



PLIEGO DE CONDICIONES ADMINISTRATIVAS, TÉCNICAS Y ECONÓMICAS PARA LA CONTRATACIÓN DE UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA PARA LA INTEROPERABILIDAD ENTRE LA RED CENTROS DE DEMOSTRACIÓN DE TECNOLOGÍAS DEL PROYECTO GAMELABSNET

Código del proyecto: SOE3/P2/E0927 “Proyecto cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional FEDER en el marco del Programa Interreg V B (SUDOE) 2014-2020

ACRÓNIMO DEL PROYECTO: GAMELABSNET

15/12/2020

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

La Confederación Española de Empresas de Tecnologías de la Información, Comunicaciones y Electrónica (en adelante **CONETIC**) ha resultado beneficiaria del Programa de Cooperación Interreg V-B Europa Suroccidental (Sudoe) en calidad de beneficiario principal del proyecto GameLabsNet SOE3/P2/E0927 (en adelante “el proyecto”. El proyecto está cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)

El proyecto tiene por objeto el desarrollo de una Red Transnacional de Centros de Demostración de Tecnologías de Inteligencia Visual y Gamificación aplicadas a la transformación digital de las pymes de los sectores económicos prioritarios del SUDOE.

El proyecto se desarrollará en 36 meses habiendo comenzando el 1 de octubre de 2019 y tras una prórroga aprobada de tres meses, finalizará el 31 de diciembre de 2022.

El proyecto está compuesto por un consorcio de partners (en adelante “partnenariado”) que se detalla en la siguiente tabla:

NOMBRE DE LA ENTIDAD	ACRÓNIMO	PAÍS	BENEFICIARIO
Confederación Española de Empresas de Tecnologías de la Información, Comunicaciones y	CONETIC	ESPAÑA	Nº 1 (líder)

NOMBRE DE LA ENTIDAD	ACRÓNIMO	PAÍS	BENEFICIARIO
Electrónica			
Asociación de Industrias de conocimiento y tecnologías del País Vasco	GAIA	ESPAÑA	Nº 2
Centro Español de Logística	CEL	España	Nº 3
Ecole Supérieure des Technologies Industrielles Avancées	ESTIA	Francia	Nº4
Chambre de Commerce et d'Industrie Béarn Pau	CCI PAU	Francia	Nº 5
Institut National Universitaire Jean-François Champollion	CHAMPOLLION	Francia	Nº6
Instituto Politécnico de Leiria	LEIRIA	Portugal	Nº 7

El proyecto recoge en su propuesta aprobada (formulario de candidatura aprobado), dentro del grupo de trabajo GT3 "*Desarrollo, puesta en marcha y trabajo en red de centros de demostración tecnologías de videojuegos y gamificación en diferentes territorios SUDOE*" que el objetivo de este GT es la puesta en marcha de los cinco centros de demostración y el despliegue de actividades y trabajo en RED. Este objetivo, se concreta en que las Pymes operen en Red y se facilite su acercamiento y relación efectiva entre las empresas de la oferta de las tecnologías inteligencia visual y de gamificación y también de estas y de las Pymes usuarias de los sectores clave del SUDOE para avanzar en su transformación digital.

Para alcanzar este objetivo de trabajo en red, en la fase de diseño de los Centros demostradores, también denominados Labs, se ha previsto que el análisis del equipamiento, tanto de hardware como de software se haga en conjunto entre los socios, ya que es clave prever el funcionamiento en red de los centros.

Liderados por **CONETIC**, los socios han analizado las posibilidades y buscarán identificar las soluciones más adecuadas para cada centro de manera individual pero



también para la red. Por ello se plantean **contar con una solución de software que permita compartir contenidos en tiempo real y maximizar el alcance e impacto en su objetivo de acercar a proveedores y demandantes de soluciones dentro del espacio Sudoe.**

Para contar con esta solución, el partenariado ha convenido la incorporación de un gasto común relativo a la herramienta que permitirá el trabajo en red de los labs. Ese gasto común se ha incorporado como ANEXO nº 4 al Acuerdo de consorcio y en él se asume que todos los socios con la excepción del Centro Español de Logística compartirán la solución y su coste. Adicionalmente, se establece también que sea **CONETIC** como beneficiario principal del proyecto, el encargado de asumir en nombre del partenariado la tramitación y contratación de esta solución.

El objeto del presente pliego por tanto, es fijar las condiciones administrativas, técnicas y económicas que rigen el procedimiento para la selección del prestador de la solución que permitirá el trabajo en red entre los labs, de acuerdo con la legislación europea, nacional y del Programa SUDOE y la firma posterior del contrato con el prestador de servicios seleccionado.

El procedimiento de contratación se guiará por los principios de transparencia, publicidad, concurrencia, confidencialidad, igualdad de trato y no discriminación, recogidos en la "[Guía SUDOE para la elaboración y gestión de proyectos](#)" y los establecidos en la Ley 9/2017 de Contratos del Sector Público aplicables

OBJETO DE LA CONTRATACIÓN E INFORMACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

Adquisición de una solución de software que permita que los centros puedan compartir contenido en tiempo real y maximizar el alcance en su objetivo de acercar a proveedores y demandantes de soluciones dentro del espacio Sudoe.

El servicio objeto de la licitación aportará la solución de software que permitirá a los centros demostradores trabajar en red, lo que supondrá el acceso a las soluciones aportadas por las empresas de la oferta facilitándoles a los usuarios la experimentación con ellas sin que les condicione el Lab desde el que acceden a ella, incluso pudiendo facilitarles el acceso desde su propia ubicación fuera del Lab, si así se les permitiese.

El objetivo que debe cumplir la solución de software es proporcionar una plataforma de que permita distribuir de forma centralizada y segura a la red de centros (también denominados Labs) diferentes tipos de soluciones, casos y experiencias y que se puedan compartir de forma ágil. Dado que las tecnologías y soluciones interactivas de GameLabsNet evolucionan con rapidez, se precisa que la arquitectura que se plantee sea abierta para que eventualmente se puedan incorporar nuevas futuras tecnologías/dispositivos.

De forma general, la plataforma debe proporcionar las siguientes características:

- Gestión del contenido del material de demos, referencias y soluciones, en los formatos en los que se genera utilizando las tecnología inmersivas.
- Gestión de las estadísticas de uso de la ejecución del material
- Sistema de gestión de usuarios con diferentes niveles de privilegio para administrar y acceder a los contenidos

La plataforma debe quedar instalada para uso y garantizar los derechos de explotación del software hasta el 31 de diciembre de 2022, así como cumplir con la normativa aplicable al contrato de uso de software

La experiencia cooperativa de la red debe basarse en la interoperabilidad de sus centros, los cuales cuentan con elementos de hardware y necesitan una plataforma de software que permita su trabajo remoto en tiempo real.

Cada centro tiene acceso a soluciones, casos y experiencias que deben poder ser probadas independientemente de su ubicación, en cada uno de los nodos de la red (cada centro es un nodo a tal efecto). Por tanto, se precisa contar con un espacio virtual, basado en la compartición de recursos, siendo estas soluciones o aplicativos de diferente tipología, lo que dotará de contenido digital al proyecto común, posibilitando economías de escala y el desarrollo de nuevos conocimientos, hábitos y culturas comunes.

La solución debe asegurar la compatibilidad con soluciones desarrolladas en diferentes tecnologías facilitando ser compartida con los labs que integran la red. A tal efecto se debe considerar que los contenidos desarrollados utilizarán entre otras las siguientes tecnologías:

- 2D contentç
- 4D visión
- Photogrammetric 3D
- VR
- AR

- Mixed Reality

En el siguiente cuadro se incluyen las características mínimas que la plataforma debe incorporar:

ID	Funcionalidades mínimas
1.1	La plataforma permitirá la subida de contenidos heterogéneos a un panel de administración en Cloud y debe permitir distribuirlos de forma segura y ordenada a los equipos de cada Lab a través de un habilitador que lo permita (en adelante lanzador). En los casos en los que el contenido no pueda ser lanzado directamente desde este Lanzador, la plataforma debe ser capaz de gestionar un procedimiento asistido de puesta en marcha y ejecución.
1.2	La plataforma debe instalarse en un Cloud facilitado por el proveedor, que cumpla con los estándares de seguridad y calidad de servicio de la industria del software
1.3	La plataforma debe alojar todo el contenido cargado dentro de sí misma.
1.4	La plataforma debe ser independiente del dispositivo. Debe ser capaz de manejar el contenido desarrollado para todo tipo de sistemas computacionales (PC, Tablet, Móvil, Gafas de Realidad Mixta o Virtual).
1.5	El tipo de contenido al que la plataforma podrá dar soporte será al menos de las siguientes tipologías: Aplicaciones interactivas para PC equipados o no con pantalla táctil, Realidad Virtual para VIVE y VIVE PRO, Oculus, Apps para móvil y tablet, Gafas stand Alone de realidad mixta o virtual.
1.6	La plataforma debe manejar versiones del contenido para asegurar que los usuarios finales estén usando la última versión publicada de cada contenido
1.7	La plataforma debe tener soporte multilinguaje, tanto en el acceso de administración como en los lanzadores de contenido instalados en cada LAB.
1.8	La plataforma debe ser capaz de manejar a los usuarios en función de sus atribuciones, de modo que cada usuario sólo tenga acceso a las funciones que haya sido autorizado a utilizar. Al menos existirá el rol de super usuario, el de administrador y el de usuario con acceso segmentado a los contenidos.
1.9	Los administradores podrán ver estadísticas de uso de los diferentes contenidos y gestionar el borrado de contenidos obsoletos o que hayan perdido la autorización de su propietario.
1.10	La plataforma debe implementar métodos para un almacenamiento fiable del contenido, para asegurar que la información que se descargue no se pueda extraer ni copiar a equipos distintos a los identificados por la red.
1.11	La interfaz de usuario de cada Lanzador deberá personalizarse a la imagen corporativa del proyecto GameLabsNet y en su caso con personalización de cada Lab
1.12	El Lanzador mostrará para cada contenido disponible, los datos de la empresa desarrolladora o proveedora de dicho contenido.
1.13	Se debe suministrar la documentación de uso de la plataforma. Debe abarcar a los usuarios finales, los gestores de contenidos, los administradores de TI y el servicio de asistencia técnica.

ID	Funcionalidades mínimas
1.14	El proveedor proporcionará soporte técnico para la resolución de incidencias o fallos durante un periodo de dos años bajo sin coste

Otras características opcionales se valorarán de interés, se especifican las siguientes como de interés (no es una lista exhaustiva por lo que pueden considerarse otras):

ID	Funcionalidades adicionales
2.1	La plataforma permitiría gestionar otros documentos de contenidos tradicionales, como videos, fotos, presentaciones pdf o ppt.
2.2	La plataforma podría incorporar un sistema para realizar presentaciones de forma remota por ejemplo integrando un sistema de video conferencia.
2.3	La plataforma podría incorporar un sistema para realizar reuniones y presentaciones a audiencias remotas en un entorno tridimensional, inmersivo e interactivo, estando cada usuario caracterizado por un avatar.

INFORMACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

El proyecto GameLabsNet se encuadra en el objetivo específico de *Desarrollo de capacidades para la mejora del entorno de las empresas del Espacio SUDOE* siendo la Prioridad del Programa *Fomentar la competitividad y la internacionalización de las Pymes del sudoeste europeo* y más concretamente su objetivo temático *Mejorar la competitividad de las Pymes*.

Bajo este encuadre el objetivo principal de GameLabsNet es desarrollar, testar y validar un modelo de Centros de Demostración de tecnologías de inteligencia visual y gamificación aplicadas a la transformación digital de las pymes de los sectores prioritarios del SUDOE, que operen en red y faciliten el acercamiento y la relación efectiva entre las empresas del sector de los videojuegos (empresas que desarrollan soluciones basadas en estas tecnologías) y de gamificación, oferentes de soluciones y las pymes que precisan avanzar en su "transformación digital".

El proyecto se propone apoyar a las empresas de la oferta para hacer llegar sus productos a las potenciales empresas usuarias, aumentando la oferta de espacios de demostración, impulsando la capacidad comercial casi siempre limitada al ámbito local o regional o a la falta de capacidad financiera de las pymes para abordar grandes proyectos, así como mostrando a los sectores empresariales potenciales demandantes de soluciones la rentabilidad de las inversiones, la oferta tecnológica disponible y las aplicaciones existentes para cada sector, siendo por ello uno de sus puntos clave el trabajo en red de los espacios Lab que se crearán, un total de 5 a los que se añade 1 más que ya está en funcionamiento en Bilbao, que se renovará y se integrará en la red de Labs.

GameLabsNet producirá un Catálogo online de tecnologías de inteligencia visual y gamificación aplicables a la transformación digital, un Modelo de Centro de Demostración de Tecnologías de Videojuegos y Gamificación, 5 Centros Demostrativos, 5 nuevos servicios empresariales ofrecidos a más de 700 PYMES en los campos de la demostración, formación, asesoramiento, transferencia y diseminación, 3 Talleres transnacionales de intercambio de soluciones y 1 feria transnacional de start-up proveedoras, además de una Plataforma web colaborativa al servicio de la Red de Centros y una Hoja de Ruta para la sostenibilidad y transferencia de la Red más allá del proyecto.

Para conseguir estos objetivos el partenariado del proyecto, identificado en otro epígrafe de esta Licitación realizará las siguientes tareas agrupadas por paquetes de trabajo (GT)

GT0: Preparación del proyecto (actividad concluida)

GT1: Identificación de empresas oferentes de soluciones de videojuegos y gamificación y selección de buenas prácticas de aplicaciones a los sectores prioritarios del Sudoe

GT2: Formalización del modelo de centro de demostración de tecnologías de videojuegos y gamificación para la transformación digital.

GT3: Desarrollo, puesta en marcha y trabajo en red de centros de demostración tecnologías de videojuegos y gamificación en diferentes territorios SUDOE

GTT1: Gestión del Proyecto (actividad transversal)

GTT2: Comunicación del Proyecto (actividad transversal)

GTT3: Seguimiento y Evaluación del Proyecto (actividad transversal)

Junto con los partners del proyecto hay un conjunto de entidades asociadas que reforzarán con su participación al proyecto y al cumplimiento de los objetivos marcados.

PRESUPUESTO ESTIMADO Y FACTURACIÓN

El límite máximo presupuestario para la solución objeto de esta licitación está fijado en **cuarenta y cuatro mil euros (48.000€)**. Impuestos aplicables no incluidos.

En el precio se consideran incluidos todos los gastos que el adjudicatario deba realizar para el funcionamiento y uso de la aplicación por todos los centros demostradores

hasta finales de 2022, no admitiéndose por ello gastos adicionales de ninguna naturaleza.

La propuesta que incluya gastos adicionales será descartada.

El coste del servicio objeto de esta licitación es considerado gasto común del partenariado, por lo que será distribuido entre los socios conforme a la aplicación de los porcentajes establecido en la siguiente tabla

ENTIDAD	% DEL SERVICIO/PARTNER
CONETIC	16,666%
GAIA	16,666%
ESTIA	16,666%
CCI PAU	16,666%
CHAMPOLLION	16,666%
LEIRIA	16,666%
TOTAL	100,00%

El adjudicatario emitirá las correspondientes facturas a cada uno de los socios por el montante correspondiente del servicio prestado.

La financiación del contrato firmado con el adjudicatario corresponderá a cada socio del partenariado conforme al coste del servicio que le es imputable, de acuerdo al reparto final que resulte del precio contratado.

Cada beneficiario será responsable del pago y podrá incluir este gasto y la justificación del pago en su declaración de gastos correspondiente con el objeto de que ésta sea verificada por el controlador de primer nivel.

El montante total del contrato se facturará en un único hito, a la entrega e instalación de la solución ofertada, estando por ello en condiciones de uso.

El pago se realizará por transferencia a la cuenta bancaria designada por el adjudicatario con unos términos de pago de 30 días de su fecha de su emisión.

A efectos informativos se refleja a continuación el presupuesto aprobado a cada partner del proyecto y los fondos FEDER máximos a recibir:

ENTIDAD	PRESUPUESTO APROBADO /PARTNER	AYUDA APROBADA/PARTNER	FEDER
CONETIC	326.000€	244.500€	

ENTIDAD	PRESUPUESTO APROBADO /PARTNER	AYUDA APROBADA/PARTNER FEDER
GAIA	275.000€	206.250€
CEL	220.000€	165.000€
ESTIA	250.000€	187.500€
CCI PAU	250.000€	187.500€
CHAMPOLLION	250.000€	187.500€
LEIRIA	150.000€	112.500€
TOTAL	1.721.000,00 €	1.290.750,00 €

PLAZO DE EJECUCIÓN

El periodo de ejecución completo del proyecto está previsto en 39 meses (tras una solicitud de prórroga de 3 meses motivada por la COVID), con inicio el 1 octubre de 2019 y finalización el 31 de diciembre de 2022.

La solución tecnológica adquirida objeto de esta licitación deberá estar operativa no más tarde del 1 de marzo de 2021.

FORMA Y PRESENTACIÓN DE LAS PROPUESTAS

- **Plazo de presentación:** el plazo de presentación de ofertas se abre el día 15 de diciembre de 2020 y permanecerá abierto hasta las 23:59 horas del día 5 de enero de 2021.
- **Recepción de ofertas:** la oferta se presentará únicamente en formato electrónico, admitiéndose tanto el formato "pdf" como el "doc". Deberá ser enviada a la dirección de correo electrónico gerente@conetic.info indicando en el asunto: **OFERTA SOLUCIÓN INTEROPERABILIDAD GAMELABSNET**
- Cada licitador no podrá remitir más de una oferta
- No se admitirán ofertas si son recibidas con posterioridad a la fecha y hora de finalización del plazo de presentación señalado.
- La presentación de oferta presume la aceptación incondicionada de las presentes condiciones reguladoras de esta licitación.
- Aunque cada oferente es libre de seguir el índice que considere más adecuado al objeto de describir su propuesta, tratará en la medida de lo posible de seguir el índice que se indica a continuación:
 1. Descripción del oferente, en el que se refieran entre otras informaciones las capacidades de la entidad para atender el OBJETO del presente Pliego así como la acreditación de experiencia en trabajos similares y en su caso

2. Resumen ejecutivo, en el que se describirán los aspectos fundamentales de la propuesta
3. Descripción detallada de la solución en términos de elementos de software y/o hardware así como detalle de las funcionalidades que aporta para cumplir con los objetivos indicados en el presente Pliego.
4. Requerimientos de la instalación en caso de ser necesarios, que deberán ser contemplados en el precio ofertado así como todos los trabajos necesarios para que la solución quede configurada y esté operativa y en funcionamiento
5. Garantía de la solución
6. Precio ofertado. Los impuestos aplicables se indicarán de forma separada.

Adicionalmente se deberán incorporar los certificados de estar al corriente de pagos con la Hacienda correspondiente y con la Seguridad Social con al menos 4 meses de vigencia emitidos especialmente para la obtención de subvenciones.

Los licitadores podrán dirigirse, en su caso, a la siguiente dirección de correo para la realización de consultas en relación al presente Pliego:

gerente@conetic.info refiriendo en el asunto: **CONSULTA OFERTA SOLUCIÓN INTEROPERABILIDAD GAMELABSNET**

PROCEDIMIENTO DE ADJUDICACIÓN

Conforme a la normativa interna de **CONETIC** aplicable para la selección de la oferta más adecuada y ajustada al servicio requerido, respetando la normativa del Programa y los umbrales establecidos en la Ley 9/2017 de Contratos del Sector Público, se valorarán las propuestas en base a los criterios recogidos a continuación:

Criterios sujetos a juicio de valor:

A- Propuesta Técnica, máximo de valoración 45 puntos, conforme a lo establecido en la siguiente tabla:

Aspecto	Valoración
Funcionalidades cubiertas por la plataforma alineada con las características mínimas establecidas en la licitación	Hasta 30 puntos

Aspecto	Valoración
Funcionalidades adicionales propuestas pueden estar o no contempladas en la lista recogida en la licitación	Hasta 15 puntos (5 por cada funcionalidad adicional considerada de interés para el objeto de licitación)

Criterios cuantificables mediante fórmulas:

B- Referencias de la plataforma, máximo de valoración de 25 puntos de acuerdo al siguiente cálculo:

La empresa licitante debe especificar referencias de uso de la plataforma objeto de la licitación. Se valorará con 5 puntos cada referencia hasta un máximo de 25 puntos.

C- Propuesta Económica, máximo de valoración de 30 puntos de acuerdo al siguiente cálculo:

- La puntuación máxima se concederá a la empresa con mejor propuesta económica
- A las demás se les adjudicarán la puntuación correspondiente de aplicar la siguiente fórmula:

$$[\text{Puntuación del licitador}] = [\text{Mejor oferta}] / [\text{Oferta del licitador}] * 100$$

MESA DE CONTRATACIÓN

La Mesa de contratación constituirá el Comité de evaluación de las propuestas recibidas.

La Mesa de contratación estará formada por:

- Gerente de **CONETIC**
- Responsable del proyecto (equivalente al director del proyecto). Cuando éste responsable coincida con otro rol de la Mesa de contratación, éste será sustituido por un perfil técnico del proyecto
- Responsable de la Comisión de Proyectos de **CONETIC**



- Tesorero de **CONETIC**, con voto de calidad en caso de empate

CARACTERÍSTICAS Y EJECUCIÓN DE LA CONTRATACIÓN

Finalizado el plazo para la presentación de las ofertas, la Mesa de Contratación procederá en un plazo máximo de 7 días hábiles a contar desde el día siguiente al cierre de la recogida de propuesta, en acto privado, a la calificación de la documentación presentada por los oferentes, pudiéndose realizar la adjudicación o declararla desierta.

Una vez valoradas las propuestas, será adjudicada la oferta que mayor puntuación obtenga y será comunicada a la entidad adjudicataria a través de correo electrónico y adicionalmente se publicará en la web corporativa de **CONETIC** la valoración obtenida por cada una de las propuestas evaluadas.

La Mesa de Contratación podrá conceder un plazo máximo de cinco días naturales para subsanar los defectos o completar la documentación aportada por los oferentes, si fuera requerido.

La formalización del contrato entre las partes podrá efectuarse mediante la firma de aceptación por el contratista de la resolución de adjudicación. El contrato en todo caso estará sujeto a la Legislación Española. Las partes acuerdan someterse a la competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid Capital, con renuncia expresa a su propio fuero, si lo tuvieran, para cuantas acciones y reclamaciones puedan derivarse del contrato derivado de la adjudicación del servicio objeto de esta licitación.

DERECHOS Y OBLIGACIONES DEL ADJUDICATARIO

La solución ofertada estará sujeta al presente Pliego de Condiciones administrativas, técnicas y económicas, que sirven adicionalmente de base al contrato establecido entre las partes

La firma del contrato supone el establecimiento entre las partes de una relación de naturaleza exclusivamente mercantil que se regirá por lo estipulado en este Pliego y en lo no previsto, por lo establecido en el Código de Comercio, leyes especiales, usos mercantiles y, en su defecto, por lo dispuesto en el Código Civil.

Que es responsabilidad de **CONETIC** suministrar la suficiente información en tiempo y forma al adjudicatario para que pueda suministrar correctamente la solución adquirida, convirtiéndose esta responsabilidad en un derecho para el adjudicatario. En particular se dará acceso a:

- Información de las soluciones de cada Lab, identificadas en el GT1

- Información del equipamiento de hardware de cada lab, previsto por cada Centro de la Red.
- Anexo 4. GASTOS COMUNES del Acuerdo entre beneficiarios

Y toda aquella otra información que sea precisa para garantizar que la solución adquirida esté operativa y en funcionamiento en el tiempo establecido para ello.

El adjudicatario, en caso de requerir un tiempo para la adaptación de la solución a los requerimientos exigidos en esta licitación, deberá garantizar el equipo, medios auxiliares y personales que sean necesarios para su suministro y su puesta en funcionamiento en la fecha límite establecida en el presente pliego y deberá mantener permanentemente informado a **CONETIC** sobre el desarrollo de su cumplimiento y contestar en un plazo máximo de 2 días hábiles a cualquier requerimiento de información que le fuere formulado desde **CONETIC** asociado a este punto.

El personal que por su cuenta aporte o utilice el adjudicatario para el desarrollo y /o ajuste de esta solución, no adquirirá relación laboral alguna con **CONETIC**. Dicho personal se entiende depende única y exclusivamente del adjudicatario, teniendo éste su propia actividad y su organización propia y estable, contando con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad. El adjudicatario a tal fin, deberá cumplir con la normativa vigente en materia laboral, Seguridad Social y de Seguridad y Salud en el Trabajo, normativa de datos personales y Reglamento General de Protección de Datos.

La entidad seleccionada en todo caso e independientemente de cualquier otra documentación, deberá presentar antes de la formalización del contrato de adquisición de la solución, certificado que acredite que se halla al corriente del cumplimiento de las obligaciones tributarias y con la Seguridad Social.

En cualquier caso, será obligación del adjudicatario indemnizar todos los daños y perjuicios que se causen a terceros o a **CONETIC** por dolo o negligencia como consecuencia de los servicios prestados al amparo de la presente licitación.

DATOS PERSONALES

La entidad seleccionada y **CONETIC** asumen las responsabilidades que puedan corresponderles, derivadas de la legislación vigente sobre protección de datos de carácter personal, específicamente de la legislación citada en el párrafo anterior respecto de los ficheros que contengan datos de carácter personal a los cuales tengan acceso exclusivamente para el cumplimiento del contrato derivado de la adjudicación



de este servicio, de conformidad con lo previsto en el artículo 12 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de carácter Personal.

CONFIDENCIALIDAD EN LA INFORMACIÓN Y PROTECCIÓN DE DATOS

El adjudicatario garantizará el cumplimiento de la confidencialidad de todo su personal afecto al objeto de esta licitación y en particular de toda la información, documentación, métodos, organización y actividades relacionadas con el desarrollo de los trabajos objeto de la misma. Tendrá también la consideración de Información confidencial para el contratista los datos proporcionados por **CONETIC y el resto de los partners**, que se empleen en la ejecución de este Contrato, así como los datos y resultados obtenidos que se generen o sean consecuencia de dicho desarrollo y ejecución.

La empresa se compromete a no emplear la Información Confidencial a otros efectos distintos de los derivados de este Contrato así como a no revelarla, entregarla o suministrarla, ya sea en todo o en parte, a terceros, salvo que medie la autorización previa y por escrito de **CONETIC** de dicha Información Confidencial. Cualquiera que sea la causa de finalización del presente Contrato, la empresa se compromete a hacer entrega de forma inmediata a **CONETIC** de toda la Información Confidencial que obre en su poder o en poder de sus empleados, sin que la empresa tenga derecho a retener original o copia alguna de la mencionada Información Confidencial salvo que sea requerido en calidad de entidad ejecutora de la prestación del servicio objeto de este contrato.

Las obligaciones aquí asumidas se mantendrán invariables con carácter indefinido aún tras la resolución del mismo, por cualquier causa que fuere.

INCUMPLIMIENTO Y PENALIZACIÓN

El adjudicatario está obligado a cumplir con el suministro de la solución dentro del plazo fijado para la realización del mismo, establecido en el epígrafe Plazo de Ejecución del presente Pliego. El cumplimiento de los mencionados plazos se considera parte esencial del contrato.



PENALIZACIONES POR INCUMPLIMIENTOS DEL CONTRATO DISTINTOS DEL PLAZO DE EJECUCIÓN

Cuando el adjudicatario realizare acciones u omisiones que supusieran un incumplimiento de los términos del servicio establecidos en este Pliego, **CONETIC** podrá optar por la resolución del contrato o por la imposición de una penalización.

CÓDIGO DEONTOLÓGICO

El adjudicatario de los servicios sujetos a este Pliego de condiciones estará obligado a asumir en su actividad el cumplimiento del Código Deontológico de la Confederación, disponible en su web corporativa desde el siguiente enlace:

https://www.conetic.info/wp-content/uploads/2017/05/codigo-deontologico-_CONETIC.pdf

CONETIC obligará al licitador a asumir en su práctica en el ejercicio del contrato del servicio los principios, obligaciones y comportamientos que se recogen en el Código deontológico referenciado que se considerará como una cláusula más del contrato que ambas partes deberán formalizar, una vez resuelta la adjudicación.

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA DE INTERÉS

Programa Interreg V-B Europa Suroccidental

<https://www.interreg-sudoe.eu/comunicacion/libreria-de-documentos>

Texto oficial de la tercera convocatoria:

<https://interreg-sudoe.eu/contenidoDinamico/LibreriaFicheros/DEAFF753-1C24-F230-3423-6F35EAB9C3B8.pdf>

Guía Sudoe o Manual del Programa:

[Guía SUDOE para la elaboración y gestión de proyectos](#)