

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARA LA CONTRATACIÓN MEDIANTE PROCEDIMIENTO NEGOCIADO CON PUBLICIDAD, DE LOS SERVICIOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE “CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE JUEGO INTERACTIVO AMBIENTADO EN ÉPOCA ROMANA”

1. OBJETO.

El presente pliego, tiene por objeto establecer las condiciones técnicas mínimas para la contratación mediante procedimiento negociado con publicidad, conforme al art. 101.3 de la ley 30/2007 de 30 de Octubre, de contrato del sector público; los servicios necesarios, incluidos los seguros de obligado cumplimiento, para la “Creación y producción de juego interactivo ambientado en época romana”, en el marco del convenio firmado entre Turespaña, la Consejería de Turismo, Comercio y Deporte de la Junta de Andalucía y la Asociación de ciudades, para impulsar el producto turístico de la Ruta Bética Romana.

2. DESCRIPCION DE LOS TRABAJOS.

La presente contratación incluye el desarrollo completo de la “Creación y desarrollo de videojuego interactivo para la Ruta Bética Romana cuyo guión, deberá ser original y tratar los yacimientos de cada uno de los municipios que integran la ruta Bética Romana. El desarrollo completo incluye el videojuego, plenamente funcional y la documentación complementaria sobre su uso y programación, así como la aplicación de instalación del videojuego en el equipo.

Videojuego.

- Se realizarán todas aquellas tareas necesarias para que el videojuego incluya de manera totalmente funcional y operativa las situaciones expuestas en el guión, en las características y condiciones que en el mismo se describen. El guión contempla en cada misión distintas situaciones que podrán ser variadas y ampliadas por los responsables del proyecto. Se adaptará para niños y jóvenes de más de 10 años.
- La aplicación será plenamente funcional y operativa en los sistemas operativos Windows XP, Vista Y 7, en las configuraciones de hardware y software más comunes a nivel de usuario. Se programa bajo el software de entornos 3d en movimiento real, donde el usuario podrá caminar libremente por el escenario usando los cursores de teclado y/o uso de joystick.
- En el desarrollo de la aplicación se tendrá en cuenta la accesibilidad para discapacitados, esto es, sonido para los diálogos que contempla el guión y para aquellas partes en las que sea necesario para el cumplimiento de los objetivos planteados en este punto. Se alcanzarán condiciones similares a las de prioridad 1 y 2 definidos en las Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web 1.0 (WCAG 1.0) por la Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI) del World Wide Web Consortium (W3C).

- Los menús y paneles de juego deberán facilitar el uso.
- El videojuego deberá ser presentado en un entorno 3d Navegable, es decir que el usuario podrá moverse libremente por los escenarios, los personajes también deberán ser modelos tridimensionales.
- Dentro de cada fase, las distintas situaciones planteadas aparecerán de manera aleatoria para que el videojuego sea dinámico.

3. DESARROLLO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Los mini-juegos serán muy variados y siempre con una intención educativa y de promoción de los yacimientos arqueológicos de la Ruta Bética Romana.

Lo que hace de este juego interesante será su desarrollo de acción y misterio y por supuesto la puesta en escena, se recrearan **EN 3 DIMENSIONES** de la manera más fehaciente la época romana en la bética, construcciones, ciudades, ingeniería, artesanía, etc...

El juego se basará en un motor tridimensional en tiempo real, se propondrá una interfaz en tercera persona para ver mejor las posibilidades de movimiento y escenarios, por el que el jugador podrá interactuar con los elementos predefinidos en cada fase/pantalla.

Técnicamente el juego se basa en un recorrido cuasi-establecido en el que el usuario se encontrará con personajes y/o mini-juegos que le proporcionarán información para su misión.

Los mini-juegos serán muy variados y siempre con una intención educativa, como pueden ser juegos con números romanos, diferencia de tipos de ánforas, puzzles con mosaicos, uso del CONVIVIUM para recetas romanas, manejo de las distintas monedas y su valor al cambio, completar el panteón explicando los diferentes dioses, etc.

Se presentará un guión original de acuerdo con los criterios de: autenticidad, pedagogía, equilibrio de todos los municipios que se integran el proyecto.

4. DOCUMENTACIÓN FACILITADA POR LA RUTA BÉTICA

Para la elaboración del Proyecto, La Ruta Bética Romana facilitará las reconstrucciones anteriores de los yacimientos si existiesen, estado actual de los elementos a representar en 3d, según el proyecto de restauración y rehabilitación recientemente ejecutado para su uso exclusivo dentro de este video juego.

Documentación.

El adjudicatario redactará una guía de instalación para el usuario, que deberá usar términos sencillos y aclarar cualquier aspecto sobre el proceso. Independientemente se elaborará una guía para desarrolladores que contendrá instrucciones completas para facilitar cualquier cambio para posteriores revisiones.

Aplicación de instalación.

La aplicación será ejecutable previa instalación en el equipo.

El instalador o instaladores deberán realizar de forma intuitiva las funciones necesarias para conseguir finalmente un ordenador capaz de arrancar el videojuego plenamente funcional.

Se tendrán en cuenta estos requisitos para el instalador:

- Facilidad de uso y transparencia en los diálogos: el instalador deberá informar siempre al usuario de las labores que va a realizar, dando oportunidad de cancelar el proceso. Se hará uso de textos explicativos, gráficos y/o iconos siempre que sea necesario.
- Respeto a los datos, programas y aplicaciones existentes: el instalador deberá evitar la alteración de los datos o sistemas residentes.

5. PROPIEDAD Y LICENCIA DE LOS TRABAJOS.

La distribución en sí, los programas fuente, y los documentos generados como resultado del objeto del contrato serán propiedad de la Asociación de ciudades de la Ruta Bética Romana y tendrán carácter de software y documentación libres bajo las licencias que se determinen en cada caso.

6. ORGANIZACION DEL TRABAJO.

El adjudicatario realizará los trabajos descritos en este pliego en sus propias instalaciones, nombrando a un interlocutor con capacidad técnica suficiente. El responsable designado por el adjudicatario se reunirá periódicamente con los responsables del proyecto, según establezcan éstos, para realizar el seguimiento de las tareas.

El desarrollo del videojuego interactivo se realizará usando estándares en la programación y redacción de documentos.

7. CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN.

No se podrá transferir información alguna sobre los datos confidenciales o personales proporcionados por los responsables del proyecto en el contexto de la presente contratación. El adjudicatario, si así se lo exigiere la Asociación de ciudades de la Ruta Bética Romana, estará obligado a suscribir acuerdo de confidencialidad en este sentido.

8. ACEPTACIÓN DE LOS TRABAJOS.

La persona responsable del proyecto, nombrada por la Asociación de ciudades de la Ruta Bética Romana procederá a la recepción de la distribución y la documentación y a la evaluación de los mismos.

Los materiales entregados serán sometidos a las pruebas necesarias para su validación, durante un período de al menos dos meses. Las pruebas podrán incluir la instalación y uso de la aplicación en distintos equipos y configuraciones, así como con

diferentes usuarios para establecer los ajustes necesarios. Pasado este período se aceptarán o se remitirá un informe de errores o ajustes al adjudicatario que deberá subsanarlos lo antes posible dentro de un plazo de 30 días.

9. OTRAS OBLIGACIONES DE LA EMPRESA ADJUDICATARIA.

La actividad deberá desarrollarse con respeto a los principios y limitaciones contenidos en el Manual de Identidad Corporativa de la Junta de Andalucía, aprobado por Decreto 245/1997, de 15 de octubre y su Orden de desarrollo de 22 de julio de 2002, así como las modificaciones introducidas por el Decreto 149/2007, de 15 de mayo. Con la Ley 6/2005, de 8 de abril, reguladora de la Actividad publicitaria de las Administraciones Públicas de Andalucía, así como a las Instrucciones emanadas al respecto de la Dirección General de Comunicación Social de la Consejería de la Presidencia.

10. PRESUPUESTO Y FORMA DE PAGO

Se establece como tipo de licitación del presente contrato la cantidad de 78.644 € (setenta y ocho mil seiscientos cuarenta y cuatro Euros), IVA vigente no incluido. El IVA al 18% importa la cantidad de 14.156 €.

No se admitirá ninguna proposición cuyo precio supere el anteriormente señalado.

Se abonará el 30% del total a la firma del contrato con la empresa adjudicataria, así como el 70% restante en un plazo de 90 días.

11. CRITERIOS A VALORAR EN LA ADJUDICACION

A) Precio ofertado: La puntuación se otorgará conforme a la siguiente escala:

- 10 puntos a la proposición que ofrezca el mejor precio.
- 0 puntos a la proposición que no haga baja al respecto del tipo de licitación.

B) Calidad del servicio: se valorará. La Puntuación se otorgará conforme a la siguiente escala:

- 40 puntos a la proposición que ofrezca una mayor autenticidad y fiabilidad del guión, calidad del servicio, equilibrio de los municipios, personal interdisciplinar en el equipo.
- 0 puntos a la proposición que no ofrezca calidad en el servicio.

11. PLAZOS DE EJECUCIÓN Y GARANTÍA.

Los trabajos, incluyendo versiones definitivas para su distribución y documentación se entregarán en un plazo de DIEZ meses desde su adjudicación.

Se establece un plazo de garantía de CUATRO meses.