



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ORDEN DEL MINISTRO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030 POR LA QUE SE CONCEDEN SUBVENCIONES EN RÉGIMEN DE CONCURRENCIA COMPETITIVA PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN RELACIONADAS CON LA PREVENCIÓN DE LOS TRASTORNOS DEL JUEGO, CON LOS EFECTOS DERIVADOS DE DICHS TRASTORNOS O LOS RIESGOS ASOCIADOS A ESTA ACTIVIDAD, CORRESPONDIENTES AL AÑO 2025.

Visto el expediente correspondiente al procedimiento de concesión de subvenciones en régimen de concurrencia competitiva para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o los riesgos asociados a esta actividad, correspondientes al año 2025,

ANTECEDENTES DE HECHO

1.- Mediante Orden de fecha 14 de mayo de 2025 del Ministro de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, se convocaron subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad para el ejercicio 2025 (extracto publicado en el BOE el 17 de mayo de 2025), siendo de aplicación la Orden CSM/472/2022, de 24 de mayo, por la que se establecen las bases reguladoras de la citada convocatoria (en adelante, Orden de bases), la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (en adelante, LGS), así como el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, que aprueba su Reglamento (en adelante, RLGS).

2.- El importe total destinado a la financiación de las subvenciones objeto de esta Orden de concesión es de 1.049.380,00 euros, financiado con cargo a las aplicaciones presupuestarias 29.10.496M.451, por importe de 741.506,00 euros y 29.10.496M.480, por importe de 307.874,00 euros del Presupuesto de gastos del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

3.- En el plazo de un mes a contar desde el día siguiente al de la publicación del extracto de la correspondiente convocatoria en el Boletín Oficial del Estado, según establece el apartado 2) del artículo 9 de la Orden de 14 de mayo de 2025, del Ministro de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 (en adelante, Orden de convocatoria), presentaron solicitud de subvención para los siguientes proyectos de investigación las entidades que se relacionan a continuación:

Nº Expediente: SUBV25/00001

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALICANTE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Inclusión y Bienestar: Abordando el uso problemático de juegos de azar online en jóvenes con discapacidad motora.

Nº Expediente: SUBV25/00002

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE CASTILLA LA MANCHA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Prevengame: Prevención gamificada.

Nº Expediente: SUBV25/00003

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE LA IGLESIA DE DEUSTO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Deporte, e-sports y apuestas deportivas en jóvenes: Una mirada desde la perspectiva de género.

Nº Expediente: SUBV25/00004

ENTIDAD: FUNDACIO INSTITUT D'INVESTIGACIO BIOMEDICA DE BELLVITGE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Personalizando el tratamiento psicológico del trastorno de juego en la mujer, en base a sus factores específicos de riesgo (WOMENCARE)

Nº Expediente: SUBV25/00005

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Programa de prevención Multirriesgos Safety.net 2.0: en la vanguardia de prevención (Safety 2.0).

Nº Expediente: SUBV25/00006

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Prevención, análisis e intervención ante las conductas de blanqueo de capitales en las plataformas de juego online (BLANCONLINE).

Nº Expediente: SUBV25/00007

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: El papel de los canales streaming de videojuegos multijugadores online en la promoción de expresiones de odio en jóvenes en España.

Nº Expediente: SUBV25/00008

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: Juego problemático en España: Evolución y caracterización con perspectiva de género.

Nº Expediente: SUBV25/00009

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis espacial de la localización de los establecimientos de juego: Perspectivas socioeconómicas de las ciudades españolas.

Nº Expediente: SUBV25/00010

ENTIDAD: UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Accesibilidad espacial a locales de apuestas en torno a centros educativos: implicaciones para la conducta de juego adolescente.

Nº Expediente: SUBV25/00011

ENTIDAD: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Estrategias para mejorar la prevención del público ante la promoción de apuestas deportivas online.

Nº Expediente: SUBV25/00012

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Bots y Factores Psicosociales en las Apuestas Deportivas en España (BOT_BET).

Nº Expediente: SUBV25/00014

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: La mercantilización del comportamiento humano: compartición de datos y amenazas asociadas a la privacidad en los jugadores.

Nº Expediente: SUBV25/00016

ENTIDAD: UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis de componentes activos en una intervención breve online para promover el cambio en adultos jóvenes con conductas de juego e inversión patológicas.

Nº Expediente: SUBV25/00017

ENTIDAD: CSIC. CENTRO INTERNACIONAL DE NEUROCIENCIA CAJAL.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Variables psicológicas y cognitivas precedentes del trastorno por juego.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00018

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Modulación acústico-farmacológica de la vía auditivo-estriatal en un modelo murino de trastorno del juego.

Nº Expediente: SUBV25/00019

ENTIDAD: UNIVERSIDAD VILLANUEVA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detección de comportamientos de riesgo en adolescentes ante dinámicas gamificadas de compra digital (PLAYBUY).

Nº Expediente: SUBV25/00020

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Retóricas del juego: análisis discursivo de la construcción social del ludópata en el espacio público español.

Nº Expediente: SUBV25/00021

ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: El rol de las estrategias de marketing en la prevención de juegos de azar: comportamiento del consumidor

Nº Expediente: SUBV25/00022

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis e intervención del trastorno de juego en mujeres: Diseño e implementación de un programa basado en la evidencia. OUTGAMBLE

Nº Expediente: SUBV25/00023

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Intervención basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso (ACT) para el trastorno de juego: un estudio de efectividad.

Nº Expediente: SUBV25/00024

ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: DETEN: Desconexión, Ejercicio y Terapia En la Naturaleza para minimizar el riesgo y las consecuencias del juego y las adicciones.

Nº Expediente: SUBV25/00025

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Características estructurales de las loterías, los juegos de azar, el póquer y/o las apuestas.

TÍTULO DEL PROYECTO: El impacto en los problemas de juego del diseño músico-sonoro de las máquinas de azar online (MUSICAZA).

Nº Expediente: SUBV25/00026

ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: DIAPESA: Detección de Indicadores de daños Psicológicos o Emocionales asociados a la Adicción al juego.

Nº Expediente: SUBV25/00027

ENTIDAD: FUNDACIÓN UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA SAN VICENTE MARTIR.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Las mujeres en la investigación en trastornos del juego: autoría, innovación y estructuras temáticas.

Nº Expediente: SUBV25/00028

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE DISEÑO, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA (UDIT)- ESTUDIOS SUPERIORES INTERNACIONALES, S.L.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego (loterías, juegos de azar, póquer, y/o las apuestas).

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: influencia de las mecánicas de los videojuegos en conductas adictivas en juegos de azar y apuestas. (Proyecto VIDA).

Nº Expediente: SUBV25/00029

ENTIDAD: FUNDACIÓN CENTRO DE RECURSOS SOCIALES CERES

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Más allá del juego: Detección de la ludopatía en población juvenil y su impacto en la calidad de vida.

Nº Expediente: SUBV25/00030

ENTIDAD: CONSORCI SANITARI DE TERRASSA. CCT.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Antipsicóticos, trastorno de juego y conductas impulsivas: nuevos hallazgos.

Nº Expediente: SUBV25/00031

ENTIDAD: UNIVERSITAT JAUME I.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: ¿Quién juega y quién pierde?: Identificación de fenotipos transdiagnósticos de vulnerabilidad al juego patológico y el papel de las redes perineuronales del cerebelo.

Nº Expediente: SUBV25/00032

ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Evolución de la prevalencia de Uso problemático/compulsivo de internet (2018-2023) en mujeres adolescentes españolas (14-18 años).

Nº Expediente: SUBV25/00033

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detección precoz y prevención de adicciones digitales en el ámbito universitario: fortaleciendo el rol del profesorado.

Nº Expediente: SUBV25/00034

ENTIDAD: FUNDACIÓN UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA SAN VICENTE MARTIR.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Impacto biopsicosocial del uso problemático de videojuegos en adolescentes: salud oral, sueño y entorno familiar.

Nº Expediente: SUBV25/00035

ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: BlueNote - Detección de comportamientos de riesgo en el uso de videojuegos en la infancia.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00036

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Protección social integral, prevención e impacto de los trastornos del juego en las personas jóvenes en el ámbito laboral y la formación académica.

Nº Expediente: SUBV25/00037

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: La relación entre el juego y el sueño: el sueño como factor de protección frente al desarrollo de juego problemático y de problemas de salud mental asociados al juego.

Nº Expediente: SUBV25/00038

ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis y Zonificación de Actividades de Riesgo en el espectro del juego con Inteligencia Artificial (AZAResIA).

Nº Expediente: SUBV25/00039

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego (loterías, juegos de azar, póquer, y/o las apuestas).

TÍTULO DEL PROYECTO: Uso de la realidad extendida para el estudio de la relación entre el trastorno por uso de videojuegos y el trastorno del juego.

Nº Expediente: SUBV25/00040

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CARTAGENA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Geografía del juego y decisiones basadas en datos: localización, factores determinantes y algoritmos de machine learning con datos abiertos.

Nº Expediente: SUBV25/00041

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: PERFILES-NEURO. Eficacia diferencial de las campañas de prevención del juego: una aproximación desde la personalidad, la reactancia y la necesidad cognitiva.

Nº Expediente: SUBV25/00042

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego (loterías, juegos de azar, póquer, y/o las apuestas).

TÍTULO DEL PROYECTO: Procesos de regulación emocional implicados en el uso problemático de videojuegos y juegos de azar en jóvenes (PRO-REJUVI).

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00043

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño de estrategias de comunicación disruptivas para la prevención de conductas de riesgo de los jóvenes ante el juego desde metodologías de co-creación.

Nº Expediente: SUBV25/00044

ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Estudio de variables psicosociales asociadas a la conducta de juego de azar y de la eficacia de una intervención psicológica grupal basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso para abordar el trastorno por juego mediante un ensayo clínico aleatorizado.

Nº Expediente: SUBV25/00045

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Propuesta de prevención de la Ludopatía en Jóvenes: Impacto en la Salud Pública y Reducción del Gasto Sanitario en España.

Nº Expediente: SUBV25/00046

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: Cultura digital segura: modelo multidisciplinar de transferencia frente al ciberacoso sexual de menores en videojuegos.

Nº Expediente: SUBV25/00047

ENTIDAD: UNION ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES Y ENTIDADES DE ATENCION AL DROGODEPENDIENTE (UNAD).

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Protocolo de detección precoz integral para la prevención y gestión del juego responsable.

Nº Expediente: SUBV25/00048

ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Programa Psicoterapéutico con Realidad Virtual para pacientes de una asociación de jugadores patológicos de Castilla y León en proceso de rehabilitación.

Nº Expediente: SUBV25/00049

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALMERÍA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Cuestiones jurídicas de los juegos de azar en un escenario transfronterizo.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00050

ENTIDAD: FUNDACIÓN SANTA MARÍA LA REAL DEL PATRIMONIO HISTÓRICO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Trayectorias en juego: juventud, juego online y nuevas narrativas digitales en contextos de vulnerabilidad social.

Nº Expediente: SUBV25/00051

ENTIDAD: INSTITUTO TECNOLÓGICO DE INFORMÁTICA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: LUDOCARE: Avatar Emocional en Realidad Mixta para la Prevención de Trastornos del Juego mediante Biofeedback Multimodal.

Nº Expediente: SUBV25/00053

ENTIDAD: ASOCIACIÓN HUMANITARIOS SIN FRONTERAS.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detección Temprana y Prevención de la Ludopatía en Zonas Desfavorecidas: Estudio Correlacional entre Concentración de Salones de Juego y Conductas de Riesgo.

Nº Expediente: SUBV25/00054

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detectando el Impulso: Predicción en Tiempo Real de Episodios de Juego Patológico mediante Dispositivos Portátiles e IA.

Nº Expediente: SUBV25/00055

ENTIDAD: FUNDACIÓN SAMU.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Apuestas deportivas y adicción al juego en universitarios: el caso de la Universidad Pablo de Olavide y la Universidad de Granada.

Nº Expediente: SUBV25/00056

ENTIDAD: ASSOCIACIÓ ADDICCIONS SOCIALS PREVENCIÓ ACTIVA (APA).

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Estudio del trastorno por juego en mujeres: causas, prácticas y barreras desde una perspectiva de género.

Nº Expediente: SUBV25/00057

ENTIDAD: PLATAFORMA CATALANA DE SUPORT AL LOBBY EUROPEU DE DONES.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Imaginarios publicitarios, género y juego: vulnerabilidad femenina y adicción conductual en el contexto de las narrativas del consumo.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

4.- Con fecha 1 de julio de 2025, el órgano instructor dictó la Resolución por la que se publica el listado de solicitudes presentadas a las subvenciones relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, correspondientes al año 2025, y se inicia el trámite de subsanación.

Esta resolución fue publicada en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego, surtiendo todos los efectos de la notificación practicada según lo dispuesto en el artículo 45 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común de las Administraciones Públicas, en relación con los procedimientos de concurrencia competitiva, de conformidad con lo previsto en el apartado 3) del artículo 8 de la Orden de convocatoria.

La resolución habilitaba el plazo de diez días hábiles a contar desde el día siguiente al de la publicación de la mencionada resolución para que las siguientes entidades procedieran a subsanar sus solicitudes, con advertencia de que si así no lo hicieran se las tendría por desistidas en los términos previstos en el art. 68 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre:

Nº Expediente: SUBV25/00001. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALICANTE.

Nº Expediente: SUBV25/00003. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE LA IGLESIA DE DEUSTO.

Nº Expediente: SUBV25/00004. ENTIDAD: FUNDACIO INSTITUT D'INVESTIGACIO BIOMEDICA DE BELLVITGE.

Nº Expediente: SUBV25/00007. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00008. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA.

Nº Expediente: SUBV25/00009. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

Nº Expediente: SUBV25/00011. ENTIDAD: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00012. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00014. ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00017. ENTIDAD: CSIC. CENTRO INTERNACIONAL DE NEUROCIENCIA CAJAL.

Nº Expediente: SUBV25/00018. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

Nº Expediente: SUBV25/00020. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00021. ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA

Nº Expediente: SUBV25/00022. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA.

Nº Expediente: SUBV25/00023. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

Nº Expediente: SUBV25/00024. ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

Nº Expediente: SUBV25/00025. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

Nº Expediente: SUBV25/00028. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE DISEÑO, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA (UDIT)- ESTUDIOS SUPERIORES INTERNACIONALES, S.L.

Nº Expediente: SUBV25/00029. ENTIDAD: FUNDACIÓN CENTRO DE RECURSOS SOCIALES CERES.

Nº Expediente: SUBV25/00030. ENTIDAD: CONSORCI SANITARI DE TERRASSA. CCT.

Nº Expediente: SUBV25/00031. ENTIDAD: UNIVERSITAT JAUME I.

Nº Expediente: SUBV25/00033. ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

Nº Expediente: SUBV25/00035. ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

Nº Expediente: SUBV25/00036. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

Nº Expediente: SUBV25/00038. ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

Nº Expediente: SUBV25/00041. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00042. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00043. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00045. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00046. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00048. ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00049. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALMERÍA.

Nº Expediente: SUBV25/00050. ENTIDAD: FUNDACIÓN SANTA MARÍA LA REAL DEL PATRIMONIO HISTÓRICO.

Nº Expediente: SUBV25/00053. ENTIDAD: ASOCIACIÓN HUMANITARIOS SIN FRONTERAS.

Nº Expediente: SUBV25/00054. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO.

Nº Expediente: SUBV25/00055. ENTIDAD: FUNDACIÓN SAMU.

Nº Expediente: SUBV25/00056. ENTIDAD: ASSOCIACIÓ ADDICCIONS SOCIALS PREVENCIÓ ACTIVA (APA).

Nº Expediente: SUBV25/00057. ENTIDAD: PLATAFORMA CATALANA DE SUPORT AL LOBBY EUROPEU DE DONES.

En el referido plazo, las siguientes entidades presentaron la documentación requerida para, en su caso, la subsanación de sus solicitudes, documentación ésta que fue sometida al oportuno análisis del órgano instructor:

Nº Expediente: SUBV25/00001. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALICANTE.

Nº Expediente: SUBV25/00004. ENTIDAD: FUNDACIO INSTITUT D'INVESTIGACIO BIOMEDICA DE BELLVITGE.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00007. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00009. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

Nº Expediente: SUBV25/00011. ENTIDAD: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00012. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00014. ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00018. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

Nº Expediente: SUBV25/00020. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00021. ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA

Nº Expediente: SUBV25/00022. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA.

Nº Expediente: SUBV25/00023. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

Nº Expediente: SUBV25/00025. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

Nº Expediente: SUBV25/00030. ENTIDAD: CONSORCI SANITARI DE TERRASSA. CCT.

Nº Expediente: SUBV25/00031. ENTIDAD: UNIVERSITAT JAUME I.

Nº Expediente: SUBV25/00033. ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

Nº Expediente: SUBV25/00036. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

Nº Expediente: SUBV25/00041. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00042. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Expediente: SUBV25/00043. ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00045. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00046. ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00048. ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES, S.A.

Nº Expediente: SUBV25/00050. ENTIDAD: FUNDACIÓN SANTA MARÍA LA REAL DEL PATRIMONIO HISTÓRICO.

Nº Expediente: SUBV25/00054. ENTIDAD: UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO.

Nº Expediente: SUBV25/00055. ENTIDAD: FUNDACIÓN SAMU.

Las restantes entidades no presentaron subsanación.

5.- Con fecha 18 de julio de 2025, el órgano instructor dictó y ordenó la publicación de la Resolución por la que se aprueban la relación definitiva de solicitudes admitidas a trámite y de solicitudes excluidas del procedimiento de concesión de las subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego con los efectos derivados de dichos trastornos o los riesgos asociados a esta actividad, correspondientes al año 2025.

Las solicitudes admitidas a trámite fueron las siguientes:

Nº Expediente: SUBV25/00001

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ALICANTE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Inclusión y Bienestar: Abordando el uso problemático de juegos de azar online en jóvenes con discapacidad motora.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00002

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE CASTILLA LA MANCHA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Prevengame: Prevención gamificada.

Nº Expediente: SUBV25/00004

ENTIDAD: FUNDACIO INSTITUT D'INVESTIGACIO BIOMEDICA DE BELLVITGE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Personalizando el tratamiento psicológico del trastorno de juego en la mujer, en base a sus factores específicos de riesgo (WOMENCARE)

Nº Expediente: SUBV25/00005

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Programa de prevención Multirriesgos Safety.net 2.0: en la vanguardia de prevención (Safety 2.0).

Nº Expediente: SUBV25/00006

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: Prevención, análisis e intervención ante las conductas de blanqueo de capitales en las plataformas de juego online (BLANCONLINE).

Nº Expediente: SUBV25/00007

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: El papel de los canales streaming de videojuegos multijugadores online en la promoción de expresiones de odio en jóvenes en España.

Nº Expediente: SUBV25/00009

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis espacial de la localización de los establecimientos de juego: Perspectivas socioeconómicas de las ciudades españolas.

Nº Expediente: SUBV25/00010

ENTIDAD: UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Accesibilidad espacial a locales de apuestas en torno a centros educativos: implicaciones para la conducta de juego adolescente.

Nº Expediente: SUBV25/00011

ENTIDAD: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Estrategias para mejorar la prevención del público ante la promoción de apuestas deportivas online.

Nº Expediente: SUBV25/00012

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Bots y Factores Psicosociales en las Apuestas Deportivas en España (BOT_BET).

Nº Expediente: SUBV25/00014

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: La mercantilización del comportamiento humano: compartición de datos y amenazas asociadas a la privacidad en los jugadores.

Nº Expediente: SUBV25/00016

ENTIDAD: UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis de componentes activos en una intervención breve online para promover el cambio en adultos jóvenes con conductas de juego e inversión patológicas.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00018

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Modulación acústico-farmacológica de la vía auditivo-estriatal en un modelo murino de trastorno del juego.

Nº Expediente: SUBV25/00019

ENTIDAD: UNIVERSIDAD VILLANUEVA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detección de comportamientos de riesgo en adolescentes ante dinámicas gamificadas de compra digital (PLAYBUY).

Nº Expediente: SUBV25/00020

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Retóricas del juego: análisis discursivo de la construcción social del ludópata en el espacio público español.

Nº Expediente: SUBV25/00021

ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: El rol de las estrategias de marketing en la prevención de juegos de azar: comportamiento del consumidor

Nº Expediente: SUBV25/00022

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Análisis e intervención del trastorno de juego en mujeres: Diseño e implementación de un programa basado en la evidencia. OUTGAMBLE

Nº Expediente: SUBV25/00023

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE OVIEDO

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Intervención basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso (ACT) para el trastorno de juego: un estudio de efectividad.

Nº Expediente: SUBV25/00025

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE BARCELONA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Características estructurales de las loterías, los juegos de azar, el póquer y/o las apuestas.

TÍTULO DEL PROYECTO: El impacto en los problemas de juego del diseño músico-sonoro de las máquinas de azar online (MUSICAZA).

Nº Expediente: SUBV25/00026

ENTIDAD: UNIVERSIDAD CASTILLA LA MANCHA.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: DIAPESA: Detección de Indicadores de daños Psicológicos o Emocionales asociados a la Adicción al juego.

Nº Expediente: SUBV25/00027

ENTIDAD: FUNDACIÓN UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA SAN VICENTE MARTIR.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Las mujeres en la investigación en trastornos del juego: autoría, innovación y estructuras temáticas.

Nº Expediente: SUBV25/00030

ENTIDAD: CONSORCI SANITARI DE TERRASSA. CCT.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Antipsicóticos, trastorno de juego y conductas impulsivas: nuevos hallazgos.

Nº Expediente: SUBV25/00031

ENTIDAD: UNIVERSITAT JAUME I.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: ¿Quién juega y quién pierde?: Identificación de fenotipos transdiagnósticos de vulnerabilidad al juego patológico y el papel de las redes perineuronales del cerebelo.

Nº Expediente: SUBV25/00032

ENTIDAD: UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Evolución de la prevalencia de Uso problemático/compulsivo de internet (2018-2023) en mujeres adolescentes españolas (14-18 años).

Nº Expediente: SUBV25/00033

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detección precoz y prevención de adicciones digitales en el ámbito universitario: fortaleciendo el rol del profesorado.

Nº Expediente: SUBV25/00034

ENTIDAD: FUNDACIÓN UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA SAN VICENTE MARTIR.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Impacto biopsicosocial del uso problemático de videojuegos en adolescentes: salud oral, sueño y entorno familiar.

Nº Expediente: SUBV25/00036

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Protección social integral, prevención e impacto de los trastornos del juego en las personas jóvenes en el ámbito laboral y la formación académica.

Nº Expediente: SUBV25/00037

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: La relación entre el juego y el sueño: el sueño como factor de protección frente al desarrollo de juego problemático y de problemas de salud mental asociados al juego.

Nº Expediente: SUBV25/00039

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego (loterías, juegos de azar, póquer, y/o las apuestas).

TÍTULO DEL PROYECTO: Uso de la realidad extendida para el estudio de la relación entre el trastorno por uso de videojuegos y el trastorno del juego.

Nº Expediente: SUBV25/00040

ENTIDAD: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CARTAGENA.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Geografía del juego y decisiones basadas en datos: localización, factores determinantes y algoritmos de machine learning con datos abiertos.

Nº Expediente: SUBV25/00041

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: PERFILES-NEURO. Eficacia diferencial de las campañas de prevención del juego: una aproximación desde la personalidad, la reactancia y la necesidad cognitiva.

Nº Expediente: SUBV25/00042

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego (loterías, juegos de azar, póquer, y/o las apuestas).

TÍTULO DEL PROYECTO: Procesos de regulación emocional implicados en el uso problemático de videojuegos y juegos de azar en jóvenes (PRO-REJUVI).

Nº Expediente: SUBV25/00043

ENTIDAD: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño de estrategias de comunicación disruptivas para la prevención de conductas de riesgo de los jóvenes ante el juego desde metodologías de co-creación.

Nº Expediente: SUBV25/00044

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Estudio de variables psicosociales asociadas a la conducta de juego de azar y de la eficacia de una intervención psicológica grupal basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso para abordar el trastorno por juego mediante un ensayo clínico aleatorizado.

Nº Expediente: SUBV25/00045

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Propuesta de prevención de la Ludopatía en Jóvenes: Impacto en la Salud Pública y Reducción del Gasto Sanitario en España.

Nº Expediente: SUBV25/00046

ENTIDAD: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: Cultura digital segura: modelo multidisciplinar de transferencia frente al ciberacoso sexual de menores en videojuegos.

Nº Expediente: SUBV25/00047

ENTIDAD: UNION ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES Y ENTIDADES DE ATENCION AL DROGODEPENDIENTE (UNAD).

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

TÍTULO DEL PROYECTO: Protocolo de detección precoz integral para la prevención y gestión del juego responsable.

Nº Expediente: SUBV25/00048

ENTIDAD: UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES, S.A.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Programa Psicoterapéutico con Realidad Virtual para pacientes de una asociación de jugadores patológicos de Castilla y León en proceso de rehabilitación.

Nº Expediente: SUBV25/00050

ENTIDAD: FUNDACIÓN SANTA MARÍA LA REAL DEL PATRIMONIO HISTÓRICO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego en alguno de los siguientes entornos: salud personal; impacto emocional o psicológico, dificultades financieras, afectación laboral o de formación académica; dificultades en las relaciones sociales; problemas legales.

TÍTULO DEL PROYECTO: Trayectorias en juego: juventud, juego online y nuevas narrativas digitales en contextos de vulnerabilidad social.

Nº Expediente: SUBV25/00051

ENTIDAD: INSTITUTO TECNOLÓGICO DE INFORMÁTICA.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas asociadas a las actividades de juego.

TÍTULO DEL PROYECTO: LUDOCARE: Avatar Emocional en Realidad Mixta para la Prevención de Trastornos del Juego mediante Biofeedback Multimodal.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Nº Expediente: SUBV25/00054

ENTIDAD: UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Detectando el Impulso: Predicción en Tiempo Real de Episodios de Juego Patológico mediante Dispositivos Portátiles e IA.

Nº Expediente: SUBV25/00055

ENTIDAD: FUNDACIÓN SAMU.

LÍNEA SUBVENCIONAL: Detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad.

TÍTULO DEL PROYECTO: Apuestas deportivas y adicción al juego en universitarios: el caso de la Universidad Pablo de Olavide y la Universidad de Granada.

6.- Con fecha 18 de noviembre de 2025, atendiendo a la posibilidad contemplada en el artículo 12.2 de la Orden de convocatoria, que posibilita que durante la instrucción se puedan solicitar cuantos informes se estimen necesarios para resolver o que sean exigidos tanto por la Orden CSM/472/2022, de 24 de mayo, como por la Orden de convocatoria - señalando entre las posibles emisoras de los informes de valoración de los proyectos presentados en el marco de la convocatoria a la Agencia Estatal de Investigación -, se formalizó la solicitud a la Agencia Estatal de Investigación, órgano dependiente del Ministerio de Ciencia e Innovación, de los informes de valoración de los proyectos admitidos a la convocatoria de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad, correspondientes al año 2025, para su evaluación científico-técnica.

7.- Mediante la correspondiente resolución, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 15.2 de la Orden de convocatoria, el órgano instructor procedió a suspender el plazo máximo para resolver y publicar en la sede electrónica la resolución del procedimiento de concesión, durante el período que durase la emisión de los informes previstos en el artículo 12.2 de la citada orden.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

8.- Mediante la correspondiente resolución de fecha 26 de enero de 2026, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 15.2 de la Orden de convocatoria, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordó ampliar el plazo máximo de resolución y publicación de la resolución del procedimiento de concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad, correspondientes a la convocatoria aprobada por orden de 14 de mayo de 2025, hasta el límite previsto en el artículo 23 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre.

De esta forma, el plazo máximo para resolver y publicar la resolución del procedimiento en la sede electrónica asociada a la Dirección General de Ordenación del Juego será de doce meses a contar desde la publicación del extracto de la convocatoria en el «Boletín Oficial del Estado».

La nueva duración del plazo se computará sin perjuicio de la suspensión del mismo acordada mediante la Resolución de la Subdirección General de Regulación del Juego de fecha 18 de noviembre de 2025, durante el periodo previsto en el artículo 15.2 de la Orden de 14 de mayo de 2025.

9.- Con fecha 4 de febrero de 2026, se reunió la Comisión de Evaluación prevista en el artículo 12.3 de la Orden de convocatoria, la cual emitió informe de la misma fecha en el que, examinados los proyectos presentados en las solicitudes de subvención admitidas y los informes expedidos por la Agencia Estatal de Investigación, se adoptaban las puntuaciones otorgadas en los mencionados informes de la Agencia Estatal de Investigación y se procedía a formular una relación priorizada de proyectos financiables para los que se proponía la concesión de la subvención, con indicación de la puntuación obtenida y la propuesta de asignación de la subvención. El mencionado informe también relacionaba los proyectos no financiables por no obtener el mínimo de puntos en la baremación prevista en el artículo 13 de la Orden de convocatoria.

El informe de la Comisión de Evaluación fue firmado por su Presidente y por su Secretaria, y publicado en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego con fecha 6 de febrero de 2026.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

10.- Con fecha 4 de febrero de 2026, a la vista del expediente y del informe de la Comisión de Evaluación, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 14 de la Orden de bases y en el mismo precepto de la Orden de convocatoria, así como de lo previsto en el artículo 24 apartados 1, 2 y 3 de la LGS, el órgano instructor dictó y ordenó la publicación, en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego, de la propuesta de resolución provisional que relaciona aquellas de las entidades solicitantes de las subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o los riesgos asociados a esta actividad, correspondientes al año 2025, para las que se propone la concesión de la subvención, aquellas de las entidades suplentes que, cumpliendo las condiciones establecidas para reunir la condición de beneficiarias, no han sido estimadas por rebasarse la cuantía máxima del crédito fijado en la convocatoria, y aquellas de las entidades para las que no se propone la concesión de la subvención.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 14.1 de la Orden de convocatoria, con la publicación de la propuesta de resolución provisional se concedió un plazo de diez días hábiles para presentar alegaciones.

11.- Dentro del plazo para presentación de alegaciones establecido en la Propuesta de resolución provisional formularon alegaciones las siguientes entidades interesadas:

SUBV25/0018 Universidad de Barcelona

SUBV25/0019 Universidad Villanueva, S.A.

La Comisión de Evaluación constituida al efecto por Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego de 21 de mayo de 2025, mediante informe de fecha 25 de febrero de 2026, procedió a analizar los escritos de alegaciones de las anteriores entidades, y, en base a los motivos expuestos en el informe citado, acordó no modificar la evaluación de las solicitudes presentadas determinada mediante su primer informe de fecha 4 de febrero de 2026.

12.- De conformidad con lo dispuesto en el artículo 14.2 de la Orden de convocatoria, con fecha de 25 de febrero de 2026, el órgano instructor procedió a dictar la propuesta de resolución definitiva de la Subdirección General de Regulación del Juego, que contiene la relación de entidades interesadas para las que se propone la concesión de la subvención y su cuantía, especificando los criterios de valoración seguidos para efectuarla, la relación de entidades

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

suplentes que, cumpliendo las condiciones establecidas para reunir la condición de beneficiarias, no han sido estimadas por rebasarse la cuantía máxima del crédito fijado en la convocatoria, así como la relación de entidades interesadas para las que no se propone la concesión de la subvención.

De acuerdo con lo previsto en el párrafo segundo del artículo 14.2 de la Orden de convocatoria, esta propuesta de resolución definitiva fue publicada en la sede electrónica asociada a la Dirección General de Ordenación del Juego con fecha de 26 de febrero de 2026, para que las entidades interesadas que hayan sido propuestas como beneficiarias, en el plazo de diez días hábiles, comunicaran su aceptación o renuncia a la subvención propuesta.

Antes de que hubiese transcurrido en su totalidad el plazo de diez días hábiles señalado, todas las entidades beneficiarias comunicaron su aceptación de la subvención propuesta.

13.- Atendiendo a la naturaleza jurídica de las entidades finalmente beneficiarias de la subvención ha sido necesario realizar la siguiente modificación presupuestaria respecto de las partidas inicialmente previstas descritas en el Antecedente de Hecho 2 de la presente resolución:

- Creación de la asignación presupuestaria 29.10.496M.471 y transferencia de 144.703,00 euros desde la aplicación presupuestaria 29.10.496M.480.

14. Por último, en cumplimiento de lo establecido en el artículo 58.5 del Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, aprobado mediante el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, el órgano concedente deberá publicar la declaración de créditos disponibles y su distribución definitiva, con carácter previo a la resolución de concesión, en los mismos medios que la convocatoria, sin que tal publicidad implique la apertura de plazo para presentar nuevas solicitudes ni el inicio de nuevo cómputo de plazo para resolver, circunstancia a la que se atendió mediante Orden de fecha 26 de mayo de 2026 publicada en la Base de Datos Nacional de Subvenciones el 27 de mayo de 2026, de conformidad con la cual, la cuantía máxima de las subvenciones a otorgar asciende a 1.049.380,00 euros, y se financia por las siguientes cuantías y con cargo a los siguientes créditos:

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Aplicación	Importe
29.10.496M.451	649.934,81 euros
29.10.496M.471	144.703,00 euros
29.10.496M.480	254.742,19 euros

FUNDAMENTOS DE DERECHO:

Primero. El artículo 10 de la LGS atribuye a los Ministros y Secretarios de Estado la competencia en la Administración General del Estado para conceder subvenciones, en sus respectivos ámbitos, previa consignación presupuestaria para este fin.

Por su parte, en el párrafo d) del dispositivo Octavo de la Orden DCA/249/2025, de 15 de marzo, de fijación de límites de gasto y de delegación de competencias, se delega en las personas titulares de las direcciones generales dependientes de la Secretaría General de Consumo y Juego el ejercicio de las competencias que el ordenamiento jurídico atribuye a la persona titular del departamento en materia de becas, subvenciones y ayudas públicas, así como la aprobación y el compromiso de gasto, por importe igual o inferior a 4.000.000 de euros.

Segundo. En la tramitación del expediente se ha seguido lo establecido en la Orden CSM/472/2022, de 24 de mayo, por la que se establecen las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en la Orden de fecha 14 de mayo de 2025, del Ministro de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, por la que se convocaron subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad para el ejercicio 2025, y en las demás normas aplicables.

El órgano instructor, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 de la Orden de bases, efectuó una evaluación para verificar el cumplimiento de los requisitos exigidos en dicha norma para adquirir la condición de entidad beneficiaria.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Tercero. La comisión de Evaluación se constituyó según lo establecido en el artículo 12.4 de la Orden de bases, procediendo a evaluar las solicitudes presentadas y los informes expedidos por la Agencia Estatal de Investigación en su reunión de 4 de febrero de 2026, y sus valoraciones fueron recogidas en su informe de misma fecha, firmado por su Presidente y Secretaria.

Cuarto. A la vista del informe de la Comisión de Evaluación, el órgano instructor formuló propuesta de resolución provisional por la que se relacionan las entidades para las que se propone la concesión de la subvención, la cual fue publicada en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego con fecha 6 de febrero de 2026.

Quinto. En el plazo de diez días previsto en la propuesta de resolución provisional para la presentación de alegaciones, formularon sus alegaciones dos entidades interesadas. La Comisión de Evaluación, mediante informe de fecha 25 de febrero de 2026, procedió a analizar las alegaciones presentadas y, en base a los motivos expuestos en el informe citado, acordó no modificar la evaluación de las solicitudes presentadas determinada mediante su primer informe de fecha 4 de febrero de 2026.

A la vista del informe de la Comisión de Evaluación sobre las alegaciones presentadas, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 14.2 de la Orden de convocatoria, el órgano el órgano instructor formuló propuesta de resolución definitiva, publicada en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego con fecha 26 de febrero de 2026, en la que se expresan las entidades para las que se propone la concesión de la subvención, su cuantía y los criterios de valoración.

Sexto. De conformidad con lo dispuesto en el párrafo segundo del artículo 14.2 de la Orden de convocatoria, todas las entidades beneficiarias han comunicado expresamente, dentro del plazo de diez días hábiles, a través de sus representantes legales, la aceptación de la subvención concedida.

Séptimo. Se han realizado las modificaciones presupuestarias necesarias para adaptar el crédito dispuesto para la financiación de las ayudas a la naturaleza jurídica de las entidades propuestas como beneficiarias en la propuesta de resolución de concesión y se ha publicado la declaración de créditos disponibles y su distribución definitiva en la Base de Datos Nacional de Subvenciones de conformidad con lo dispuesto en el artículo 58.5 del Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

noviembre, General de Subvenciones, aprobado mediante el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio.

En base a todo lo expuesto,

RESUELVE

Primero. Conceder las subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad, a las entidades que se relacionan en el Anexo I de la presente resolución, para la realización de los proyectos que en el mismo se mencionan y en las cuantías que allí se señalan.

El número total de entidades beneficiarias es de veinte (20) y el importe total de las ayudas concedidas asciende a 1.049.380,00 euros, financiadas con cargo a las aplicaciones presupuestarias 29.10.496M.451, por importe de 649.934,81 euros, 29.10.496M.480, por importe de 254.742,19 euros y 29.10.496M.471 por importe de 144.703,00 euros del Presupuesto de gastos del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

Segundo. Informar que, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Orden de convocatoria, las entidades beneficiarias quedan obligadas a realizar el proyecto objeto de la subvención, de conformidad con el artículo 14 de la LGS, desde el 1 de enero de 2025 hasta el 30 de junio de 2026.

Tercero. Publicar la relación ordenada de entidades suplentes que, cumpliendo las condiciones establecidas para reunir la condición de beneficiarias, no han sido estimadas por rebasarse la cuantía máxima del crédito fijado en la convocatoria (Anexo II).

Cuarto. Publicar la relación ordenada de entidades a las que se deniega la concesión de la subvención por no alcanzar los proyectos presentados la puntuación mínima (Anexo III).

Quinto. Declarar excluidas las solicitudes que figuran en el listado definitivo de solicitudes excluidas (Anexo II de la Resolución de 18 de julio de 2025), cuyo contenido se encuentra a disposición de los interesados en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Juego, por no cumplir con los requisitos establecidos para poder participar en la convocatoria o por desistimiento de los interesados.

Sexto. La evaluación efectuada por la Comisión de Evaluación de manera pormenorizada, con las puntuaciones parciales obtenidas por cada una de las entidades participantes, siguiendo los criterios de valoración establecidos en la convocatoria, se encuentra disponible para su consulta en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta resolución pone fin a la vía administrativa y contra la misma cabe interponer potestativamente recurso de reposición en el plazo de un mes, o ser impugnada directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-administrativa, en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente al de su publicación.

EL MINISTRO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030

P.D. EL DIRECTOR GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

(Orden DCA/249/2025, de 15 de marzo)

Mikel Arana Echezarreta.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ANEXO I

RELACION DE ENTIDADES BENEFICIARIAS

SUBV25/00040. Universidad Politécnica De Cartagena

Título: Geografía del juego y decisiones basadas en datos: localización, factores determinantes y algoritmos de machine learning con datos

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 56 puntos
- Calidad: 23 puntos
 - Viabilidad: 19 puntos
 - Impacto: 14 puntos
- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 35 puntos
- Trayectoria científica: 8,50 puntos
 - Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 17 puntos
 - Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4,50 puntos
 - Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 91 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 33.250 euros.

SUBV25/00014. Universidad Politécnica De Madrid

Título: La mercantilización del comportamiento humano: compartición de datos y amenazas asociadas a la privacidad en los jugadores.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 52 puntos

- Calidad: 22,50 puntos
- Viabilidad: 16 puntos
- Impacto: 13,50 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 37,50 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 18,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 89,50 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 52.700 euros.

SUBV25/00046. Universidad Internacional de La Rioja

Título: Cultura digital segura: modelo multidisciplinar de transferencia frente al ciberacoso sexual de menores en videojuegos.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 55 puntos

- Calidad: 22,50 puntos
- Viabilidad: 18,50 puntos
- Impacto: 14 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 33,50 puntos

- Trayectoria científica: 8,75 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4,25 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 88,50 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 91.290 euros.

SUBV25/00016. Universidad Miguel Hernandez de Elche

Título: Análisis de componentes activos en una intervención breve online para promover el cambio en adultos jóvenes con conductas de juego.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 51 puntos

- Calidad: 22 puntos
- Viabilidad: 16 puntos
- Impacto: 13 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 35 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 17 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Total puntuación de 0 a 100: 86 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 76.446 euros.

SUBV25/00010. Universidad Miguel Hernandez de Elche

Título: Accesibilidad espacial a locales de apuestas en torno a centros educativos: implicaciones para la conducta de juego adolescente.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 52 puntos

- Calidad: 21 puntos
- Viabilidad: 19 puntos
- Impacto: 12 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 34 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 86 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 57.158 euros.

SUBV25/00031. Universitat Jaume I

Título: ¿Quién juega y quién pierde?: Identificación de fenotipos transdiagnósticos de vulnerabilidad al juego patológico y el papel de las redes perineuronales del cerebelo.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

c) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 52 puntos

- Calidad: 24 puntos
- Viabilidad: 14 puntos
- Impacto: 14 puntos

d) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 33,50 puntos

- Trayectoria científica: 10 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 13,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 85,50 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 75.500 euros.

SUBV25/00020. Universidad Internacional de La Rioja

Título: Retóricas del juego: análisis discursivo de la construcción social del ludópata en el espacio público español.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 50 puntos

- Calidad: 22 puntos
- Viabilidad: 16 puntos
- Impacto: 12 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 35 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 18 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 85 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 21.376 euros.

SUBV25/00025. Universidad de Barcelona

Título: El impacto en los problemas de juego del diseño músico-sonoro de las máquinas de azar online (MUSICAZA).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 49 puntos

- Calidad: 20 puntos
- Viabilidad: 16,50 puntos
- Impacto: 12,50 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 35 puntos

- Trayectoria científica: 8,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 17,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Total puntuación de 0 a 100: 84 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 43.300 euros.

SUBV25/00006. Universidad Internacional de La Rioja

Título: Prevención, análisis e intervención ante las conductas de blanqueo de capitales en las plataformas de juego online (BLANCONLINE).

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 52 puntos
- Calidad: 21 puntos
 - Viabilidad: 17 puntos
 - Impacto: 14 puntos
- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos
- Trayectoria científica: 8 puntos
 - Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
 - Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
 - Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 84 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 18.000 euros.

SUBV25/00023. Universidad de Oviedo

Título: Intervención basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso (ACT) para el trastorno de juego: un estudio de efectividad.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 47 puntos

- Calidad: 19,50 puntos
- Viabilidad: 15,50 puntos
- Impacto: 12 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 36 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 18 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 83 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 65.084,60 euros.

SUBV25/00032. Universidad Rey Juan Carlos

Título: Evolución de la prevalencia de Uso problemático/compulsivo de internet (2018-2023) en mujeres adolescentes españolas (14-18 años).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 50 puntos

- Calidad: 21 puntos
- Viabilidad: 17 puntos
- Impacto: 12 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 33 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 83 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 8.700 euros.

SUBV25/00042. Universidad Complutense de Madrid

Título: Procesos de regulación emocional implicados en el uso problemático de videojuegos y juegos de azar en jóvenes (PRO-REJUVI).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 45 puntos

- Calidad: 16 puntos
- Viabilidad: 18 puntos
- Impacto: 11 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 36 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 18 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Total puntuación de 0 a 100: 81 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 47.565,46 euros.

SUBV25/00009. Universidad de Oviedo

Título: Análisis espacial de la localización de los establecimientos de juego: Perspectivas socioeconómicas de las ciudades españolas.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 42 puntos

- Calidad: 16,50 puntos
- Viabilidad: 14 puntos
- Impacto: 11,50 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 35 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 18 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 77 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 20.900 euros.

SUBV25/00001. Universidad de Alicante

Título: Inclusión y bienestar: abordando el uso problemático de juegos de azar online en jóvenes con discapacidad motora.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 43 puntos

- Calidad: 18 puntos
- Viabilidad: 16 puntos
- Impacto: 9 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 34 puntos

- Trayectoria científica: 10 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 77 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 47.490 euros.

SUBV25/00051. Instituto Tecnológico de Informática

Título: LUDOCARE: Avatar Emocional en Realidad Mixta para la Prevención de Trastornos del Juego mediante Biofeedback Multimodal.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 45 puntos

- Calidad: 17 puntos
- Viabilidad: 15 puntos
- Impacto: 13 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 77 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 81.695 euros.

SUBV25/00004. Fundacio Institut D'Investigacio Biomedica de Bellvitge

Título: Personalizando el tratamiento psicológico del trastorno de juego en la mujer, en base a sus factores específicos de riesgo (WOMENCARE).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 42 puntos

- Calidad: 16 puntos
- Viabilidad: 15 puntos
- Impacto: 11 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 34 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Total puntuación de 0 a 100: 76 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 66.089,84 euros.

SUBV25/00039. Universidad Politécnica de Valencia

Título: Uso de la realidad extendida para el estudio de la relación entre el trastorno por uso de videojuegos y el trastorno del juego.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 44,50 puntos

- Calidad: 18,50 puntos
- Viabilidad: 15 puntos
- Impacto: 11 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 31,50 puntos

- Trayectoria científica: 9,5 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 17 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 0 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 76 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 74.150 euros.

SUBV25/00050. Fundación Santa María La Real

Título: Trayectorias en juego: juventud, juego online y nuevas narrativas digitales en contextos de vulnerabilidad social.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 44,50 puntos

- Calidad: 19,50 puntos
- Viabilidad: 14 puntos
- Impacto: 11 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 31 puntos

- Trayectoria científica: 7 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 75,50 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 106.957,35 euros.

SUBV25/00005. Universidad Internacional de La Rioja

Título: Programa de prevención Multirriesgos Safety.net 2.0: en la vanguardia de prevención (Safety 2.0).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 42 puntos

- Calidad: 17 puntos
- Viabilidad: 16 puntos
- Impacto: 9 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 74 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 14.037 euros

SUBV25/00011. Universidad Autónoma de Madrid

Título: Estrategias para mejorar la prevención del público ante la promoción de apuestas deportivas online.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 43 puntos

- Calidad: 18 puntos
- Viabilidad: 14 puntos
- Impacto: 11 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 31 puntos

- Trayectoria científica: 8,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2,50 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Total puntuación de 0 a 100: 74 puntos

Propuesta de asignación de subvención: 47.690,75 euros.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ANEXO II

RELACION DE PROYECTOS SUPLENTE

1. SUBV25/00018. Universidad de Barcelona

Título: Modulación acústico-farmacológica de la vía auditivo-estriatal en un modelo murino de trastorno del juego.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 44,50 puntos

- Calidad: 17 puntos
- Viabilidad: 17 puntos
- Impacto: 10,50 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 29,50 puntos

- Trayectoria científica: 8,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 12 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 74 puntos

2. SUBV25/00026. Universidad Castilla La Mancha

Título: DIAPEA: Detección de Indicadores de dAños Psicológicos o Emocionales aSociados a la Adicción al juego.

Puntuación obtenida:

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 47puntos

- Calidad: 21 puntos
- Viabilidad: 17 puntos
- Impacto: 9 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 26 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 0 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 73 puntos

3. SUBV25/00019. Universidad Villanueva

Título: Detección de comportamientos de riesgo en adolescentes ante dinámicas gamificadas de compra digital (PLAYBUY).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 40 puntos

- Calidad: 17 puntos
- Viabilidad: 13 puntos
- Impacto: 10 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos

- Trayectoria científica: 7 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 72 puntos

4. SUBV25/00043. Universidad Complutense de Madrid

Título: Diseño de estrategias de comunicación disruptivas para la prevención de conductas de riesgo de los jóvenes ante el juego desde metodologías de co-creación.

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 37,50 puntos
- Calidad: 16 puntos
 - Viabilidad: 12,50 puntos
 - Impacto: 9 puntos
- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 33,50 puntos
- Trayectoria científica: 9 puntos
 - Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
 - Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3,50 puntos
 - Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 71 puntos

5. SUBV25/00007. Universidad Internacional La Rioja

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Título: El papel de los canales streaming de videojuegos multijugadores online en la promoción de expresiones de odio en jóvenes en España.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 41 puntos

- Calidad: 15 puntos
- Viabilidad: 14 puntos
- Impacto: 12 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 27 puntos

- Trayectoria científica: 7 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 10 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 5 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 68 puntos

6. SUBV25/00012. Universidad Internacional La Rioja

Título: Bots y Factores Psicosociales en las Apuestas Deportivas en España (BOT_BET).

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 35 puntos

- Calidad: 14 puntos
- Viabilidad: 12 puntos
- Impacto: 9 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 16 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 67 puntos

7. SUBV25/00054. Universidad del País Vasco

Título: Detectando el Impulso: Predicción en Tiempo Real de Episodios de Juego Patológico mediante Dispositivos Portátiles e IA

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 35 puntos

- Calidad: 15 puntos
- Viabilidad: 11 puntos
- Impacto: 9 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 32 puntos

- Trayectoria científica: 8 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 67 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

8. SUBV25/00036. Universidad de Málaga

Título: Protección social integral, prevención e impacto de los trastornos del juego en las personas jóvenes en el ámbito laboral y la formación académica.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 32 puntos

- Calidad: 15 puntos
- Viabilidad: 10 puntos
- Impacto: 7 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 33 puntos

- Trayectoria científica: 9 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 65 puntos

9. SUBV25/00022. Universidad de Zaragoza

Título: Análisis e intervención del trastorno de juego en mujeres: diseño e implementación de un programa basado en la evidencia. OUTGAMBLE

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 36 puntos

- Calidad: 16 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

- Viabilidad: 12 puntos
- Impacto: 8 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 29 puntos

- Trayectoria científica: 7 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 14 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 65 puntos

10.SUBV25/00041. Universidad Complutense de Madrid

Título: PERFILES-NEURO. Eficacia diferencial de las campañas de prevención del juego: una aproximación desde la personalidad, la reactancia y la necesidad cognitiva.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 36,80 puntos

- Calidad: 15,40 puntos
- Viabilidad: 13,40 puntos
- Impacto: 8 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 28 puntos

- Trayectoria científica: 7 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 12,30 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3,70 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 64,80 puntos

11. SUBV25/00027. Fundación Universidad Católica de Valencia San Vicente Martir

Título: Las mujeres en la investigación en trastornos del juego: autoría, innovación y estructuras temáticas.

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 34 puntos

- Calidad: 13 puntos
- Viabilidad: 12 puntos
- Impacto: 9 puntos

- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 28 puntos

- Trayectoria científica: 6 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 14 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 62 puntos

12. SUBV25/00044. Universidad Europea de Madrid

Título: Estudio de variables psicosociales asociadas a la conducta de juego de azar y de la eficacia de una intervención psicológica grupal basada en la Terapia de Aceptación y Compromiso para abordar el trastorno por juego mediante un ensayo clínico aleatorizado.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 34 puntos

- Calidad: 13 puntos
- Viabilidad: 11 puntos
- Impacto: 10 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 28 puntos

- Trayectoria científica: 6 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 15 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 62 puntos

13.SUBV25/00048. Universidad Europea Miguel de Cervantes

Título: Programa Psicoterapéutico con Realidad Virtual para pacientes de una asociación de jugadores patológicos de Castilla y León en proceso de rehabilitación.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 42 puntos

- Calidad: 18 puntos
- Viabilidad: 15 puntos
- Impacto: 9 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 20 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

- Trayectoria científica: 5 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 7 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 62 puntos

14.SUBV25/00033. Universidad Politécnica de Valencia

Título: Detección precoz y prevención de adicciones digitales en el ámbito universitario: fortaleciendo el rol del profesorado.

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 31,50 puntos
- Calidad: 12 puntos
 - Viabilidad: 12 puntos
 - Impacto: 7,50 puntos
- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 29,50 puntos
- Trayectoria científica: 8,50 puntos
 - Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 13 puntos
 - Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 3 puntos
 - Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 61 puntos

15.SUBV25/00045. Universidad Internacional La Rioja

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Título: Propuesta de prevención de la Ludopatía en Jóvenes: Impacto en la Salud Pública y Reducción del Gasto Sanitario en España.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 33,50 puntos

- Calidad: 11,50 puntos
- Viabilidad: 12 puntos
- Impacto: 10 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 26 puntos

- Trayectoria científica: 6,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 12 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2,50 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 59,50 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

ANEXO III

RELACIÓN DE ENTIDADES A LAS QUE SE DENIEGA LA CONCESIÓN DE LA SUBVENCIÓN POR NO ALCANZAR LA PUNTUACIÓN MÍNIMA LOS PROYECTOS PRESENTADOS

SUBV25/00021 Universidad Castilla La Mancha

Título: El rol de las estrategias de marketing en la prevención de juegos de azar: comportamiento del consumidor.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 28 puntos

- Calidad: 14 puntos
- Viabilidad: 8 puntos
- Impacto: 6 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 28,50 puntos

- Trayectoria científica: 7,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 12 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 56,50 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de "Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta", de conformidad con lo dispuesto en el párrafo a) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

SUBV25/00037. Universidad de Málaga

Título: La relación entre el juego y el sueño: el sueño como factor de protección frente al desarrollo de juego problemático y de problemas de salud mental asociados al juego.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 24,50 puntos

- Calidad: 9 puntos
- Viabilidad: 10,50 puntos
- Impacto: 5 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 25,50 puntos

- Trayectoria científica: 5 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 13 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2,50 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 50 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de "Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta", de conformidad con lo dispuesto en el párrafo a) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

SUBV25/00047. Unión española de asociaciones y entidades de atención al drogodependiente (UNAD)

Título: Protocolo de detección precoz integral para la prevención y gestión del juego responsable.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 29 puntos

- Calidad: 14 puntos
- Viabilidad: 8 puntos
- Impacto: 7 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 21 puntos

- Trayectoria científica: 6 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 8 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 50 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de "Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta", de conformidad con lo dispuesto en el párrafo a) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

SUBV25/00030. Consorci Sanitari de Terrassa

Título: Antipsicóticos, trastorno de juego y conductas impulsivas: nuevos hallazgos.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 30,30 puntos

- Calidad: 14 puntos
- Viabilidad: 7,30 puntos
- Impacto: 9 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 19,25 puntos

- Trayectoria científica: 3,50 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 8,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2,25 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 49,55 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 20 puntos en el criterio de "Valoración del equipo de investigación", de conformidad con lo dispuesto en el párrafo b) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

SUBV25/00002. Universidad Castilla La Mancha

Título: Prevengame: Prevención gamificada

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 28 puntos

- Calidad: 12 puntos
- Viabilidad: 9 puntos
- Impacto: 7 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 19,50 puntos

- Trayectoria científica: 4 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 8,50 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 2 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 47,50 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de “Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta”, ni la puntuación mínima de 20 puntos en el criterio de “Valoración del equipo de investigación”, de conformidad con lo dispuesto en los párrafos a) y b) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

SUBV25/00034. Fundación Universidad Católica de Valencia San Vicente Martir

Título: Impacto biopsicosocial del uso problemático de videojuegos en adolescentes: salud oral, sueño y entorno familiar.

Puntuación obtenida:

- a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 25 puntos

- Calidad: 5 puntos
- Viabilidad: 12 puntos
- Impacto: 8 puntos

- b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 22 puntos

- Trayectoria científica: 5 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 8 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 4 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 47 puntos

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.



<#TEXTOEXPEDIENTEEXPEDIENTE#>

<#IDENTIFICADOREXPEDIENTE#>

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de “Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta”, de conformidad con lo dispuesto en el párrafo a) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

SUBV25/00055. Fundación SAMU

Título: Apuestas deportivas y adicción al juego en universitarios: el caso de la Universidad Pablo de Olavide y la Universidad de Granada.

Puntuación obtenida:

a) Criterio de calidad, viabilidad e impacto de la propuesta: (mínimo 30 puntos): 16 puntos

- Calidad: 4 puntos
- Viabilidad: 8 puntos
- Impacto: 4 puntos

b) Valoración del equipo de investigación: (mínimo 20 puntos): 8 puntos

- Trayectoria científica: 1 puntos
- Calidad de las contribuciones científico-técnicas y otros resultados obtenidos: 2 puntos
- Dirección y participación en proyectos públicos de investigación nacionales e internacionales: 0 puntos
- Paridad en el equipo de investigación: 5 puntos

Total puntuación de 0 a 100: 24 puntos

Motivo de la no financiación: El proyecto no ha alcanzado la puntuación mínima de 30 puntos en el criterio de “Calidad, viabilidad e impacto de la propuesta”, ni la puntuación mínima de 20 puntos en el criterio de “Valoración del equipo de investigación”, de conformidad con lo dispuesto en los párrafos a) y b) del artículo 13 de la orden de la convocatoria.

Nº Ref.: <#NSOLICITUD#>

R.D. (*): <#RESUMEN#>

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.