y el desarrollo del tejido empresarial local.

Para la consecución de dicho objetivo, el artículo 3 del Reglamento atribuye a IdeVa competencias en las siguientes materias, directamente relevantes para la presente convocatoria:

- Actuaciones para fomentar la cultura de la innovación entre los ciudadanos de Valladolid y su tejido económico, promoviendo procesos de innovación colaborativa.
- Promoción de los espacios y equipamientos existentes o de nueva creación de la ciudad de Valladolid, dirigidos a acoger actuaciones empresariales innovadoras, iniciativas científico-tecnológicas avanzadas, actividades de difusión pública de la innovación y de generación e intercambio de conocimiento.
- Proyectos de participación en la iniciativa Smart City u otras iniciativas similares que tengan por objeto la colaboración público-privada para facilitar los procesos de innovación aplicada al desarrollo sostenible de la ciudad.

1.2 El ecosistema de contenidos digitales: Valladolid Now y el TECH LAB

En la búsqueda del posicionamiento de Valladolid como ciudad referente para la inversión empresarial, el Ayuntamiento de Valladolid, en colaboración con CEOE, la

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	1/8



Cámara de Comercio y el Ayuntamiento de Madrid, presentó el 15 de enero de 2025 la Oficina Municipal de Proyectos y Atracción de Inversiones Valladolid Now, con sede en la Agencia IdeVa. Constituida como proyecto internacional y transformador, Valladolid Now tiene por objeto atraer talento, inversiones y empresas start-ups, y con ello generar empleo y prosperidad en Valladolid.

En este marco se ha consolidado el Laboratorio Tecnológico de Contenidos Digitales de Castilla y León (TECH LAB), con sede en la calle Valle de Arán, 3 de Valladolid, con el propósito de fomentar un nuevo modelo productivo en la ciudad alrededor de los Contenidos Digitales, acercando las nuevas tecnologías a empresas, emprendedores, estudiantes y al público en general. El ámbito de los Contenidos Digitales comprende, entre otros sectores de Media & Entertainment, los Videojuegos y los E-Sports, área de creciente relevancia estratégica.

1.3 La industria del videojuego en España: contexto sectorial

La industria del videojuego en España ha consolidado en 2024 su posición como uno de los sectores económicos y culturales de mayor dinamismo, alcanzando una facturación récord de 2.408 millones de euros, lo que representa un crecimiento del 3% respecto al ejercicio anterior y sitúa a España como el tercer mayor mercado europeo del sector.

Este crecimiento viene impulsado fundamentalmente por la transformación digital del consumo: las ventas online han experimentado un incremento del 19,75%, hasta alcanzar los 1.558 millones de euros, mientras que el mercado físico se ha ajustado a los 850 millones. Dentro del segmento digital, destacan las suscripciones a servicios multiplayer (+22,5%) y el consumo en plataformas online (+17,42%).

El ecosistema del videojuego en España se caracteriza por su dimensión social y demográfica: la comunidad de jugadores supera ya los 22,1 millones de usuarios, lo que equivale al 45% de la población española. Por primera vez en la historia del sector, las mujeres jugadoras representan el 50,45% del total, superando a los hombres (49,55%) y marcando un hito en la democratización del acceso a este medio de entretenimiento. La media de dedicación semanal se sitúa en 8,2 horas.

En términos de empleo, el sector genera más de 11.000 puestos de trabajo directos, con una proyección de crecimiento sostenido que refleja la madurez y estabilidad de la industria. El tejido productivo se articula en torno a más de 800 estudios en activo en toda España, que trabajan tanto en proyectos propios como en servicios para terceros. La oferta educativa especializada —grados en programación, diseño

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	2/8



de videojuegos y diseño gráfico— ha experimentado un notable incremento, alimentando un ecosistema formativo que garantiza la renovación del talento.

El segmento independiente ocupa un espacio creciente y estratégico dentro del sector. Estos estudios, que operan con estructuras reducidas y recursos limitados, son especialmente sensibles al reconocimiento institucional y al apoyo público. Certámenes, premios y líneas de ayuda como las impulsadas por el Ministerio de Cultura (5 millones de euros en 2025 para el desarrollo de 35 videojuegos) tienen un impacto directo y tangible sobre la viabilidad y visibilidad de los proyectos indie. El respaldo a este ecosistema no solo fomenta la diversidad creativa, sino que contribuye a consolidar a España como un referente en innovación y desarrollo de videojuegos a nivel europeo.

Esta consolidación del sector se confirma también desde la óptica del tejido productivo: la XII edición del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, elaborada por DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento) y presentada el 7 de julio de 2026, sitúa la facturación de la industria del desarrollo en 1.464 millones de euros en 2024 (+2,7% respecto a 2023) y el empleo directo en 10.508 puestos de trabajo (+2,4%), con una previsión de crecimiento sostenido hasta 2028 que permitiría superar los 1.650 millones de euros de facturación y alcanzar cerca de 14.000 empleos. El número de estudios en activo en España asciende a 820 (500 constituidos como empresa y 320 como proyectos activos), y por primera vez el grupo más numeroso de estudios —el 37%— supera los diez años de antigüedad, un dato que evidencia la madurez creciente del sector y refuerza la pertinencia de un certamen de reconocimiento como los Premios Pucela Game Awards, dirigido precisamente a este tejido empresarial ya consolidado.

En términos de distribución territorial, el sector se concentra en cuatro comunidades autónomas —Cataluña (31% de los estudios y 54% de la facturación), Comunidad de Madrid (25%), Andalucía (11,5%) y Comunidad Valenciana (11%)—, lo que subraya la oportunidad estratégica de posicionar a Castilla y León, a través de Valladolid y el TECH LAB, como polo emergente de referencia en el desarrollo de videojuegos. El informe destaca asimismo que el 32% de los estudios ha recibido algún tipo de ayuda pública durante el último año —cinco puntos más que en la anterior edición—, y que el 52% de la facturación del sector procede del extranjero, principalmente de Norteamérica (24%) y el resto de Europa (19%), lo que confirma la vocación exportadora e internacional del videojuego español. En este contexto, representantes del sector han advertido sobre la incertidumbre del crecimiento

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17	
Normativa	Firma electrónica de confianza			
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO			
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	3/8	

futuro sin el respaldo de ayudas públicas e incentivos fiscales equiparables a otros sectores creativos, lo que refuerza la pertinencia y oportunidad de iniciativas de apoyo institucional como la presente convocatoria.

1.4 Origen y primera edición de los Premios Pucela Game Awards (2025)

Desde el Ayuntamiento de Valladolid, y por ende la Agencia IdeVa, se cree firmemente en el valor económico, social y cultural que los videojuegos pueden aportar al tejido productivo local y nacional. La ausencia en la zona norte de España de un certamen de características similares a los ya consolidados Premios Indie Games del Ayuntamiento de Málaga evidenció la oportunidad de crear una plataforma de reconocimiento orientada al videojuego independiente, que a la vez dinamizara el TECH LAB, fidelizara el talento local y apoyara los estudios indie, fortaleciendo el ecosistema industrial del sector en Castilla y León.

Bajo estos fundamentos, IdeVa convocó en 2025 la primera edición de los Premios Pucela Game Awards, con una dotación económica de 25.000 € distribuidos en cinco categorías. La convocatoria inauguró un certamen de ámbito nacional centrado en el videojuego independiente, vinculando el reconocimiento a la excelencia creativa, técnica y narrativa con el ecosistema de innovación digital de Valladolid.

1.5 Balance de la primera edición

La primera edición de los Premios Pucela Game Awards, cosechó resultados sólidos en términos de participación, visibilidad y proyección institucional, validando el modelo y acreditando la demanda real del certamen:

- Convocatoria con difusión nacional y recepción de candidaturas de toda España, con especial presencia de proyectos emergentes de Castilla y León, lo que acredita el alcance nacional de la convocatoria desde su primera edición.
- Cinco premios concedidos en las categorías de Mejor Juego Indie 2025, Mejor Juego Indie para PC/Consola, Mejor Juego Indie VR, Mejor Dirección de Arte y Mejor Juego Indie Narrativo.
- Gala de entrega celebrada el 2 de diciembre de 2025 en la sede de IdeVa, con presencia de finalistas, profesionales del sector y representantes institucionales, con notable repercusión en medios especializados y generalistas.

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	4/8



- Validación del modelo de valoración multidisciplinar, del jurado con perfiles del ámbito cultural, académico, tecnológico y del diseño digital, y del marco administrativo y de propiedad intelectual del certamen.
- Retroalimentación recibida de candidatos y jurado que ha permitido incorporar mejoras en el diseño de la presente segunda edición.

El éxito inaugural no solo valida la oportunidad de la convocatoria, sino que revela la existencia de una demanda sostenida de reconocimiento institucional por parte del sector. Los premios adquieren mayor autoridad y valor simbólico a medida que se suceden las ediciones y se acumula un historial de excelencia reconocida, lo que justifica su continuidad.

2. OBJETO, FINALIDAD Y CONTENIDO

La segunda edición de los Premios Pucela Game Awards tiene por objeto regular la concesión, en régimen de concurrencia competitiva, de la primera edición de unos premios que incentiven y premien el talento creciente dentro del campo de la creación digital en el sector de los videojuegos a nivel nacional, en sus diferentes modalidades y expresiones estéticas y tecnológicas.

Esta iniciativa liderada por la Agencia IdeVa, constituye una apuesta clara por el emprendimiento empresarial, el desarrollo económico, la innovación tecnológica y la industria de desarrollo de videojuegos independiente como sector estratégico para el crecimiento de la ciudad y el resto del territorio nacional, facilitando la implantación de nuevas empresas en Valladolid, así como ayudar a generar nuevas oportunidades a las empresas ya implantadas en la ciudad.

La finalidad del certamen se concreta en los siguientes objetivos:

- Incentivar y premiar el talento en el campo de la creación digital en el sector del videojuego a nivel nacional, reconociendo la excelencia en creatividad, innovación, diseño y ejecución técnica y artística.
- Impulsar la creatividad y la innovación en el desarrollo de videojuegos independientes, ofreciendo apoyo económico a través de la dotación de sus premios, así como visibilidad y reconocimiento públicos.
- Consolidar Valladolid como referente del videojuego independiente en Castilla y León y en el conjunto del territorio nacional, potenciando su imagen como ciudad de innovación y economía creativa digital.

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	5/8



- Dinamizar el TECH LAB, fidelizar el talento local y atraer talento nacional, apoyando a los estudios indie y fortaleciendo el ecosistema industrial del sector en Castilla y León.
- Facilitar la proyección de los proyectos premiados hacia mercados, inversores, ferias, programas de incubación y formaciones vinculadas al ecosistema del videojuego.

En conclusión, la justificación del interés público para esta concesión de premios se concreta en:

- Dinamización del sector del videojuego indie como sector estratégico por su potencial de crecimiento, impulsando la creatividad y el desarrollo de videojuegos independientes.
- Fidelización del talento local y atracción del talento más allá del territorio, impulsando un ecosistema digital local y sentando las bases de un punto de atracción para los contenidos digitales.

3. ADECUACIÓN AL MARCO ESTRATÉGICO

La presente convocatoria se enmarca de manera coherente en los instrumentos estratégicos que orientan la acción de IdeVa y del Ayuntamiento de Valladolid en materia de innovación, economía digital y talento:

- Plan de Innovación y Ciudad Inteligente de Valladolid 2025–2030 (PICIVA 25–30), que contempla el apoyo a industrias creativas y digitales como palanca de diversificación económica.
- TECH LAB Laboratorio Tecnológico de Contenidos Digitales de Castilla y León (c/ Valle de Arán, 3, Valladolid), integrado en el certamen como accésit y articulador del apoyo a proyectos con potencial de escalabilidad.
- Estrategia Integral de Talento Valladolid 2026–2030, que identifica la fidelización y atracción de talento creativo y digital como prioridad estratégica de la ciudad.
- Programa Valladolid Now, cuyos objetivos de posicionamiento de Valladolid como destino de inversión e innovación se ven reforzados por la proyección nacional del certamen.

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	6/8



4. RÉGIMEN COMPETENCIAL Y TRAMITACIÓN DEL EXPEDIENTE

Promueve el expediente la Agencia de Innovación y Desarrollo Económico de Valladolid, como órgano administrativo municipal, adscrito directamente a la Alcaldía del Ayuntamiento de Valladolid, conforme al Decreto de Alcaldía número 2023/5456, de fecha 7 de julio, de Adecuación de la estructura organizativa básica del Ayuntamiento a la delegación de atribuciones conferidas por Decretos de Alcaldía números 2023/5115, de fecha 19 de junio y 2023/5251, de 3 de julio, la Agencia IdeVa queda adscrita a la Alcaldía.

La Agencia IdeVa tiene recogidas sus competencias en el artículo 3 de su Reglamento. Los objetivos fijados por la presente convocatoria tienen encaje en las citadas competencias, en concreto en lo que se refiere a:

k) Actuaciones para fomentar la cultura de la innovación entre los ciudadanos de Valladolid y su tejido económico, promoviendo procesos de innovación colaborativa.

l) Promoción de los espacios y equipamientos existentes o de nueva creación de la ciudad de Valladolid, dirigidos a acoger actuaciones empresariales innovadoras, iniciativas científico-tecnológicas avanzadas, actividades de difusión pública de la innovación, y de generación e intercambio de conocimiento.

m) Proyectos de participación en la iniciativa Smart City u otras iniciativas similares que tengan por objeto la colaboración público privada para facilitar los procesos de innovación aplicada al desarrollo sostenible de la ciudad.

La convocatoria se sujeta a las Bases aprobadas por el Pleno del Ayuntamiento de Valladolid de fecha 10 de febrero de 2006, publicadas en el Boletín Oficial de la Provincia de Valladolid de 9 de marzo de 2006, así como a las Bases núms. 42 y 49 de Ejecución del Presupuesto vigente, la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, su Reglamento aprobado por Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, y demás normativa de general aplicación.

5. CATEGORÍAS Y DOTACIÓN ECONÓMICA

La segunda edición mantiene las cinco categorías que demostraron su pertinencia en la edición inaugural, con una dotación de 5.000 € por categoría y una cuantía total máxima de 25.000 €:

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	7/8



- Premio al Mejor Juego Indie 2026 — 5.000 €: reconocimiento a la excelencia global del videojuego independiente del año.
- Premio al Mejor Juego Indie para PC/Consola — 5.000 €: reconocimiento a la calidad técnica y jugabilidad en plataformas tradicionales.
- Premio al Mejor Juego Indie VR — 5.000 €: reconocimiento a la experiencia inmersiva en Realidad Virtual.
- Premio a la Mejor Dirección de Arte — 5.000 €: reconocimiento a la excelencia visual y estética.
- Premio al Mejor Juego Indie Narrativo — 5.000 €: reconocimiento a la calidad narrativa y emocional en formatos de novela gráfica, historia interactiva o similar.

Adicionalmente, el jurado podrá seleccionar hasta cinco videojuegos finalistas para un accésit consistente en una plaza gratuita durante un año en el TECH LAB. La integración de este accésit en especie optimiza el retorno de la inversión pública y refuerza el vínculo entre el certamen y la infraestructura de apoyo al sector existente en Valladolid.

6. REPERCUSIONES PRESUPUESTARIAS

Existe crédito presupuestario suficiente con cargo a la aplicación 01.4331.481 por importe de 25.000 €. Se adjunta documento de retención de crédito.

Por otra parte, los premios a que se refiere la presente Memoria se encuentran recogidos en el Plan Estratégico de Subvenciones del Ayuntamiento de Valladolid 2026–2028, aprobado por el Pleno Municipal con fecha 30 de marzo de 2026, así como en el Plan Operativo para el año 2026 aprobado mediante Decreto de Alcaldía nº 2135, de fecha 9 de abril de 2026, destinado a favorecer la dinamización del sector de los videojuegos y favorecer tanto la fidelización como la atracción del talento, sin que la convocatoria a que se refiere la presente memoria supere dicha cantidad.

Se incorpora al expediente informe de sostenibilidad financiera según modelo elaborado por la Intervención General del Ayuntamiento, conforme al 7.3 de la L.O. 2/2012, de 27 de abril, de Estabilidad Presupuestaria y Sostenibilidad Financiera.

Firmado electrónicamente por el Gerente de la Agencia de Innovación y Desarrollo Económico en la fecha que figura junto a su firma.

Código Seguro de Verificación	IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Fecha	07/08/2026 12:37:17
Normativa	Firma electrónica de confianza		
Firmante	FERNANDO RUBIO BALLESTERO		
Url de verificación	https://sede.valladolid.es/moad/verifirma-moad/code/IVVH3TTDJ5PS7LXDSF6UP4CUN4	Página	8/8

