

Sección III. Otras disposiciones y actos administrativos

AYUNTAMIENTO DE PALMA DE MALLORCA AGENCIA DE DESARROLLO LOCAL DEL AYUNTAMIENTO DE PALMA - PALMAACTIVA-

5955 *PalmaActiva.- Anuncio de la convocatoria y las bases reguladoras del II concurso de impulso a la innovación: premios CODE (Publicado extracto en la Base de Datos Nacional de Subvenciones ID306759)*

El Consejo Rector, en sesión de día 13 de mayo de 2016, aprobó la convocatoria y las bases reguladoras del II concurso de impulso a la innovación: premios CODE, un concurso de proyectos de programación y diseño web-app y programación de diseño 3D, que tiene como finalidad potenciar y fomentar el segmento de las nuevas tecnologías demandadas por el sector, combinando la formación técnica en TIC con el fomento de la emprendeduría. Se publican las citadas bases para general conocimiento.

Contra el presente Acuerdo, que agota la vía administrativa, puede presentarse recurso de reposición ante el mismo órgano que lo ha dictado, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 116 de la Ley 30/92, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. El plazo para interponerlo es de un mes contado desde su aprobación, y en este caso no se puede interponer recurso contencioso administrativo hasta que no se haya resuelto el de reposición.

El recurso de reposición potestativo tendrá que presentarse en el Registro de este Organismo o en las dependencias a que se refiere el artículo 38.4, de la Ley 30/92 de 26 de noviembre, antes mencionada. Se entenderá desestimado cuando no se haya resuelto ni notificado la resolución en el plazo de un mes, contado desde el día siguiente de su interposición y en este caso quedará expedita la vía contenciosa administrativa.

Si no se utiliza el recurso potestativo de reposición, puede interponerse directamente recurso contencioso administrativo, según lo establecido en el artículo antes mencionado y el 45 y siguientes de la Ley 29/98, de 13 de julio, reguladora de la jurisdicción contenciosa administrativa, ante la Sala de lo contencioso administrativo del Tribunal Superior de Justicia de las Islas Baleares, en el plazo de dos meses, contados desde el día siguiente de su aprobación. Esto sin perjuicio de cualquiera otro recurso o acción que se considere pertinente.

Palma, 24 de mayo de 2016

La gerente
Eugenia Crespí Sastre

Bases reguladoras del II concurso de impulso a la innovación: premios CODE

1.- Objetivo general

- Divulgar las bases del lenguaje de programación, diseño web-app, y diseño 3D y/o otras herramientas o recursos tecnológicos.
- Formar en el aprendizaje de lenguaje en código para programar aplicaciones en dispositivos móviles (smartphones, tablets, ...), ordenadores, consolas y / o similares.
- Fomentar la emprendeduría y potenciar las capacidades emprendedoras de los participantes.
- Promover la inserción laboral de los participantes entre las empresas del sector TIC.
- Ofrecer a la ciudadanía de Palma nuevos recursos tecnológicos que mejoren su calidad de vida y puedan participar en el uso eficiente y sostenible de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

2.- Aplicaciones presupuestarias

El crédito total asignado a la presente convocatoria es de 5.500 €, con cargo a la aplicación presupuestaria 20.24130.4890000 del presupuesto de gastos de PalmaActiva de 2016.



3.- Premios

Los premios se otorgan en dos fases del concurso a los dos proyectos que hayan obtenido la mayor puntuación en cada una de ellas conforme a las presentes bases.

Premios de la fase de inscripción

- Un premio para el mejor proyecto web-aplicaciones: premio de 1.500€
- Un premio para el mejor proyecto diseño 3D: premio de 1.500€

Premios de la *hackathon*

- Un premio para la mejor solución sobre el ganador del premio web-app: premio de 1.250€
- Un premio para la mejor solución sobre el ganador del premio diseño 3D: premio de 1.250€

4.- Régimen Jurídico

La concesión de las subvenciones se tramita en régimen de concurrencia competitiva de acuerdo con el artículo 22 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, Art. 58 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, reglamento de la ley de subvenciones, Decreto legislativo 2/2005 de 28 de diciembre, texto refundido de la ley de subvenciones de la CAIB, la Ordenanza general reguladora de la concesión de subvenciones del Ayuntamiento de Palma, Ordenanza municipal de subvenciones, BOIB núm. 35 de 12/03/15 y las bases de ejecución del presupuesto para el año 2016. La convocatoria está presidida por los principios de igualdad y no discriminación, publicidad y transparencia, concurrencia y objetividad.

5.- Destinatarios

Empadronados en Palma en edad laboral, tanto en activo como en situación de desempleo que dispongan de formación y/o experiencia para participar en una de las dos categorías del presente concurso dentro de un equipo concreto.

No se requiere formación específica mínima previa para participar en el concurso, en todo caso, los participantes indicarán en la instancia modelo su formación y experiencia.

La participación será necesariamente por equipos, los equipos o grupos tendrán un mínimo de dos miembros y un máximo de cuatro. No podrán presentarse solicitudes a título individual.

En los equipos de la categoría web-app se recomienda que al menos haya en cada equipo un/a diseñador/a y un/a programador/a con los conocimientos de la categoría del premio al que se presenten. También es recomendable que en el equipo participen personas con otros perfiles no específicamente tecnológicos, con el fin de aportar una visión más de usuario y/o negocio (emprendedores, comunicadores, etc.).

6.-Órganos y funciones

La organización y dirección de la actividad corresponde a PalmaActiva, que incluye, entre otros, gestión del programa, resolución de dudas e incidencias, emisión de instrucciones y competencia para la aprobación definitiva de los premios. El órgano competente para la instrucción será el Área de Formación de PalmaActiva, que llevará las tareas de registro, admisión de presentaciones y enmiendas.

El órgano competente para la resolución de las distintas fases de la convocatoria y del otorgamiento de los premios será la gerencia de PalmaActiva.

El Área gestora es el Área de Formación de PalmaActiva, que realizará las tareas de recepción, registro de solicitudes y remisión de comunicaciones y requerimientos.

El concurso está integrado por dos órganos:

Órgano instructor: integrado por 3 técnicos de PalmaActiva, dos del área de formación y el tercero con formación específica de nuevas tecnologías. El órgano instructor llevará a cabo las tareas de impulso del procedimiento, gestión del programa, emisión de informes para resolución de dudas e incidencias, recepción y verificación de cumplimiento de los requisitos de las instancias presentadas.

Jurado: integrado por 2 técnicos de PalmaActiva y hasta un máximo de 3 especialistas y profesionales del sector. El jurado es el órgano competente para valorar los proyectos de la base 8.5 y proponer a PalmaActiva el otorgamiento de los premios. Sus votaciones y



deliberaciones serán secretas. El jurado está facultado, si así lo considera, para proponer declarar desierto alguno o todos los premios. Una vez determinados sus integrantes será publicada su composición en la web de PalmaActiva. El informe será elevado a la gerencia de PalmaActiva para la resolución definitiva, que pondrá fin a la vía administrativa.

Presidirá los anteriores órganos la gerente de PalmaActiva y ejercerán las funciones de secretario el técnico de PalmaActiva que se designe por la presidencia del órgano.

7.- Presentación al concurso

El concurso consta de dos fases, una primera de preinscripción y una segunda de inscripción en la que se llevará a término el *hackathon*.

7.1. Fase preinscripción.

Podrán presentarse las preinscripciones de participación en el concurso por equipos en una determinada categoría en el plazo de 30 días hábiles desde el día siguiente de la publicación de las presentes bases en el BOIB. Las solicitudes se presentarán con un formulario on-line en la web de PalmaActiva: www.palmaactiva.com. La no presentación de esta preinscripción dentro plazo supone quedar fuera de la fase siguiente.

Durante esta fase el equipo técnico de formación de PalmaActiva se encargará de supervisar las preinscripciones así como informar de las posibles dudas a los solicitantes que lo soliciten sobre el concurso. También pone a disposición de los solicitantes su oferta formativa relacionada con el concurso, y en el caso de necesitar un espacio de trabajo se podrán facilitar aulas informáticas los días y horas que éstas estén disponibles y no haya actividad formativa programada.

7.2.- Fase inscripción. Instancia y entrega de proyecto

Los solicitantes preinscritos podrán inscribirse al concurso presentando instancia de participación a una determinada categoría desde el día 01/09/2016 hasta el día 16/09/2016 a las 14:00h. Los proyectos se presentarán únicamente en el modelo oficialmente aprobado.

En la instancia modelo se incluirán los datos personales y la categoría de premio en la que se quiere participar. Cada equipo únicamente puede participar en una categoría de premio, que conlleva necesariamente la participación en la formación obligatoria que tiene asociada en las presentes bases, al menos por uno de los miembros de cada equipo. Es recomendable que los equipos de la categoría web-app cuenten con conocimientos de diseño gráfico y de programación.

- Los participantes en la categoría de web-app, de forma individual o en equipo, deberán contar con formación previa en HTML5 y CSS.
- Los participantes en la categoría Diseño 3D, de forma individual o en equipo, deberán contar con formación previa en sketch up.

Los equipos indicarán en la instancia modelo el nombre del grupo y designarán representante, teléfono móvil de contacto y correo electrónico en el que recibir notificaciones. Todas las notificaciones se realizarán al representante del equipo y correo electrónico indicado.

Acompañando la instancia se presentará: curriculum vitae actualizado (detallando la formación y experiencia relacionada con la temática de la categoría a la que se presentan al concurso) y certificado de empadronamiento (Ayuntamiento de Palma) o autorización para su comprobación, firmada por cada uno de los solicitantes; declaración responsable en modelo anexo, de cumplimiento con las obligaciones del artículo 11 del reglamento municipal de subvenciones y el art. 13.2 de la Ley 38/2003, General de Subvenciones.

Junto con la instancia de participación, los solicitantes deben presentar en soporte CD-ROM o USB 2.0 los contenidos del proyecto, y que en el caso de ganar, son los que posteriormente utilizarán el resto de equipos el día de la *hackathon* para proponer una mejora o solución innovadora al proyecto ganador según cada categoría.

7.3.- Fase de inscripción. Formatos de elaboración de los proyectos por categoría

Para la categoría de web-app. Esta debe ser la elaboración de un portal *open data* de los servicios que puede ofrecer la ciudad de Palma tanto a su ciudadanía como a los nuevos visitantes, con especial interés en el turismo. El diseño, opciones, formatos y componentes son totalmente libres. Se valorará especialmente el diseño, creatividad, cruce de información, funcionalidad y la independencia de la parte de presentación (típicamente HTML5, CSS3 y JavaScript) de la parte servidora de datos (desde archivos estáticos, bases de datos NoSQL, PHP y MySQL etc.). Los participantes tendrán completa libertad para reutilizar soluciones ya existentes, así como tomar de ejemplo fuentes de datos de otros portales nacionales (Ej. datos.gob.es), internacionales (Ej. www.europeandataportal.eu) y otras iniciativas (Ej. www.citysdk.eu).

Para la categoría 3D. Esta debe ser la elaboración de un diseño en 3D que sea posteriormente imprimible, con una figura sólida de medidas máximas de 5cm x 5cm x 5cm (altura, profundidad y anchura) que simbolice cualquier elemento representativo de la ciudad de Palma en cualquier ámbito. El diseño es totalmente libre, sólo deben ser elaborados con Sketch Up Make, el modelo se puede "texturizar o pintar", pero



no se calificará este trabajo, dado que el objetivo es ser impreso sólo con filamento PLA blanco, mediante tecnología FDM/FFF Open Source, para lo cual será requisito indispensable que el diseño presentado sea geométricamente un sólido 3D. Se valorará que sea funcional y atractivo.

Las solicitudes podrán presentarse hasta las 14h del último día del plazo de presentación en el registro general de PalmaActiva en la calle Socorro, 22 en horario de 9:00 a 14:00 horas de lunes a viernes y por cualquiera de los medios y formas previstas en el artículo 38.4 de la ley 30/1992 LRJAP y PAC o la que la sustituya.

Los modelos de solicitud en formato impreso estarán a disposición de los interesados en la sede de PalmaActiva en la calle Socorro, 22 de Palma y en su web: www.palmaactiva.com

8.- Fase de inscripción. Tramitación

8.1.- Registro y trámite

Las solicitudes se presentarán conforme a la base 7.2. El órgano instructor revisará todas las solicitudes de participación y en el plazo de 5 días hábiles emitirá informe justificado y lo publicará en la web de PalmaActiva. Los equipos que no estén aceptados para continuar en el concurso, tendrán un plazo de 3 días hábiles para que puedan presentar alegaciones, con la indicación de que si no lo hace se considerará que ha/n desistido de su solicitud. Presentadas las alegaciones, informará en el plazo de 2 días hábiles, que elevará gerencia. La resolución de la gerencia de PalmaActiva que pone fin a la vía administrativa emitirá en el plazo de 3 días y se notificará a los interesados.

8.2.- Variaciones en los miembros de un equipo

Una vez inscritos en el concurso podrán hacerse variaciones y nuevas incorporaciones de los miembros del equipo hasta 10 días hábiles antes de la *hackathon*, sin cambiar la categoría del premio ni superar el número máximo de miembros permitido. Si los cambios se realizan después de fase de formación al menos uno de los miembros del equipo debe haber asistido al 80% de las horas de formación. Esta solicitud se realizará por email (info@palmaactiva.com) y el órgano instructor valorará la nueva solicitud en los mismos términos que en la fase anterior para ver si se cumplen los requisitos establecidos en las bases. La comunicación se hará exclusivamente por correo electrónico.

En caso de que sea aceptado el cambio, el órgano instructor revisará la documentación, y confirmará por correo electrónico con el/la representante del equipo que los cambios son correctos y que autoriza a continuar a la siguiente fase del concurso.

En caso negativo el equipo podrá continuar con los mismos miembros o darse de baja del concurso. No se permitirán nuevas solicitudes.

A partir de este momento ya no se permitirán más cambios en los equipos, salvo que voluntariamente alguno de los miembros presente su baja voluntaria. En el caso que un equipo tenga bajas voluntarias y éste no pueda cumplir con los requisitos establecidos anteriormente, se le excluirá del concurso definitivamente.

Los equipos pueden darse de baja del concurso durante esta fase. Igualmente comportará su renuncia la no presentación del proyecto dentro del plazo notificado.

9.- Fase inscripción. Criterios valoración y selección de los proyectos ganadores

Los proyectos inscritos en el concurso serán valorados por el Jurado antes de la *hackathon*, conforme a los criterios del apartado 9.1 de las presentes Bases. El proyecto que resulte ganador será aquel sobre el cual los otros grupos individualmente trabajarán en la *hackathon*.

9.1- Criterios de valoración

Criterios proyecto categoría web-app	Puntuación
Criterios proyecto categoría diseño 3D	Puntuación
Viabilidad técnica	5
Viabilidad económica	5
Grado de innovación del producto/servicio	5
Diseño de la propuesta: atractivo, originalidad, claridad de la información	5
Nivel de dificultad tecnológica	5
Adecuación al potencial usuario multiidioma	5
Carácter emprendedor de la iniciativa	5

Crterios proyecto categoría web-app	Puntuación
Coherencia global del proyecto	5
Total (puntuación máxima)	40
Viabilidad técnica	5
Viabilidad económica	5
Grado de innovación del producto/servicio	5
Diseño de la propuesta: atractivo, originalidad, claridad de la información	5
Innovación y utilidad	5
Carácter emprendedor de la iniciativa	5
Nivel de dificultad técnica	5
Promoción turística municipal	5
Total (puntuación máxima)	40

Se entiende por espíritu de promoción turística municipal que el objeto transmita una imagen de Palma como un destino urbano atractivo todos los días del año y no sólo durante los meses de verano, gracias a una oferta de calidad, imaginativa y diferenciada.

La promoción turística municipal está centrada en promocionar y dar a conocer Palma durante los meses de invierno, -de temporada baja del turismo estival-, por lo que se valorará cualquier diseño y elemento representativo de la ciudad, que transmita una visión moderna, dinámica, alegre, viva y cosmopolita de la ciudad y no asociado al "sol y playa". Se valorará que sea funcional y atractivo.

9.2.- Selección de los proyectos ganadores

El plazo de resolución de designación de los proyectos ganadores será de 10 días desde la valoración de los proyectos por el jurado. El informe será de propuesta de resolución definitiva y se basará en el resultado de las pruebas realizadas por los interesados y se elevará a la gerencia de PalmaActiva para la resolución que, conforme al artículo XXI de los vigentes estatutos de PalmaActiva, agota la vía administrativa.

Cada jurado valorará los proyectos presentados según la categoría a la que opten y emitirá un ganador por categoría. Los ganadores tendrán la obligación de participar en las posteriores fases, informativa y formativa, y el día de la *hackathon* como consultores del resto de equipos que se presenten en la categoría de mejor solución dentro de la *hackathon*. La renuncia a esta participación supondrá la descalificación automática del premio a mejor proyecto. En este caso el premio al siguiente equipo con mejor valoración por el jurado.

Los equipos tendrán un periodo de alegaciones de 5 días naturales. El órgano instructor resolverá en un periodo de 2 días naturales y comunicará el resultado a los interesados, poniendo así fin a la vía administrativa.

10.- Hackathon

Todos los proyectos inscritos, incluido el proyecto ganador de la fase de inscripción, deberán participar en las siguientes sesiones:

10.1.- Sesión informativa

Se citará a todos los equipos participantes en una sesión de *networking*, donde el equipo ganador presentará y explicará su proyecto a todos los equipos. El objetivo de esta sesión es entregar al resto de equipos el proyecto sobre el que deberán trabajar en la *hackathon* posterior con el objetivo de mejorar dicho proyecto. Por parte de PalmaActiva también se informará de las fechas y horario así como los contenidos de la fase formativa obligatoria en emprendeduría.

10.2.- Fase de formación obligatoria

Los participantes admitidos realizarán la fase de formación, donde se impartirá formación general sobre materias de emprendimiento de 10 horas. La formación será presencial.

La asistencia es obligatoria para cada equipo -incluido el equipo premiado en la fase de inscripción- y al menos un miembro del equipo deberá asistir como mínimo el 80% de las horas de formación para poder pasar a la siguiente fase. Con una antelación mínima de 5 días a la fecha de formación obligatoria cada equipo comunicará por correo electrónico (info@palmaactiva.com) cuál o cuáles miembros asistirán a esta formación. No se realizará prueba de superación de la formación.

A la finalización del curso se entregará un certificado de asistencia nominativo para cada participante que haya asistido como mínimo al 80% de las clases presenciales. No se emitirán certificados de aprovechamiento a nombre del equipo.

10.3.- Hackathon por categoría

Finalizada y superada la fase de formación, el órgano instructor emitirá en el plazo de 3 días informe con los equipos que la han superado y los que no la han superado. El *hackathon* de cada categoría se llevará a cabo en la fecha, hora y lugar (con una duración máxima de 8h) que determinará PalmaActiva, el órgano instructor informará a los equipos de las condiciones específicas del *hackathon*.

Los equipos conformados podrán utilizar librerías propias o de terceros. En el momento de la prueba dispondrán de conexión a Internet y podrán utilizar dispositivos para conectarse (móviles, tabletas, portátiles o similares).

10.4.- Criterios de valoración

Los criterios de valoración del jurado para valorar las mejoras presentadas en el *hackathon* serán:

Criterios <i>hackathon</i> categoría web-app	Puntuación
Mejora del grado de innovación del producto/servicio	10
Mejora del grado de usabilidad por parte de la ciudadanía	10
Mejora de la eficiencia de los procesos asociados a la elaboración del proyecto (corrección de errores, simplificación del código, etc.)	10
Mejora del diseño inicial del proyecto	10
Total (puntuación máxima)	40

Criterios <i>hackathon</i> categoría diseño 3D	Puntuación
Mejora del grado de innovación del producto/servicio	10
Mejora del grado de usabilidad por parte de la ciudadanía	10
Mejora de la eficiencia de los procesos asociados a la elaboración del proyecto	10
Mejora del diseño inicial del proyecto	10
Total (puntuación máxima)	40

10.5.- Acto de clausura y entrega de premios

La renuncia de un equipo a hacer acto de presencia en la entrega de premios conlleva la renuncia a la opción a optar al premio según la categoría que opte.

Los nombres de los equipos ganadores de cada *hackathon* y la entrega de premios tanto del mejor proyecto como del ganador de la *hackathon* se harán en el acto público de la clausura y en ningún caso se hará con anterioridad.

El pago del premio se hará en la forma ordinaria mediante transferencia bancaria. El importe del premio otorgado se dividirá en partes alícuotas entre los miembros del equipo y se abonará a cada miembro la parte correspondiente.

Se dará publicidad a los premios otorgados en la web de PalmaActiva y sus redes sociales.

11.- Obligaciones de los beneficiarios

Son obligaciones de los beneficiarios:

- Cumplir con las presentes bases.
- Desarrollar proyectos propios y no plagiar o copiar total o parcialmente, otras aplicaciones informáticas de la categoría web-app, o bien desarrollar diseños propios y no plagiar o copiarla -total o parcialmente- otros diseños en la categoría diseño 3D.
- Comunicar por parte del promotor o promotores al órgano competente la aceptación del premio dinerario en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución. En caso contrario se entenderá automáticamente aceptada.
- Someterse a las actuaciones de comprobación, así como a cualquier otra de comprobación y control financiero que puedan realizar



los órganos de control competentes.

e) Hacer publicidad del premio entre sus medios de comunicación propios (web, redes de internet, etc.) y externos (facilitar entrevistas en los medios de comunicación, etc.) y cumplir con los medios de publicidad que acuerde el órgano competente para la concesión de los premios.

f) Estar al corriente en las obligaciones fiscales y con la seguridad social y no haber sido sancionado para la obtención de premios, ayudas o subvenciones públicas, en el momento de su pago.

g) Si se encuentra en alguna de las causas de incumplimiento, reintegrar la cuantía recibida.

12.- Propiedad intelectual e industrial

PalmaActiva y/o las entidades colaboradoras difundirán los premios concedidos y las aplicaciones informáticas ganadoras. En todo caso, los eventuales derechos de autor que sobre los mismos pudiese haber, corresponden a sus autores.

El resto de participantes tendrán los derechos de propiedad intelectual y podrán solicitar a PalmaActiva que se les entregue el original -y copias que pueda haber- presentadas al concurso. En todo caso, quedarán dentro del expediente una copia tanto de la solicitud de cada equipo, como del proyecto y proyecto final en formato electrónico.

13.- Faltas y sanciones

Se considera falta grave la realización de actividades de:

- *Hacking*, entendido como aprovechamiento de los errores del sistema o del programario y cualquier acto informático encaminado a tener ventaja y no cumplir con las normas previstas en las presentes bases y las que acuerde el Jurado.

- Plagio, entendido como entregar soluciones y ejercicios no originales idénticos o con gran similitud a otros de los que no se es autor.

Se considera falta leve:

- Actitudes no participativas que perturben la normal realización de ejercicios de otros participantes y cualquier comportamiento que altere la normalidad de la actividad y que no sea falta grave.

Las faltas graves se sancionarán con la expulsión del concurso, las faltas leves con la advertencia y la amonestación. La acumulación de hasta tres faltas leves se considerará una falta grave. Se abrirán los correspondientes expedientes que se sustanciarán con audiencia a las personas interesadas.

Igualmente el incumplimiento de estas bases y de la normativa vigente en materia de subvenciones está sometido al régimen de infracciones y sanciones del título V del Decreto Legislativo 2/2005, de 28 de diciembre, que aprueba el texto refundido de la Ley de subvenciones, título V de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, capítulo V del régimen sancionador de la ordenanza general reguladora de la concesión de subvenciones del Ayuntamiento de Palma y en el resto de la normativa que le sea de aplicación.

14.- Incumplimientos

Se considera incumplimiento de las finalidades establecidas en las presentes bases:

- 1.- La falsedad en los datos aportados.
- 2.- La transgresión de la buena fe como participante.
- 3.- La obtención del premio dinerario falseando las condiciones requeridas.
- 4.- El incumplimiento de dar adecuada publicidad del premio dinerario recibido.

Los reintegros se realizarán en la forma establecida en el Capítulo II del Título IV de la Ordenanza municipal de subvenciones del Ayuntamiento de Palma y artículos 36 a 43 y 3.3 del Real Decreto 887/2006, reglamento de subvenciones, con derecho de audiencia de las personas interesadas.

15.- Normativa complementaria.

Para todo lo no previsto en la presente convocatoria son de aplicación la ordenanza municipal de subvenciones, aprobada por el Pleno del Ayuntamiento en sesión de fecha 26 de febrero de 2015, BOIB núm. 35 de 12 de marzo de 2015, -bases reguladoras de la presente convocatoria- la ley 38/2003, General de Subvenciones, el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio que aprueba el reglamento de la ley 38/2003, la ley 30/1992 de régimen jurídico de las administraciones públicas y procedimiento administrativo común

