

PROTOCOLO DE COLABORACIÓN ENTRE SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A. Y LA SOCIEDAD DE PROMOCIÓN ECONÓMICA DE GRAN CANARIA, S.A.U. PARA EL IMPULSO DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN GRAN CANARIA A TRAVÉS DEL “PLAYSTATION TALENTS GAMES CAMP”.

En Las Palmas de Gran Canaria, a 11 de marzo de 2019.

REUNIDOS

Don Cosme García Falcón, con D.N.I. núm.: 43.259.904-D, en nombre y representación de la entidad mercantil denominada **Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U.** (en adelante, **SPEGC**), con C.I.F. número A-35483221 y con domicilio en la Avenida de la Feria, núm. 1, C.P. 35012, Las Palmas de Gran Canaria, en su calidad de Director-Gerente de la citada entidad mercantil y con facultades para el otorgamiento del presente documento según los poderes otorgados por el Consejo de Administración de fecha 3 de agosto de 2015, elevados a público mediante escritura otorgada ante el Notario de Las Palmas de Gran Canaria Don Gerardo Burgos Bravo el día 21 de diciembre de 2015 con el número 2.597 de orden de Protocolo, e inscrita en el tomo 2020, folio 109, Hoja GC-18308, inscripción 39 del Registro Mercantil de Las Palmas. El Sr. García Falcón manifiesta que los poderes otorgados no han sido revocados y que tiene capacidad suficiente para el otorgamiento del presente documento.

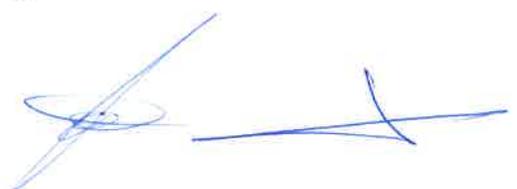
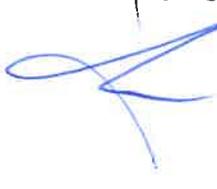
Don José Antonio Rodríguez Fernández, con D.N.I. núm.: 11.796.662-P y **Don Jorge Huguet Rodríguez**, con D.N.I. núm.: 50.825.956-G, en nombre y representación de **Sony Interactive Entertainment España, S.A.** (en adelante, **SIEE**), con domicilio en Madrid, calle Pedro Valdivia, núm. 10, con C.I.F. número A-81192627, en virtud de sus cargos de apoderados mancomunados, con poderes bastantes para ello, según resulta de escritura de apoderamiento otorgada ante el Notario de Madrid Don Luis de la Fuente O’connor, el día 28 de enero de 2016, bajo el número 85 de su protocolo. Los citados señores manifiestan que los poderes otorgados no han sido revocados y que tienen capacidad suficiente para el otorgamiento del presente documento.

Las partes, en las calidades que intervienen, se reconocen la capacidad jurídica suficiente para el otorgamiento del presente documento y en su virtud

EXPONEN

I.- **SIEE** está comprometida con el desarrollo de la industria de los videojuegos en España en sus diferentes niveles profesionales; confiando en su potencial, en el talento de las personas que luchan cada día por sus ideas. Por eso **SIEE**, a través de la marca *PlayStation* está en constante evolución para darles soporte y ayuda.

SIEE cree en la necesidad de crear iniciativas innovadoras que impulsen el talento que hay en la industria y hacer crecer el interés por los videojuegos. Siendo el objetivo de la marca el crear iniciativa fuerte que dé visibilidad a las creaciones que se realicen y ayude a potenciar sus juegos dentro y fuera de nuestras fronteras.



1

PlayStation®Talents es una iniciativa global creada por **SIEE** que agrupa todas las iniciativas que la compañía lleva más de una década implementando para desarrollar el talento y los contenidos locales para venderlos por todo el mundo.

Estas iniciativas son:

- **PlayStation Talents Futuros talentos:** esta iniciativa fomenta el **DESARROLLO DEL TALENTO DE LOS JÓVENES** estudiantes de secundaria y de segundo grado aplicando su creatividad a la generación de nuevas ideas para crear un videojuego. 15 grupos de estudiantes presentarán sus propuestas a la compañía a finales de año.
- **PlayStation®First:** es un programa de asociación académica para el desarrollo de videojuegos, sin precedentes en España, que fomenta la **FORMACIÓN UNIVERSITARIA**, estimulando y ofreciendo oportunidades a jóvenes talentos para crear contenidos para las plataformas propias de PlayStation®.
- **PlayStation Talents Premios:** Sony Computer Entertainment España puso en marcha en 2014 los Premios PlayStation® con el objetivo de apoyar el desarrollo de **VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES**, originales y de calidad hechos en nuestro país.
- **PlayStation® Talents Games Camp:** es un espacio abierto de creación de videojuegos fundado por Sony Interactive Entertainment España. Con sedes en Madrid, L'Hospitalet - Barcelona, Valencia, Málaga, Bilbao y Las Palmas de Gran Canaria, los estudios seleccionados desarrollarán su videojuego para PlayStation® 4 y recibirán un espacio donde poder trabajar durante un año, acceso a kits de desarrollo PS4 y una campaña de marketing en medios propios de PlayStation valorada en más de 100.000€.
- **PlayStation® Alianzas:** es un área que engloba los proyectos desarrollados por estudios nacionales ya consolidados y que, en muchas ocasiones, ven la luz tanto dentro como fuera de nuestras fronteras gracias al apoyo de Sony Computer Entertainment España.
- **PlayStation® Talents Made in Spain:** con esta nueva iniciativa, Sony Interactive Entertainment España respalda con su propio **SELLO DE CALIDAD 'Made in Spain 4.0'** los proyectos e iniciativas surgidas en este marco: impulsando definitivamente el talento nacional, formando a los futuros profesionales de la industria, potenciando el emprendimiento del sector de los videojuegos.

En concreto, los **PlayStation® Talents Games Camp**, son los espacios de producción local de los programas PlayStation Talents, todos estos espacios se instalan en espacios de apoyo al emprendimiento y la innovación, reservando un espacio individualizado para la producción de videojuegos, bajo la plataforma PS4. Estos espacios funcionan como auténticos Hubs de producción local de videojuegos, aunando en sus espacios, programas: de presentación de productos, divulgación de la cultura del videojuego, formaciones y cualquier otra iniciativa que apoye a la dinamización de la comunidad de productores y consumidores de videojuegos

Los principios estratégicos que rigen los **PlayStation® Talents Games Camp**, son los siguientes:

- apoyo a la **producción local** de videojuegos, el objetivo último es crear un tejido industrial sostenible en el contexto de la producción de videojuegos, bajo la plataforma PS4.
- como consecuencia de ello, el proyecto **apoya la empleabilidad** de los integrantes de los equipos, con especiales capacitaciones en las últimas tecnologías vinculados a las mismas
- el mismo será **un paso previo para ser estudios beneficiarios del programa PS Alianzas**
- el programa asegura la **publicación y finalización de los títulos**, así como la generación de canales online y offline de ventas, tanto nacionales como internacionales.
- programa **enfocado en el producto**, con herramientas de apoyo a la producción, el marketing y comunicación. Siendo el éxito del producto la herramienta de apoyo a la consolidación de los estudios beneficiarios del programa.
- es un programa **de riesgo compartido**, los estudios reciben apoyos a la producción y a la comercialización, pero han de asumir costes de recursos humanos y otros costes de producción.
- los Game Camp, tiene como objetivo estratégico el crear una auténtica **comunidad en el entorno de la producción de videojuegos**, entendiendo que esa comunidad es imprescindible para consolidar el desarrollo local.
- por último es un programa de apoyo a la **divulgación** de la importancia socio económica de los videojuegos.

II.- La SPEGC es una entidad mercantil participada totalmente por el Cabildo de Gran Canaria, y perteneciente por tanto al sector público de la citada entidad local, adscrita en la actualidad a la Consejería de Desarrollo Económico, Energía e I+D+i del Cabildo Insular de Gran Canaria, cuyo objeto social, entre otros, se centra en promocionar y fomentar los mecanismos, así como realizar las actividades, que contribuyan al desarrollo y expansión de la isla de Gran Canaria y/o de sus empresas, pudiendo a tales efectos realizar toda clase de actividades.

Dentro de las líneas que desarrolla la SPEGC, se encuentra el impulso y ejecución de proyectos, programas e iniciativas para llevar a cabo actuaciones de emprendimiento en la isla de Gran Canaria. En este sentido la SPEGC impulsa el emprendimiento en determinados sectores de especial interés para la Isla, como es el sector audiovisual dentro del que se encuentran los videojuegos.

Entre las actuaciones que se realizan, la SPEGC tomando en consideración las dificultades a las que se enfrentan los emprendedores en los primeros años de funcionamiento para abrirse camino en el mercado, cuenta con el denominado Servicio de Apoyo a Empresas (SAE) que es el instrumento de referencia para las empresas y emprendedores que quieran recibir información y asesoramiento para iniciar un negocio o acometer proyectos de innovación.

La tipología de servicios, que se prestan de manera gratuita, se centran en un servicio de asesoramiento genérico y en un servicio de asesoramiento específicos y son ofrecidos, de manera presencial o de manera online, dependiendo de las características de los mismos y la necesidad puntual de los proyectos, a aquellos emprendedores que

hayan iniciado su actividad económica como máximo tres años antes desde que solicitan el servicio.

Además la SPEGC realiza los llamados “Programa de Aceleración de ideas y proyectos empresariales” que permiten a los emprendedores que inician su andadura en la puesta en marcha alcanzar sus objetivos, preparándolas para ser empresas competitivas a través de la formación y mentorización con expertos y profesionales que proporcionarán a los participantes claves para desarrollar con éxito su proyecto empresarial.

III.- Es interés de las entidades comparecientes mantener la línea de colaboración iniciada con la firma del anterior Protocolo de colaboración de fecha 18 de abril de 2018 para el impulso del sector de los videojuegos en Gran Canaria.

En virtud de lo expuesto, ambas partes acuerdan suscribir el presente Protocolo de colaboración y realizar las siguientes,

MANIFESTACIONES

PRIMERA.- OBJETO.- El presente Protocolo tiene por objeto regular los términos en los que se desarrollará la colaboración entre las Partes para facilitar el desarrollo de actividades de interés mutuo relacionadas con el sector de los videojuegos.

Mediante la firma del presente documento las partes comparecientes manifiestan su interés en colaborar en la ejecución de actuaciones encaminadas a fomentar y apoyar el emprendimiento en el sector de los videojuegos en Gran Canaria.

La amplitud de la colaboración estará condicionada, en cada caso, a la disponibilidad de los medios de cada entidad, así como a la prioridad que requieran sus propios programas en curso.

SEGUNDA: LINEAS DE ACCIÓN.- Las líneas generales de acción a fomentar son las siguientes:

- Atraer empresas, proyectos, programas en el sector de los videojuegos a Gran Canaria.
- Apoyar el desarrollo de programas de emprendimiento y aceleración de proyectos en el ámbito relacionado con los videojuegos en Gran Canaria.

Como línea de actuación particular, SIEE, a través de su programa **PlayStation® Talents Games Camp** (subprograma del programa PlayStation Talents), ha iniciado el denominado PlayStation Games Camp en Gran Canaria, bajo estándares expuestos en los puntos anteriores y en los que se exponen a continuación.

SIEE realiza el PlayStation Games Camp en Gran Canaria con las siguientes fases:

- **convocatoria pública** de propuestas para ser aceptadas al programa. Publicado en el mes de octubre-noviembre de cada año sobre la plataforma web de PlayStation Talents y se cierra el 31 de diciembre.
- **selección y aceptación.** Durante el mes de enero, el equipo de PlayStation Talents selecciona al equipo ganador que se beneficiará del programa.

- **ingreso y acompañamiento.** En el mes de febrero los seleccionados entran a formar parte de PlayStation Games Camp y desarrollarán su producción durante al menos los siguientes 10 meses, pudiéndose ampliar los plazos de entrega por razones de producción o de marketing de producto. En esos meses los equipos son mentorizados y asesorados por el equipo de asesores de SIEE.
- **salida a mercado:** la planificación tipo de salida a mercado de los videojuegos producidos, será en noviembre de cada año.

La aportación de SIEE en el citado PlayStation Games Camp es la siguiente:

- el modelo de apoyo a la producción local y su marca.
- la inversión en infraestructura de producción, hablamos de: TVS, consolas, consolas de testeo, gafas VR y equipo de edición, Kits de desarrollo. Todo ello para el entorno PS 4. Reservándose el derecho, para los equipos no profesionales, de producir bajo un publisher propio, aportando un Kit de desarrollo común para este tipo de equipos.
- inversión y medios humanos, para la gestión de marketing de producto y comunicación de producto/estudios.
- equipo de asesores especialistas en desarrollo de producción de videojuegos, programación y tecnologías propias del entorno PS4 y cualquier otro experto del mercado de videojuegos.
- canales propios de venta en las tiendas Play Station. Nacionales e internacionales. Así mismo coadyuvará para generar canales de venta offline, bajo su acuerdo estratégico con tiendas Game.
- equipos de seguimiento de producto para la postproducción y marketing de producto una vez que los juegos salgan a mercado.
- no dentro de los PS Game camp, pero sí asociados a los mismos, procurará derivar producción de contenidos (videojuegos) de sus medios asociados, a los egresados de los PS Game Camp, como política de apoyo a los equipos egresados de sus campus.

Por su lado, la SPEGC dispone de espacios destinados a empresas en el denominado Parque Tecnológico de Gran Canaria, sede del Recinto Ferial de Canaria (PTGC-RFC) situado en la Avenida de La Feria, núm. 1 (INFECAR) de Las Palmas de Gran Canaria. En estos espacios se ofrece a empresas con proyectos en TIC's, servicios de apoyo con el objetivo de acelerar e incubar sus proyectos, y desarrollar proyectos independientes, a la vez que se fomenta la generación de proyectos conjuntos, creando dinámicas de colaboración entre empresas y emprendedores.

En este sentido, la SPEGC facilitará al equipo ganador del PlayStation Games Camp Gran Canaria un espacio para desarrollar su proyecto durante el periodo de desarrollo del mismo por un plazo de 10 meses o el plazo que sea necesario para completar la entrega por razones de producción o de marketing del producto.

Además durante la estancia del equipo seleccionado en el citado espacio, la SPEGC apoyará la incubación del proyecto a través de su Servicio Apoyo a Empresas (SAE) prestándoles servicios relativos a todo lo relacionado con los aspectos empresariales y legales del negocio.

TERCERA.- PERSONAL.- El personal de cada entidad que participe en el desarrollo de las actividades amparadas en este Protocolo, en ningún caso tendrá ni generará ningún tipo de relación laboral con la otra entidad firmante de este Protocolo.

CUARTA.- DESARROLLO DE LAS ACCIONES.- El presente Protocolo de actuación no conlleva el pago o abono de cantidades entre las partes.

Las partes para el desarrollo de actuaciones de una forma conjunta podrán suscribir **acuerdos singularizados**, en el que se determinarán los trabajos, fines propuestos, las aportaciones de las partes así como los medios de financiación, éstos se incorporarán progresivamente, a medida que se vayan formalizando, y formarán parte inseparable del presente Protocolo, como anexos del mismo. Las aportaciones económicas que en su caso se acuerden por los costes que genere la colaboración, serán evaluadas y acordadas, por los órganos competentes de cada una de las partes, para cada uno de los acuerdos singularizados en que ésta se concrete.

Los acuerdos singularizados deberán cumplir y tramitarse, en todo caso, según la legislación aplicable en cada momento; suscribiéndose por la persona competente por razón de la materia y/o cuantía.

Para posibilitar la ejecución de los acuerdos singularizados en las distintas áreas, las partes firmantes podrán recabar ayudas, subvenciones y colaboraciones de otras entidades, públicas y privadas.

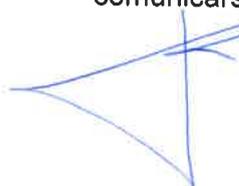
QUINTA.- SEGUIMIENTO DEL PROTOCOLO.- Para la puesta en marcha, control, seguimiento, y comunicación de lo previsto en el presente Protocolo, así como en los futuros acuerdos singularizados que al amparo del mismo puedan celebrarse, cada parte designará a un interlocutor que tendrá las siguientes funciones:

- Identificar y proponer posibilidades de colaboración a través de acuerdos de desarrollo concretos del presente Protocolo en forma de Anexo, para elevarlos a los órganos competentes de cada entidad.
- Realizar el seguimiento de las actividades, aclarando cuantas dudas puedan plantearse en la interpretación y ejecución de las actuaciones acordadas en el marco del presente Protocolo.

SEXTA.- DURACIÓN DEL PROTOCOLO.- El presente Protocolo entrará en vigor el día de su firma, y su duración será de un (1) año. Podrá ser prorrogado automáticamente por periodos de un año hasta un máximo de cuatro (4) años, siempre y cuando ninguna de las partes manifestara a la otra por escrito con al menos 30 días de antelación a la finalización del plazo inicial o de cualquiera de sus prórrogas su voluntad de no prorrogarlo.

SÉPTIMA.- CAUSAS DE RESOLUCIÓN Y EXTINCIÓN.- Serán causas de resolución y extinción del presente Protocolo las siguientes:

- Mutuo acuerdo de las partes intervinientes.
- Transcurso del plazo de vigencia.
- Incumplimiento de los compromisos adquiridos por las partes.
- Denuncia expresa formulada por cualquiera de las partes, que deberá comunicarse por escrito con una antelación mínima de 30 días.



Cuando se produzca la extinción de esta colaboración entre las partes por cualquiera de las causas anteriormente mencionadas, en caso de que existiera algún acuerdo singularizado vigente, celebrado al amparo de este Protocolo, el mismo continuará en vigor hasta la finalización de la actividad concreta que contemple, salvo acuerdo de las partes a través de la Comisión de Seguimiento.

OCTAVA.- EXCLUSIVIDAD Y DIFUSIÓN.- El presente Protocolo no es exclusivo ni excluyente, pudiendo las partes celebrar acuerdos semejantes con otras entidades.

SIEE no utilizará el nombre, logos, denominaciones, marcas, o imagen de la SPEGC, salvo autorización expresa de la misma y en ese caso exclusivamente en los términos previstos en el presente documento y vinculándolo al PlayStation Games Camp Las Palmas de Gran Canaria.

SIEE autoriza expresamente a la SPEGC a incluir el logotipo y marcas asociadas al PS Talents y PS Talents Games Camp y material audiovisual que la primera autorice previamente en las redes sociales de la segunda. Además SIEE permitirá a la SPEGC la colocación en la señalética del área donde se ubica el espacio destinado al PS Game Camp, las marcas y logotipos asociados a este.

NOVENA.- RESPONSABILIDAD Y REPRESENTACIÓN.- Este Protocolo es una declaración de intenciones para promover la colaboración mutua.

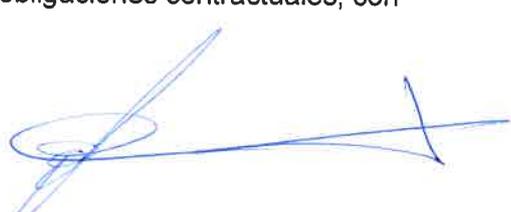
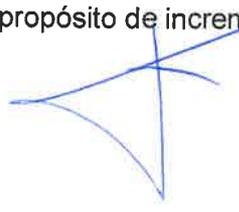
Ambas partes, manifiestan expresamente, que la formalización de este Protocolo de colaboración no genera ningún vínculo de representación, dependencia o subordinación entre ellas, por lo que ninguna entidad podrá representar a la otra en el cumplimiento de las obligaciones legales o contractuales, ni en la asunción de responsabilidad o compromisos.

Por tanto, la formalización del presente documento no implica la existencia de asociación o creación de ningún tipo de entidad conjunta de colaboración, de tal forma que ninguna de las partes podrá obligar y vincular a la otra en virtud de este documento y permanecerán independientes entre sí, sin que medie relación alguna de representación o agencia.

La relación entre las partes derivada del presente Protocolo y de las acciones y/u otra formas de colaboración que se acuerden a su amparo, es una relación entre entidades independientes. Las partes reconocen que el presente Protocolo no crea ningún tipo de relación laboral, societaria, de agencia o franquicia, de hecho o de derecho, entre las partes, no pudiendo ninguna de las mismas actuar o presentarse ante terceros como si tal fuera el caso.

Nada de lo dispuesto en este documento podrá interpretarse como una obligación entre las partes de compartir las pérdidas o beneficios que puedan derivarse del desarrollo del mismo ni de las actividades de una de ellas, por lo que cada parte asumirá los costes, riesgos y obligaciones que puedan derivarse del desarrollo del presente documento para cada una de ellas bajo ninguna circunstancia serán responsables las partes entre sí por daños indirectos o lucro cesante.

DÉCIMA.- CONFIDENCIALIDAD.- Las partes establecerán de mutuo acuerdo los mecanismos de intercambio de información que pudiera considerarse confidencial o no confidencial; en tanto no estuviera limitado por la ley o por obligaciones contractuales; con el propósito de incrementar el conocimiento recíproco.



Sin perjuicio de lo anterior, cualquier anuncio o publicidad en relación con el presente Protocolo deberá ser objeto de aprobación expresa por las partes.

DÉCIMO PRIMERA.- PROTECCIÓN DE DATOS.-

Si como consecuencia de la celebración del presente Protocolo se produjere algún tipo de prestación donde fuere necesaria la utilización de Datos de Carácter Personal, las Partes se obligan en el presente acto al cumplimiento y observancia de lo previsto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, así como a lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de sus datos personales y a la libre circulación de estos datos.

De conformidad con lo establecido en la normativa vigente en Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos serán incorporados al sistema de tratamiento titularidad de la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U., con C.I.F. núm.: A-35483221 y domicilio social sito en la Avenida de la Feria, núm. 1, C.P. 35012, Las Palmas de Gran Canaria, con la finalidad de atender los compromisos derivados del presente documento suscrito entre ambas partes. En cumplimiento con la normativa vigente, la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U. informa que los datos serán conservados durante el periodo legalmente establecido en cumplimiento de lo establecido. Le informamos que los tratamientos indicados se encuentran legitimados por la ejecución del presente protocolo y por el correcto desarrollo de la colaboración entre las partes que emana del presente protocolo.

Con la presente cláusula queda informado de que sus datos serán comunicados en caso de ser necesario a: administraciones públicas y a todas aquellas entidades con las que sea necesaria la comunicación con la finalidad de cumplir con lo recogido en el presente documento.

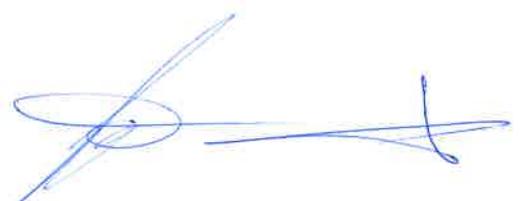
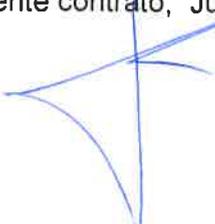
La Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U. informa que procederá a tratar los datos de manera lícita, leal, transparente, adecuada, pertinente, limitada, exacta y actualizada. Es por ello que la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U. se compromete a adoptar todas las medidas razonables para que estos se supriman o rectifiquen sin dilación cuando sean inexactos.

De acuerdo con los derechos que le confiere la normativa vigente en protección de datos podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, limitación de tratamiento, supresión, portabilidad y oposición al tratamiento de sus datos de carácter personal así como del consentimiento prestado para el tratamiento de los mismos, dirigiendo su petición a la dirección postal indicada más arriba o al correo electrónico lopd@spegc.org.

Podrá dirigirse a la Autoridad de Control competente para presentar la reclamación que considere oportuna.

En último lugar, la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, S.A.U. informa que con la firma del presente documento otorga el consentimiento explícito para el tratamiento de los datos mencionados anteriormente.

DÉCIMO SEGUNDA.- JURISDICCIÓN.- El presente Protocolo se rige por la legislación española siendo competente como único fuero competente para el caso de litigio o de cualquier reclamación judicial que pudiera hacerse o derivarse como consecuencia del presente contrato, Jurisdicción Civil.



Ambas partes intervienen con renuncia expresa a cualquier fuero que pudiera corresponderles y se someten a los Jueces y Tribunales de Las Palmas de Gran Canaria para la solución de las cuestiones que puedan suscitarse sobre la interpretación, ejecución y cumplimiento de este contrato.

DÉCIMO TERCERA.- NOTIFICACIONES.- Las partes acuerdan que las comunicaciones se realicen, preferentemente, a través de las siguientes direcciones de correo electrónico:

- SPEGC: cdiasan@spegc.org
- SIEE: roberto.yeste@sony.com

Igualmente, las partes acuerdan que, en defecto de las anteriores, las comunicaciones y notificaciones se realicen en los siguientes domicilios:

- SPEGC: Avenida de la Feria número 1 (INFECAR), CP 35012, Las Palmas de Gran Canaria.
- SIEE: Calle Pedro Valdivia, núm. 10, CP 28006, Madrid.

Cualquier cambio en las citadas direcciones será comunicado fehacientemente a la otra parte con suficiente antelación.

DÉCIMO CUARTA.- COLABORACIÓN ENTRE LOS FIRMANTES.- Las partes suscribientes del presente documento colaborarán en todo momento, de acuerdo con los principios de buena fe y eficacia, para asegurar la correcta ejecución de lo pactado.

Y para que así conste a los efectos oportunos, en prueba de conformidad, las partes firman el presente documento, por duplicado ejemplar y a un solo efecto, en el lugar y fecha indicados en el encabezamiento.

**POR LA SOCIEDAD DE PROMOCIÓN
ECONÓMICA
DE GRAN CANARIA, S.A.U.**



**Fdo.: Cosme García Falcón
Director-Gerente**

**POR SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.U.**



**Fdo.: José Antonio Rodríguez
Fernández**



Fdo.: Jorge Huguet Rodríguez