



*Este documento se ha obtenido directamente del original, que contenía todas las firmas auténticas, y se han ocultado los datos personales y los códigos que permitían acceder al original.*

## MEMORIA ECONÓMICA DEL CONTRATO PRIVADO PARA EL PATROCINIO PUBLICITARIO DEL EVENTO “FINAL FOUR SUPERLIGA DOMINO’S”

En ejercicio de sus atribuciones, la Consejería Digitalización mediante la Dirección General de Estrategia Digital considera de interés público su participación en la celebración del evento denominado FINAL FOUR SUPERLIGA DOMINO’S como instrumento idóneo para la promoción de la Comunidad de Madrid.

El patrocinio se considera de sumo interés para la Comunidad de Madrid al tratarse del evento de mayor relevancia en el ámbito de los eSports en nuestro país. El sector del gaming es la principal industria de entretenimiento de España, superando en usuarios a otras industrias del sector, como el cine, los libros o el consumo de música. Por otra parte, la Comunidad de Madrid alberga a la mayor comunidad de seguidores de los eSports de toda España, alcanzando la cifra de un 18% del total. El evento final de la Superliga de League of Legends, la Final4 Superliga Domino’s 2025, tendrá lugar en Madrid en su edición de 2025.

En concreto, la FINAL FOUR SUPERLIGA DOMINO’S 2025 tiene las siguientes características:

- **Evento Principal:** Final4 de la Superliga de League of Legends, donde se decidirá el campeón de la temporada 2025.
- **Fechas:** 30 y 31 de agosto de 2025.
- **Ubicación:** Madrid (Venue, pendiente de confirmación).
- **Asistencia prevista:** 5.000 personas.
- **Formato:** Torneo presencial con los 4 equipos finalistas y un espectáculo en vivo, transmitido tanto en formato presencial como online.
- **Actividades complementarias:**
  - **Fanzone:** Espacio con actividades gratuitas como meet & greets, torneos, cosplayers y stands de clubes.
  - **Cena de gala:** Con socios, equipos y autoridades.
  - **Premios del año:** Entrega de galardones antes de la final.
  - **Sala VIP:** Espacio para networking B2B.
  - **Superliga Inside:** Streaming en directo con entrevistas y juegos.
  - **Activación en Torrejón de Ardoz:** Realización en el municipio de una actividad de eSports con un juego de RIOT GAMES

Por lo que se refiere al contenido concreto del patrocinio, las contraprestaciones a satisfacer por la empresa FANDROID ENTERTAINMENT, SLU a favor de la Comunidad de Madrid, que se concretan en el Pliego de Prescripciones Técnicas, se pueden resumir en la presencia de la imagen corporativa de la Comunidad de Madrid en todas las piezas promocionales de la Final4, disponibilidad de un espacio exclusivo en la Fanzone, presencia en la retransmisión del evento y la realización de un evento de activación del territorio en Torrejón de Ardoz.

Con la suscripción de este contrato, la Comunidad de Madrid adquiere la condición de patrocinador oficial de la FINAL FOUR SUPERLIGA DOMINO’S 2025, pudiendo difundir o utilizar este título en cuantas acciones publicitarias estime oportunas.

La adjudicataria deberá garantizar que la Comunidad de Madrid tenga presencia publicitaria en el evento y que ésta se encuentre en todo momento visible y en el lugar estipulado. A este fin, se incorporará el logotipo y nombre de la Comunidad de Madrid en todos los soportes promocionales y publicitarios que se produzcan con motivo del evento, exhibiéndose, asimismo en los diversos eventos promocionales y ruedas de prensa, o similares, que se celebren con ocasión del mismo, así como anteriormente o con posterioridad al evento, dicho retorno publicitario estará en consonancia con el importe del gasto en que la Comunidad de Madrid va a incurrir.

Respecto a la valoración económica de la aportación para los distintos tipos de elementos cuyo patrocinio nos ocupa, esta valoración se realiza, a precios de mercado, teniendo en cuenta la importancia y la repercusión del evento concreto, siendo la cifra final de 72.600 euros. Según cuadro adjunto:

Secciones	Unidades
Logotipo de la Comunidad de Madrid en todas las piezas promocionales de la Final4	
Presencia del logo de la Comunidad de Madrid en la web oficial de la Final4	
Presencia del logo de la Comunidad de Madrid en las publicaciones en Redes Sociales	
Presencia del logo de la Comunidad de Madrid en las comunicaciones oficiales de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP)	
Presencia en el material audiovisual, con la mención "Presented by Comunidad de Madrid"	Un aftermovie oficial
Presencia en los espacios físicos (cartelería y pantallas)	
La Comunidad de Madrid contará con un espacio físico en la Fanzona, donde se desarrollarán actividades temáticas relacionadas con el gaming y los eSports. Este espacio será gratuito y accesible para todos los asistentes	
Se llevará a cabo un concurso exclusivo en Redes Sociales para aumentar la visibilidad del patrocinio de la Comunidad de Madrid	25 entradas Viaje para dos personas
La Comunidad de Madrid dispondrá de una sección especial en la retransmisión por streaming del evento con la denominación "Destino Madrid" en la que se mostrará la clasificación del torneo y el bracket	
En la retransmisión del evento los comentaristas mencionarán la participación de la Comunidad de Madrid, durante dichas menciones se mostrará el logo oficial de la Comunidad de Madrid. La publicidad estará integrada en la retransmisión, incluyendo: banners en directo, pies de pantalla durante las partidas, cuenta atrás premium antes de los encuentros	
Acciones de activación del territorio, se organizará una actividad presencial en Torrejón de Ardoz vinculada a los eSports.	Una acción
La Comunidad de Madrid dispondrá de un plan de medios propio dentro de la retransmisión y plataforma de la LVP. La Comunidad de Madrid entregará la creatividad publicitaria según indicaciones del organizador	Un plan de medios, Un Split completo

Total presupuesto (IVA incluido)	72.600,00 €
----------------------------------	-------------

En cuanto a la estimación del retorno publicitario, con la información existente sobre el impacto de eventos similares se estima que habrá **4,4 millones de visualizaciones**.

Para el cálculo del impacto se ha tomado como referencia la audiencia media (AMA – Average Minute Audience) de los programas de Superliga en 2024. Los impactos están calculados por el tiempo de exposición del activo publicitario y la audiencia media en ese momento. A la hora de contabilizar impactos, utilizamos el formato OTS (Opportunity to See), contabilizando un impacto por cada 20 segundos de presencia de cada activo.

Por todos estos motivos, dado el enorme interés internacional y mediático del evento, la Comunidad de Madrid propone la suscripción de un contrato de patrocinio de este evento, estando previsto la contraprestación económica en 72.600 euros, (IVA al 21% incluido), que se imputará al subconcepto 28001, del programa 928M del presupuesto de gastos de la Comunidad de Madrid para el ejercicio 2025.

Madrid, a la fecha de la firma

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ -  
Fecha: 2025.03.26 10:33

## ANEXO: METODOLOGÍA DE VALORACIÓN DE IMPACTO PUBLICITARIO

### Introducción:

La retransmisión de la Superliga Domino's se transmite en: los canales propios de LVP (Twitch, YouTube y TikTok), en 24 canales de costreaming y en la web de marca.com

### Formatos:

El plan de publicidad ofrecido a Comunidad de Madrid se compone de tres formatos dentro del streaming de Superliga Domino's:

#### **Cuenta atrás premium**

Ventana 16:9 premium en la cuenta atrás de los programas de Superliga Domino's durante las pausas e intermedios.

#### ESPACIO PUBLICITARIO

#### **Footer in game**

Banner inferior con duración de 10" que aparece durante el desarrollo del partido.

#### ESPACIO PUBLICITARIO

#### **Banner en pausas**

Banner inferior en rotación (10") que aparece durante las pausas y la cuenta atrás. El espacio aparece varias veces durante toda la rotación, según la duración total de las pausas.

#### ESPACIO PUBLICITARIO

### Cálculo de impactos:

El total de **impactos estimados es de 4,4M.**

El cálculo se realizó con la referencia de la audiencia media (AMA – Average Minute Audience) de los programas de Superliga en 2024.

Los impactos están calculados por el tiempo de exposición del activo publicitario y la audiencia media en ese momento. A la hora de contabilizar impactos, utilizamos el formato OTS (Opportunity to See), contabilizando un impacto por cada 20 segundos de presencia de cada activo.

Ejemplo: Tenemos un activo que aparece 60 segundos. El OTS sería de 3. Si la audiencia media en el momento de ese activo es de 3.000, los impactos asociados a ese activo serían:  $(60/20) * 3.000 = 9.000$  impactos

Ejemplo2: Tenemos un activo que aparece 10 segundos. El OTS sería de 0,5. Si la audiencia media en el momento de ese activo es de 10.000, los impactos asociados a ese activo serían:  $(10/20) * 10.000 = 5.000$  impactos