

PLIEGO DE CONDICIONES ADMINISTRATIVAS, TÉCNICAS Y ECONÓMICAS PARA LA CONTRATACIÓN DE UN SERVICIO DE ALQUILER DE EQUIPAMIENTO PARA EL LABORATORIO GAMELABSNET DE COSLADA (MADRID), LABORATORIO PERTENECIENTE A LA RED DE CENTROS DE DEMOSTRACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE INTELIGENCIA VISUAL *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

23/03/2021

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 39 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 Electrónica	CONETIC	ESPAÑA	Nº 1 (líder)
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	Nº 4
Chambre de Commerce et d'Industrie Pau Béarn	CCI PAU	Francia	Nº 5
Institut National Universitaire Jean-François Champollion	CHAMPOLLION	Francia	Nº 6
Instituto Politécnico de Leiria	LEIRIA	Portugal	Nº 7

En la descripción de la propuesta aprobada (formulario de candidatura aprobado) se está prevista la utilización de una innovadora solución tecnológica tipo sala inmersiva. 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"* en el diseño de los centros demostrativos se especifica que cada socio identificará las necesidades para la implementación de los Lab incluyendo los equipamientos tecnológicos necesarios. Y añade que la necesidad de equipamiento, tanto hardware como software, se hará en conjunto con los demás socios analizando los socios, liderados por CONETIC, las posibilidades y soluciones más adecuadas para cada centro y para la Red.

CONETIC, una vez diseñado el centro y analizadas las necesidades de equipamiento, en el Laboratorio GamelabsNet de Madrid, desea contar con una sala inmersiva dotada de la más avanzada tecnología con el objetivo de poder utilizar la Realidad Virtual a gran escala tanto para I+D, prototipado, revisiones de diseño, formación y showroom dirigido a múltiples sectores. La sala debe ser capaz de albergar a dos personas usuarias de manera simultánea dentro de un espacio de 90m² en forma de L de 30 m² + 60m²

El objeto del presente pliego por tanto, es fijar las condiciones administrativas, técnicas y económicas que rigen el procedimiento para la contratación bajo el formato de renting de una sala inmersiva que incluya todos los elementos de hardware y software que sean requeridos para su funcionamiento y que incorpore también la instalación, mantenimiento, seguro y la garantía aplicable al hardware y al software de acuerdo a la legislación vigente en España. El Pliego y sus condiciones deberán estar ajustados a la legislación europea, nacional, al Programa SUDOE y la normativa de contratación de CONETIC y la firma posterior del contrato con el prestador del servicio de renting 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 GAMELABSNET

El objeto del presente Pliego es definir los requisitos para el suministro, bajo la modalidad de renting, de una sala inmersiva haciendo uso de la Realidad Virtual, promovida por **CONETIC** con el objetivo de contar con un centro tecnológico avanzado que permita el desarrollo, ejecución y gestión de sesiones multiusuario en Realidad Virtual a gran escala.

El suministro, contempla las siguientes partes:

- **Hardware.** Suministro del equipamiento de hardware necesario para el Diseño, desarrollo, instalación y puesta en marcha de una sala de Realidad Virtual que aproveche al máximo un espacio de 90m² situado en las instalaciones del edificio CEXCO situado en la Avenida de Europa nº 10 de Coslada (Madrid), que permita la participación de 2 personas en Realidad Virtual de manera simultánea, además de una tercera que pueda ejercer las labores de administración, y gestión de la sala, y

monitorizar todo lo que acontece dentro del entorno virtual y el equipamiento hardware.

- **Licencia Software.** Suministro de software que permita el uso y gestión de la operación de la sala, así como la incorporación de contenidos generados en Unity 3D, así como herramientas que faciliten la generación de dichos contenidos sin necesidad de contar con avanzados conocimientos en programación. El objetivo es permitir usar aplicativos de realidad virtual en la sala sin que los desarrolladores de dichos aplicativos tengan que abordar procesos de adaptación de los mismos. La disposición de este software hará posible, además de la propia gestión y monitorización de las personas de la sala, generar contenidos de Realidad Virtual por parte del propio centro. El proveedor de la sala deberá ofrecer la correspondiente formación al equipo designado por **CONETIC**, que recibirá la transmisión de conocimiento necesaria para la generación de nuevos contenidos de forma autónoma.
- **Servicio de formación, soporte y mantenimiento.** Durante la duración del contrato, el proveedor deberá ofrecer un servicio ilimitado de mantenimiento y soporte, garantizando la total operatividad de la sala, así como contar con un servicio de soporte para la resolución de dudas.

Los detalles más concretos y los requisitos mínimos exigibles se describen a continuación:

Se requiere el suministro, instalación y puesta en marcha de una sala VR multiusuario en el edificio denominado Centro de Excelencia Empresarial de Coslada (CEXCO), que permita ejecutar sesiones colaborativas con total libertad de movimiento en todo el espacio disponible, 90m² en forma de L (30m² lado corto y 60m² lado largo) para un total de 2 usuarios interactuando y 1 usuario administrador.

De cara a mantener la operatividad del espacio, será imprescindible que el espacio pueda seguir utilizándose para otros fines cuando su función de Realidad Virtual no esté activada. Deberá poderse incluso hacer uso de la sala inmersiva de forma parcial activando parte de la superficie, reservando el resto de espacio para otros usos de forma simultánea.

El sistema deberá ofrecer los siguientes requisitos mínimos:

F1. Tracking absoluto inalámbrico de alta precisión en seis grados de libertad (6DoF)
F2 Sistema que requiera poco o ningún mantenimiento o calibración
F3 Tracking de manos y dedos para interacción con el entorno virtual
F4 Comunicación por voz vía software entre personas usuarias

F5 Uso de avatares para la representación de las diferentes personas usuarias, pudiendo así comunicarse gestualmente, colaborar en el entorno virtual y conocer su posición para evitar colisiones.

F6. Sistema modular, permitiendo activar o desactivar parte de la superficie de tracking para que ese espacio pueda ser utilizado con otros fines de forma simultánea

F7. Permitir el tracking de objetos físicos reales rígidos dentro del entorno virtual

El licitador deberá ofrecer una descripción detallada del sistema propuesto, prestando atención a los aspectos referidos en los criterios de valoración del presente pliego y exponiendo sus ventajas con respecto a otros sistemas de la competencia.

EQUIPAMIENTO INDIVIDUAL DE REALIDAD VIRTUAL

Además del hardware de sistema de tracking propuesto, el proveedor deberá suministrar los siguientes equipos:

1. Equipamiento para 2 personas:
 - Mochila VR con PC VR Ready y Licencia Windows Professional
 - 1 kit HMD VR compatible con el sistema (HP Reverb, Oculus Rift o similar)
 - 1 tracker de posicionamiento absoluto
 - Dispositivo de tracking de manos
2. Equipamiento servidor local para gestión y administración del sistema a través de producto software suministrado. Incluye:
 - Workstation de altas prestaciones gráficas con Licencia Windows Professional. Características mínimas:
 - Intel Core i7 / 16 GB RAM / 512 GB SSD / Gráfica NVIDIA GeForce RTX 2060 o similar
 - Monitor, teclado y ratón

LICENCIA DE SOFTWARE PARA 2 USUARIOS CONCURRENTES

Se requiere el suministro de licencia para una herramienta de software (denominada también sistema) que permita gestionar y operar una sala de realidad virtual multiusuario, además de permitir la creación de nuevo contenido y su administración.

La licencia deberá estar activa hasta el 31 de diciembre de 2022, válida para 2 personas usuarias concurrentes y 1 usuario administrador. La plataforma requerida debe contemplar las siguientes funcionalidades:

- **Panel de control (para la gestión de la sala inmersiva)**

1. El software permitirá gestionar, monitorizar y controlar todo cuanto acontece en la sala y en el entorno virtual. Estas acciones se deberán poder realizar a través de una interfaz gráfica de usuario sencilla e intuitiva.
2. El sistema permitirá activar y desactivar los diferentes equipamientos individuales
3. El sistema permitirá lanzar contenidos inmersivos para su visualización multiusuario, abstrayendo al gestor de toda la complejidad relacionada con la creación de una conexión multiusuario sincronizada en toda la red.
4. El sistema deberá detectar de forma automática cuando lance un contenido, si los equipos individuales de los usuarios, cuentan con dicho contenido en su última versión, y en caso de no ser así, actualizarlo.

- **Incorporación de contenidos desarrollados en Unity**

El sistema proporcionará un plug-in desarrollado para el motor gráfico Unity que haga posible desarrollar contenido propio, así como exportar modelos de Unity 3D a un formato válido para la plataforma de sala inmersiva suministrada, ofreciendo visualización e interacción con los mismos. Este plug-in permitirá también la exportación desde Unity 3D de contenidos más elaborados, llevados a cabo por personal con amplios conocimientos de programación. El plugin estará disponible para su uso por empresas desarrolladoras de aplicaciones de tecnologías virtuales. Con este requerimiento se garantizará la compatibilidad con la herramienta de desarrollo más extendida para la creación de experiencias de realidad virtual interactivas.

- **Facilitar la generación de contenido para perfiles no especializados**

Para que la creación de nuevo contenido sea lo más accesible posible, deberá facilitarse una herramienta, plantilla o framework basado en Unity que permita generar escenas funcionales sin interacciones o lógicas complejas que permita a personas con conocimientos de programación básicos generar nuevo contenido.

Junto a la formación impartida por el proveedor en el uso del producto, se deberá proporcionar un manual detallado que recoja paso a paso la creación de nuevos contenidos para la sala. Se deberá entregar además una aplicación por defecto que permita visualizar e interactuar con elementos 3D ya incorporados de forma sencilla para comprobar el funcionamiento de la sala.

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 anteriormente en otro punto de esta Licitación, realizará las siguientes tareas agrupadas por paquetes de trabajo (GT)

GTO: 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 en el proyecto el cumplimiento de los objetivos marcados.

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 FEDER APROBADA/PARTNER
CONETIC	326.000€	244.500€
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 €

CUOTA Y FACTURACIÓN

La cuota preferiblemente será mensual, incorporando todos los gastos que el adjudicatario deba realizar para la puesta en funcionamiento y el uso de la sala inmersiva hasta el 31 de diciembre de 2022, no admitiéndose por ello gastos adicionales de ninguna naturaleza.

La propuesta que incluya gastos adicionales será descartada.

El adjudicatario emitirá las correspondientes facturas con la periodicidad acordada, que deberá venir reflejada en la propuesta junto con la cuota devengada para esa periodicidad.

El pago será domiciliado a la cuenta bancaria designada por el adjudicatario.

PLAZO DE EJECUCIÓN

Entendiendo por plazo de ejecución el plazo para la disponibilidad de los componentes de hardware y software que conforman la sala inmersiva.

La fecha de entrega para el suministro del equipamiento se establece **en un máximo de 3 meses** desde la adjudicación del contrato, debiendo estar disponible en esa misma fecha el producto de software

FORMA Y PRESENTACIÓN DE LAS PROPUESTAS

- **Plazo de presentación:** el plazo de presentación de ofertas se abre el día 24 de marzo de 2021 y permanecerá abierto hasta las 23:59 horas del día 20 de abril 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 admin@conetic.info indicando en el asunto:
OFERTA RENTING SALA INMERSIVA LAB GAMELABSNET MADRID
- 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. Cuota ofertada con detalle de su periodicidad. Los impuestos aplicables se indicarán de forma separada.
7. Resolución del contrato, detalle de las condiciones de resolución a 31/12/2022

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 RENTING SALA IMMERSIVA LAB GAMELABSNET MADRID**

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 siguientes criterios

CRITERIO A CUMPLIR POR EL PROVEEDOR DE LA SOLUCIÓN OFERTADA:

- **Certificación de Calidad ISO 9001**. Se requiere que la empresa disponga del certificado ISO 9001 en vigor.
- **Detallar una relación de los principales servicios o trabajos** realizados de igual o similar naturaleza que los que constituyen el objeto del contrato en el curso los 3 últimos años, en la que se indique el importe, la fecha y el destinatario (**instalación de salas VR para ámbito profesional**). Entre estos trabajos, el proveedor deberá haber realizado al menos la **instalación de tres salas VR multiusuario de al menos un mínimo de 80m²**, que permita la colaboración simultánea en un mismo entorno, incluyendo la provisión de un sistema software de las características especificadas en el pliego. Requerido

- El proveedor deberá contar en su equipo de trabajo con **al menos una persona con Máster o Postgrado Oficial/Propio en Realidad Virtual** y estar vinculado a la empresa mediante contrato laboral indefinido.

CRITERIOS VALORABLES

Criterios sujetos a juicio de valor:

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

Aspecto	Valoración
Descripción de la solución y arquitectura (hardware y software)	Hasta 15 puntos
Características Técnicas de Sistema de tracking	Hasta 15 puntos
Calidad del proveedor y aportación de equipo personal experto en instalaciones de sala inmersiva	Hasta 15 puntos

DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN HARDWARE Y SOFTWARE Y ARQUITECTURA (HASTA 15 PUNTOS)

- 1. Arquitectura y descripción del sistema de tracking (5 puntos)**
Arquitectura y descripción del sistema de tracking
- 2. Arquitectura y descripción funcional del producto (5 puntos)**
Arquitectura y descripción funcional del producto para generar contenidos y gestionar la sala inmersiva
- 3. Equipamiento y memoria de instalación (5 puntos)**

Equipamiento (2 puntos). Descripción de componentes requeridos

Proyecto de instalación (3 puntos). Memoria de instalación a partir de plano de sala adjunto con esta propuesta

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE SISTEMA DE TRACKING (HASTA 15 PUNTOS)

1. **Latencia (1 punto).**El tiempo entre captura de datos y visualización es menor de 10 milisegundos.
2. **Soporte de diferentes condiciones ambientales (1 punto)** El sistema permite trabajar en una sala con oscuridad (sin luz natural ni artificial), así como con iluminación ambiente o artificial.
3. **Tecnología de tracking propietaria (1 punto)** El proveedor dispone de tecnología de tracking propia para el sistema propuesto.
4. **Escalabilidad y morfología de sala (3 puntos)** El sistema permite escalar de manera ILIMITADA usuarios y superficie de trabajo.
5. **Compatibilidad con dispositivos HMD (2 puntos)** El sistema de tracking debe ser compatible con al menos 2 HMDs (Visores de realidad virtual) comerciales y debe contar con una SDK (kit de desarrollo) para el desarrollo de aplicaciones compatibles con el sistema.
6. **Método de tracking (3 puntos).** El sistema de tracking mejora resolución de 1mm o menos, a 5 metros, y combina tracking absoluto con tracking relativo, garantizando la máxima fiabilidad.
7. **Calibración (1 punto).**El sistema no requiere calibración en cada arranque (sólo requiere calibración tras una tarea de mantenimiento preventivo/correctivo).
8. **Redundancia (3 punto).**El sistema cuenta con elementos redundantes que garantizan la absoluta disponibilidad del sistema, permitiendo además el reemplazo de elementos en caliente.

EQUIPO DE PERSONAL EXPERTO: EXPERIENCIA Y ACREDITACIONES (HASTA 10 PUNTOS)

Para la valoración de este criterio se atenderá a las siguientes cuestiones:

Persona experta SCRUM Master (2 puntos máximo)

Válida una de las siguientes certificaciones:

- Certified ScrumMaster CSM.
- Advanced Certified ScrumMaster A-CSM
- Professional Scrum Master II (PSM II),
- Master o postgrado propio/oficial sobre Lean & Agile Project Management o Scrum

Perfiles certificados en desarrollo de videojuegos (8 puntos máximo), que garanticen la alta disponibilidad de personal para soporte y formación:

- Unity Certified Expert Gameplay Programmer (máximo 2 personas, 1 punto por persona)
- Unity Certified Programmer (máximo 2 personas, 1 punto por persona)
- Unity 3D Artist (máximo 1 persona, 1 puntos por persona)
- Máster o Postgrado oficial/propio en Realidad Virtual (máximo 2 personas, 1 punto por persona)

Criterios cuantificables mediante fórmulas:

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

El licitador deberá especificar en su propuesta la experiencia de la empresa proveedora de la instalación de sala inmersiva, detallando instalaciones realizadas previamente. Deberán ser instalaciones inmersivas multiusuario de más de 80m2 para entorno profesional.

Esta experiencia se acreditará mediante un certificado de buena ejecución firmado por las entidades contratantes, así como una fotografía de la instalación realizada.

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 15 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 aceptación de la adjudicación podrá efectuarse mediante la firma de aceptación por el adjudicatario de la resolución de adjudicación emitida por la Mesa de Contratación.

El contrato entre las partes (CONETIC y el adjudicatario) 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, sin menoscabo de su formalización bajo la modalidad de Renting.

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 junto a este pliego a:

- Plano del espacio Lab que albergará la sala inmersiva (coloreado en verde). La sala ocupará 90m2 en forma de L
- fotografías del espacio Lab

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.

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** 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](#)

ANEXOS

Plano del espacio Lab

Fotografías del espacio Lab