

Secció III. Altres disposicions i actes administratius

AJUNTAMENT DE PALMA DE MALLORCA

AGÈNCIA DE DESENVOLUPAMENT LOCAL DE L'AJUNTAMENT DE PALMA - PALMAACTIVA-

5955

PalmaActiva.- Anunci de la convocatòria i les bases reguladores del II concurs d'impuls a la innovació: premis CODE (Publicat extracte a la Base de Dades Nacional de Subvencions ID306759)

El Consell Rector, en sessió de dia 13 de maig de 2016, aprovà la convocatòria i les bases reguladores del II concurs d'impuls a la innovació: premis CODE, un concurs de projectes de programació i disseny web-app i programació de disseny 3D, que té com a finalitat potenciar i fomentar el segment de les noves tecnologies demandats pel sector, combinant la formació tècnica en TIC amb el foment de l'emprenedoria. Es publiquen les esmentades bases per a general coneixement.

Contra el present Acord, que exhaureix la via administrativa, es pot presentar recurs de reposició davant el mateix òrgan que l'ha dictada, d'acord amb el que disposa l'article 116 de la Llei 30/92, de 26 de novembre de Règim Jurídic de les Administracions Públiques i del Procediment Administratiu Comú. El termini per interposar-lo és d'un mes comptat des de la seva aprovació, i en aquest cas no es pot interposar recurs contenciós administratiu fins que no s'hagi resolt el de reposició.

El recurs de reposició potestatiu s'haurà de presentar al Registre d'aquest Organisme o a les dependències a què es refereix l'article 38.4, de la Llei 30/92 de 26 de novembre, abans esmentada. S'entendrà desestimat quan no s'hagi resolt ni notificat la resolució en el termini d'un mes, comptat des de l'endemà de la seva interposició i en aquest cas quedarà expedita la via contenciosa administrativa.

Si no s'utilitza el recurs potestatiu de reposició, es pot interposar directament recurs contenciós administratiu, segons el que estableix l'article abans esmentat i els 45 i següents de la Llei 29/98, de 13 de juliol, reguladora de la jurisdicció contenciosa administrativa, davant la Sala Contenciosa Administrativa del Tribunal Superior de Justícia de les Illes Balears, en el termini de dos mesos, comptats des de l'endemà de la seva aprovació.. Això sense perjudici de qualsevol altre recurs o acció que considereu pertinent.

Palma, 24 de maig de 2016

La gerent

Eugènia Crespi Sastre

Bases reguladores del II concurs d'impuls a la innovació: premis CODE

1.- Objectiu general

- Divulgar les bases del llenguatge de programació, disseny web-app, i disseny 3D i/o altres eines o recursos tecnològics.
- Formar en l'aprenentatge de llenguatge en codi per a programar aplicacions en dispositius mòbils (smartphones, tabletas, ...), ordinadors, consoles i similars.
- Fomentar l'emprenedoria i potenciar les capacitats emprenedores dels participants.
- Promoure la inserció laboral dels participants entre les empreses del sector TIC.
- Oferir a la ciutadania de Palma nous recursos tecnològics que millorin la seva qualitat de vida i puguin participar en l'ús eficient i sostenible de les tecnologies de la informació i les comunicacions.

2.- Aplicacions pressupostàries

El crèdit total assignat a la present convocatòria és de 5.500 €, amb càrrec a l'aplicació pressupostària 20.24130.4890000 del pressupost de despeses de PalmaActiva de 2016.

3.- Premis

Els premis s'atorguen en dues fases del concurs als dos projectes que hagin obtingut la major puntuació a cadascuna d'elles conforme a les presents bases.



Premis de la fase d'inscripció

- Un premi per al millor projecte web-app: premi de 1.500 €
- Un premi per al millor projecte disseny 3D: premi de 1.500 €

Premis de la *hackathon*

- Un premi per a la millor solució sobre el guanyador del premi web-app: premi de 1.250 €
- Un premi per a la millor solució sobre el guanyador del premi disseny 3D: premi de 1.250 €

4.- Règim Jurídic

La concessió de les subvencions es tramita en règim de concurrència competitiva d'acord amb l'article 22 de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions, art. 58 del Reial decret 887/2006, de 21 de juliol, reglament de la llei de subvencions, Decret legislatiu 2/2005, de 28 de desembre, text refós de la Llei de subvencions de la CAIB, l'Ordenança general reguladora de la concessió de subvencions de l'Ajuntament de Palma, ordenança municipal de subvencions, BOIB núm. 35, de 12/03/15, i les bases d'execució del pressupost per l'any 2016. La convocatòria està presidida pels principis d'igualtat i no discriminació, publicitat i transparència, concurrència i objectivitat.

5.- Destinataris

Empadronats a Palma en edat laboral, tant en actiu com en situació d'atur que disposin de formació i/o experiència per a participar en una de les dues categories del present concurs dins un equip concret.

No es requereix formació específica mínima prèvia per a participar en el concurs. En tot cas, els participants han d'indicar a la instància model la seva formació i experiència.

La participació serà necessàriament per equips. Els equips o grups han de tenir un mínim de dos membres i un màxim de quatre. No es poden presentar sol·licituds a títol individual.

En els equips de la categoria web-app es recomana que almanco hi hagi a cada equip un/a dissenyador/a i un/a programador/a amb els coneixements adequats a la categoria de premi al qual es presentin. També és recomanable que a l'equip hi participin persones amb altres perfils no específicament tecnològics, amb la finalitat d'aportar una visió més d'usuari i/o negoci (emprenedors, comunicadors, etc.).

6.- Òrgans i funcions

L'organització i direcció de l'activitat correspon a PalmaActiva, la qual cosa inclou, entre altres, la gestió del programa, resolució de dubtes i incidències, emissió d'instruccions i competència per a l'aprovació definitiva dels premis. L'òrgan competent per a la instrucció serà l'Àrea de Formació de PalmaActiva, que portarà les tasques de registre, admissió de presentacions i esmenes.

L'òrgan competent per a la resolució de les distintes fases de la convocatòria i de l'atorgament dels premis serà la gerència de PalmaActiva.

L'àrea gestora és l'Àrea de Formació de PalmaActiva, que realitzarà les tasques de recepció, registre de sol·licituds i remissió de comunicacions i requeriments.

El concurs està integrat per dos òrgans:

Òrgan instructor: integrat per 3 tècnics de PalmaActiva, dos de l'Àrea de Formació i el tercer amb formació específica de noves tecnologies. L'òrgan instructor portarà les tasques d'impuls del procediment, gestió del programa, emissió d'informes per a resolució de dubtes i incidències, recepció i verificació de compliment dels requisits de les instàncies presentades.

Jurat: integrat per 2 tècnics de PalmaActiva i fins a un màxim de 3 especialistes i professionals del sector. El jurat és l'òrgan competent per a valorar els projectes de la base 8.5 i proposar a PalmaActiva l'atorgament dels premis. Les seves votacions i deliberacions seran secretes. El jurat està facultat, si així ho considera, per a proposar declarar desert algun o tots els premis. Un cop determinats els seus integrants serà publicat la seva composició al web de PalmaActiva. L'informe serà elevat a la gerència de PalmaActiva per a la resolució definitiva, que posarà fi a la via administrativa.

Presidirà els anteriors òrgans la gerent de PalmaActiva i exercirà les funcions de secretari el tècnic de PalmaActiva que designi la presidència de l'òrgan.





7.- Presentació al concurs

El concurs consta de dues fases, una primera de preinscripció i una segona d'inscripció, en la qual es durà terme el *hackathon*.

7.1.- Fase de preinscripció

Es podran presentar les preinscripcions de participació en el concurs per equips en una determinada categoria en el termini de 30 dies hàbils des de l'endemà de la publicació de les presents bases al BOIB. Les sol·licituds es presentaran amb un formulari en línia al web de PalmaActiva: www.palmaactiva.com. La no presentació d'aquesta preinscripció dins termini suposa quedar fora de la fase següent.

Durant aquesta fase l'equip tècnic de formació de PalmaActiva s'encarregarà de supervisar les preinscripcions així com d'informar dels possibles dubtes sobre el concurs als sol·licitants que ho demanin. També posa a disposició dels sol·licitants la seva oferta formativa relacionada amb el concurs, i en el cas de necessitar un espai de treball es podran facilitar aules informàtiques els dies i hores que aquestes estiguin disponibles i no hi hagi activitat formativa programada.

7.2.- Fase d'inscripció. Instància i lliurament de projecte

Els sol·licitants preinscrits es podran inscriure al concurs presentant instància de participació en una determinada categoria des de dia 01/09/2016 fins dia 16/09/2016 a les 14.00 h. Els projectes s'han de presentar únicament en el model oficialment aprovat.

En la instància model s'han d'incloure les dades personals i la categoria de premi en la qual es vol participar. Cada equip únicament pot participar en una categoria de premi, que comporta necessàriament la participació en la formació obligatòria que té associada a les presents bases, almanco d'un dels membres de cada equip. És recomanable que als equips de la categoria web-app es compti amb coneixements de disseny gràfic i de programació.

- Els participants a la categoria de web-app, de forma individual o en equip, han de comptar amb formació prèvia en HTML5 i CSS.
- Els participants a la categoria disseny 3D, de forma individual o en equip, han de comptar amb formació prèvia en Sketch Up.

Els equips han d'indicar a la instància model el nom del grup i designar representant, telèfon mòbil de contacte i correu electrònic en el qual rebre notificacions. Totes les notificacions es realitzaran al representant de l'equip i correu electrònic indicat.

Acompanyant la instància s'ha de presentar: curriculum vitae actualitzat (detallant la formació i experiència relacionada amb la temàtica de la categoria a la qual es presenten al concurs) i certificat d'empadronament (Ajuntament de Palma) o autorització per a la seva comprovació, signada per cadascun dels sol·licitants; declaració responsable en model annex, de compliment amb les obligacions de l'article 11 del Reglament municipal de subvencions i l'art. 13.2 de la Llei 38/2003, general de subvencions.

Juntament amb la instància de participació, els sol·licitants han de presentar en suport CD-ROM o USB 2.0 els continguts del projecte. En el cas de guanyar, són els que posteriorment empraran la resta d'equips el dia de la *hackathon* per a proposar una millora o solució innovadora al projecte guanyador segons cada categoria.

7.3 - Fase d'inscripció. Formats d'elaboració dels projectes per categoria

Per a la categoria de web-app. Aquesta ha de ser l'elaboració d'un portal *open data* dels serveis que pot oferir la ciutat de Palma tant a la seva ciutadania com als nous visitants, amb especial interès en el turisme. El disseny, opcions, formats i components són totalment lliures. Es valorarà especialment el disseny, creativitat, creuament d'informació, funcionalitat i la independència de la part de presentació (típicament HTML5, CSS3 i JavaScript) de la part servidora de dades (des de fitxers estàtics, bases de dades NoSQL, PHP i MySQL, etc.). Els participants tindran completa llibertat per a reutilitzar solucions ja existents, així com prendre d'exemple fonts de dades d'altres portals nacionals (ex. datos.gob.es), internacionals (ex. www.europeandataportal.eu) i altres iniciatives (ex. www.citysdk.eu).

Per a la categoria 3D. Aquesta ha de ser l'elaboració d'un disseny en 3D que sigui posteriorment imprimible, amb una figura sòlida de mesures màximes de 5cm x 5cm x 5cm (altura, profunditat i amplària) que simbolitzi qualsevol element representatiu de la ciutat de Palma en qualsevol àmbit. El disseny és totalment lliure, tan sols han de ser elaborats amb Sketch Up Make, el model es pot "texturitzar o pintar", però no es qualificarà aquest treball, ja que l'objectiu és ser imprès només amb filament PLA blanc, mitjançant tecnologia FDM/FFF Open Source, per a la qual cosa serà requisit indispensable que el disseny presentat sigui geomètricament un sòlid 3D. Es valorarà que sigui funcional i atractiu.

Les sol·licituds es podran presentar fins a les 14 h del darrer dia del termini de presentació al Registre General de PalmaActiva, al carrer del Socors, 22, en horari de 9.00 a 14.00 hores de dilluns a divendres i per qualsevol dels mitjans i formes previstes a l'article 38.4 de la Llei 30/1992, LRJAP, i PAC o la que la substitueixi.

Els models de sol·licitud en format imprès estaran a disposició dels interessats a la seu de PalmaActiva al carrer del Socors, 22 de Palma i al



seu web: www.palmaactiva.com.

8.- Fase d'inscripció. Tramitació

8.1.- Registre i tràmit

Les sol·licituds s'han de presentar conformement a la base 7.2. L'òrgan instructor revisarà totes les sol·licituds de participació i en el termini de 5 dies hàbils emetrà informe justificat i el publicarà al web de Palmaactiva. Els equips que no estiguin acceptats per a continuar al concurs tindran un termini de 3 dies hàbils per a poder presentar al·legacions, amb la indicació que si no ho fan, es considerarà que han desistit de la seva sol·licitud. Presentades les al·legacions, s'informarà en el termini de 2 dies hàbils, i l'informe s'eleva a gerència. La resolució de la gerència de PalmaActiva, que posarà fi a la via administrativa, s'emetrà en el termini de 3 dies i es notificarà als interessats.

8.2.- Variacions en els membres d'un equip

Un pic inscrits al concurs es podran fer variacions i noves incorporacions dels membres de l'equip fins a 10 dies hàbils abans de la *hackathon*, sense canviar la categoria del premi ni superar el nombre màxim de membres permès. Si els canvis es realitzen després de la fase de formació, com a mínim un dels membres de l'equip ha d'haver assistit al 80% de les hores de formació. Aquesta sol·licitud s'ha de realitzar per correu electrònic (info@palmaactiva.com) i l'òrgan instructor valorarà la nova sol·licitud amb els mateixos termes que a la fase anterior per a veure si es compleixen els requisits establerts a les bases. La comunicació es farà exclusivament per correu electrònic.

En cas que sigui acceptat el canvi, l'òrgan instructor revisarà la documentació i confirmarà per correu electrònic amb el/la representant de l'equip que els canvis són correctes i que s'autoritza a continuar a la següent fase del concurs.

En cas negatiu, l'equip podrà continuar amb els mateixos membres o donar-se de baixa del concurs. No es permetran noves sol·licituds.

A partir d'aquest moment ja no es permetran més canvis als equips, llevat que voluntàriament algun dels membres presenti la seva baixa voluntària. En el cas que un equip tingui baixes voluntàries i aquest no pugui complir amb els requisits establerts anteriorment, s'exclourà del concurs definitivament.

Els equips es poden donar de baixa del concurs durant aquesta fase. Igualment, comportarà la seva renúncia la no presentació del projecte dins el termini notificat.

9.- Fase d'inscripció. Criteris de valoració i selecció dels projectes guanyadors

Els projectes inscrits al concurs seran valorats pel Jurat abans de la *hackathon*, conformement als criteris de l'apartat 9.1 de les presents Bases. El projecte que resulti guanyador serà aquell sobre el qual els altres grups individualment treballaran en la *hackathon*.

9.1- Criteris de valoració

Criteris projecte categoria web-app	Puntuació
Viabilitat tècnica	5
Viabilitat econòmica	5
Grau d'innovació del producte/servei	5
Disseny de la proposta: atractiu, originalitat, claredat de la informació	5
Nivell de dificultat tecnològica	5
Adequació al potencial usuari multiidioma	5
Caràcter emprenedor de la iniciativa	5
Coherència global del projecte	5
Total (puntuació màxima)	40

Criteris projecte categoria disseny 3D	Puntuació
Viabilitat tècnica	5
Viabilitat econòmica	5
Grau d'innovació del producte/servei	5



Críteris projecte categoria disseny 3D	Puntuació
Disseny de la proposta: atractiu, originalitat, claredat de la informació	5
Innovació i utilitat	5
Caràcter emprenedor de la iniciativa	5
Nivell de dificultat tècnica	5
Promoció turística municipal	5
Total (puntuació màxima)	40

S'entén per esperit de promoció turística municipal que l'objecte transmeti una imatge de Palma com una destinació urbana atractiva tots els dies de l'any i no només durant els mesos d'estiu, gràcies a una oferta de qualitat, imaginativa i diferenciada.

La promoció turística municipal està centrada a promocionar i donar a conèixer Palma durant els mesos d'hivern –de temporada baixa del turisme estival–, per la qual cosa es valorarà qualsevol disseny i element representatiu de la ciutat que transmeti una visió moderna, dinàmica, alegre, viva i cosmopolita de la ciutat i no associat al “sol i platja”. Es valorarà que sigui funcional y atractiu.

9.2.- Selecció dels projectes guanyadors

El termini de resolució de designació dels projectes guanyadors serà de 10 dies des de la valoració dels projectes pel jurat. L'informe serà de proposta de resolució definitiva i es basarà en el resultat de les proves realitzades pels interessats i s'eleva a la gerència de PalmaActiva per a la resolució que, conformement a l'article XXI dels vigents estatuts de PalmaActiva, exhaureix la via administrativa.

Cada jurat valorarà els projectes presentats segons la categoria a què optin i emetrà un guanyador per categoria. Els guanyadors tindran l'obligació de participar en les posteriors fases, informativa i formativa, i el dia de la *hackathon* com a consultors de la resta d'equips que es presentin a la categoria de millor solució dins la *hackathon*. La renúncia a aquesta participació suposarà la desqualificació automàtica del premi a millor projecte. En aquest darrer cas el premi passarà al següent equip amb millor valoració pel jurat.

Els equips tindran un període d'al·legacions de 5 dies naturals. L'òrgan instructor resoldrà en un període de 2 dies naturals i comunicarà el resultat als interessats, posant així fi a la via administrativa.

10.- Hackathon

Tots els projectes inscrits, inclòs el projecte guanyador de la fase d'inscripció, han de participar en les següents sessions:

10.1.- Sessió informativa

Se citaran tots els equips participants a una sessió de *networking*, on l'equip guanyador presentarà i explicarà el seu projecte a tots els equips. L'objectiu d'aquesta sessió és lliurar a la resta d'equips el projecte sobre el qual hauran de treballar a la *hackathon* posterior amb l'objectiu de millorar el dit projecte. Per part de PalmaActiva, també s'informarà de les dates i horari així com dels continguts de la fase formativa obligatòria en empenedoria.

10.2.- Fase de formació obligatòria

Els participants admesos realitzaran la fase de formació, on s'impartirà formació general sobre matèries d'empenedoria de 10 hores. La formació serà presencial.

L'assistència és obligatòria per a cada equip –inclòs l'equip premiat a la fase d'inscripció– i almenys un membre de l'equip haurà d'assistir com a mínim al 80% de les hores de formació per a poder passar a la següent fase. Amb una antelació mínima de 5 dies a la data de formació obligatòria cada equip ha de comunicar per correu electrònic (info@palmaactiva.com) quin o quins membres assistiran a aquesta formació. No es realitzarà prova de superació de la formació.

A la finalització del curs es lliurarà un certificat d'assistència nominatiu per a cada participant que hagi assistit com a mínim al 80% de les classes presencials. No s'emetraran certificats d'aprofitament a nom de l'equip.

10.3.- Hackathon per categoria

Finalitzada i superada la fase de formació, l'òrgan instructor emetrà en el termini de 3 dies informe amb els equips que l'han superada i els que no l'han superada. El *hackathon* de cada categoria es durà a terme en la data, hora i lloc (amb una duració màxima de 8 h) que determinarà PalmaActiva. L'òrgan instructor informarà els equips de les condicions específiques del *hackathon*.

Els equips conformats podran utilitzar biblioteques pròpies o de tercers. En el moment de la prova disposaran de connexió a Internet i podran utilitzar dispositius per a connectar-se (mòbils, tauletes, portàtils o similars).

10.4.- Criteris de valoració

Els criteris de valoració del jurat per a valorar les millores presentades al *hackathon* seran:

Criteris <i>hackathon</i> categoria web-app	Puntuació
Millora del grau d'innovació del producte/servei	10
Millora del grau d'usabilitat per part de la ciutadania	10
Millora de l'eficiència dels processos associats a l'elaboració del projecte (correcció d'errors, simplificació de codi, etc.)	10
Millora del disseny inicial del projecte	10
Total (puntuació màxima)	40

Criteris <i>hackathon</i> categoria disseny 3D	Puntuació
Millora del grau d'innovació del producte/servei	10
Millora del grau d'usabilitat per part de la ciutadania	10
Millora de l'eficiència dels processos associats a l'elaboració del projecte	10
Millora del disseny inicial del projecte	10
Total (puntuació màxima)	40

10.5.- Acte de cloenda i lliurament de premis

La renúncia d'un equip a fer acte de presència a l'entrega de premis comporta la renúncia a l'opció a optar al premi segons la categoria a què opti.

Els noms dels equips guanyadors de cada *hackathon* i el lliurament de premis, tant del millor projecte com del guanyador de la *hackathon*, es farà en l'acte públic de la cloenda i en cap cas es farà amb anterioritat.

El pagament del premi es farà en la forma ordinària mitjançant transferència bancària. L'import del premi atorgat es dividirà per parts alíquotes entre els membres de l'equip i s'abonarà a cada membre la part corresponent.

Es donarà publicitat als premis atorgats al web de PalmaActiva i a les seves xarxes socials.

11.- Obligacions dels beneficiaris

Són obligacions dels beneficiaris:

- Complir amb les presents bases.
- Desenvolupar projectes propis i no plagiar o copiar totalment o parcialment altres aplicacions informàtiques de la categoria web-app, o bé desenvolupar dissenys propis i no plagiar o copiar –totalment o parcial– altres dissenys a la categoria Disseny 3D.
- Comunicar per part del promotor o promotors a l'òrgan competent l'acceptació del premi dinerari en el termini de quinze dies des de la notificació de la resolució. En cas contrari s'entendrà automàticament acceptada.
- Sotmetre's a les actuacions de comprovació, així com a qualssevol altres de comprovació i control financer que puguin realitzar els òrgans de control competents.
- Fer publicitat del premi entre els seus mitjans de comunicació propis (web, xarxes d'Internet, etc.) i externs (facilitar entrevistes als mitjans de comunicació, etc.) i complir amb els mitjans de publicitat que acordi l'òrgan competent per a la concessió dels premis.
- Estar al corrent en les obligacions fiscals i amb la Seguretat Social i no haver estat sancionats per a l'obtenció de premis, ajudes o subvencions públiques, en el moment del seu pagament.
- Si es troben en alguna de les causes d'incompliment, reintegrar la quantia rebuda.





12.- Propietat intel·lectual i industrial

PalmaActiva i/o les entitats col·laboradores difondran els premis atorgats i les aplicacions informàtiques guanyadores. En tot cas, els eventuals drets d'autor d'aquells corresponen a llurs autors.

La resta de participants tindrà els drets de propietat intel·lectual i podran sol·licitar a PalmaActiva que se'ls lliuri l'original –i còpies que hi pugui haver– presentades al concurs. En tot cas, quedarà dins l'expedient una còpia tant de la sol·licitud de cada equip, com del projecte i projecte final en format electrònic.

13.- Faltes i sancions

Es considera falta greu la realització d'activitats de:

- *Hacking*, entès com aprofitament de les errades del sistema o del programari i qualsevol acte informàtic encaminat a tenir avantatge i no complir amb les normes previstes a les presents bases i les que acordi el Jurat.
- Plagi, entès com lliurar solucions i exercicis no originals idèntics o amb gran similitud a altres dels quals no s'és autor.

Es considera falta lleu:

- Actituds no participatives que pertorbin la normal realització d'exercicis d'altres participants i qualsevol comportament que alteri la normalitat de l'activitat i que no sigui falta greu.

Les faltes greus se sancionaran amb l'expulsió del concurs, les faltes lleus amb l'advertiment i l'amonestació. L'acumulació de fins a tres faltes lleus es considerarà una falta greu. S'obriran els corresponents expedients que se substanciaran amb audiència de les persones interessades.

Igualment, l'incompliment d'aquestes bases i de la normativa vigent en matèria de subvencions està sotmès al règim d'infraccions i sancions del títol V del Decret legislatiu 2/2005, de 28 de desembre, que aprova el text refós de la Llei de subvencions, títol V de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions, capítol V del règim sancionador de l'Ordenança general reguladora de la concessió de subvencions de l'Ajuntament de Palma i a la resta de la normativa que hi sigui d'aplicació.

14.- Incompliments

Es considera incompliment de les finalitats establertes a les presents bases:

1. La falsedat en les dades aportades.
2. La transgressió de la bona fe com a participant.
3. L'obtenció del premi dinerari falsejant les condicions requerides.
4. L'incompliment de donar adequada publicitat del premi dinerari rebut.

Els reintegraments es realitzaran en la forma establerta al capítol II del títol IV de l'Ordenança municipal de subvencions de l'Ajuntament de Palma i articles 36 a 43 i 3.3 del Reial decret 887/2006, reglament de subvencions, amb dret d'audiència de les persones interessades.

15.- Normativa complementaria

Per a tot el que no preveu la present convocatòria són d'aplicació l'Ordenança municipal de subvencions, aprovada pel Ple de l'Ajuntament en sessió de data, 26 de febrer de 2015, BOIB núm. 35, de 12 de març de 2015 –bases reguladores de la present convocatòria–, la Llei 38/2003, general de subvencions, el Reial decret 887/2006, de 21 de juliol, que aprova el reglament de la Llei 38/2003, la Llei 30/1992, de règim jurídic de les administracions públiques i procediment administratiu comú.

