

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS

SERVICIOS DE INFOGRAFÍAS DE LA UOC

Expediente HSE000015/2023

Objeto del contrato

El presente pliego tiene por objeto la adjudicación del desarrollo conceptual y creativo de las infografías de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), así como su producción.

El objetivo es obtener la prestación de los servicios infográficos de los materiales corporativos y publicitarios, y de los recursos de aprendizaje y editoriales de la UOC.

Se conforman dos lotes según el tipo de servicios solicitados:

- Lote 1 - Infografías corporativas. Conceptualización y diseño de infografías estáticas y dinámicas.
- Lote 2 - Infografías de recursos de aprendizaje y editoriales de la UOC.

Descripción general de los servicios

- La UOC realiza por medio de diferentes áreas de la institución (Área de Comunicación, Área de Biblioteca y Recursos de Aprendizaje, Área de Marketing, Alumni, R&I, etc.) diferentes acciones comunicativas y promocionales, así como los recursos de aprendizaje de los materiales.
- El objetivo del Lote 1 es difundir la imagen y los valores de la universidad comunicando de manera creativa conceptos específicos.
- El objetivo del Lote 2 es la producción de infografías como tipología específica de recursos de aprendizaje y/o editoriales contenidos en el Catálogo de Recursos de Aprendizaje de producción propia del Área de Biblioteca y Recursos de Aprendizaje de la UOC, así como los diseños de iconografías, bajo la marca UOC, relacionados con otras tipologías de este mismo catálogo.
- Para cada encargo, la UOC definirá un responsable de proyecto, que será el encargado que intervendrá como interlocutor entre la UOC y el adjudicatario, y, por lo tanto, será el encargado de informar de las condiciones y la descripción de las tareas que deberá llevar a cabo. La UOC comunicará al responsable de producto cuáles serán la casuística y el formato de las piezas que formarán el conjunto del encargo, así como la relación estética y formal con piezas anteriores o futuras.
- El adjudicatario deberá desarrollar el encargo a partir del *briefing* presentado por la UOC, siguiendo las indicaciones del libro de estilo específico de cada lote (Lote 1: Infografías corporativas, y Lote 2: Infografías de recursos de aprendizaje y editoriales) y añadiendo los recursos corporativos necesarios para desarrollar el encargo: guía de estilo desktop, guía de estilo gráfico, guía rápida de estilo gráfico, tipografía corporativa, plantillas por infografías animadas y estilo iconográfico.
- En caso de que sea necesario por la prestación del servicio, la UOC no se hará cargo de la gestión y los gastos de las imágenes y, si procede, de los derechos de imagen, puesto que quedarán incluidos en el precio.

- El ámbito de aplicación del servicio objeto de este contrato es el ámbito corporativo de la UOC; por lo tanto, quedan fuera de este pliego las campañas de publicidad y la producción audiovisual que no sea considerada como un recurso de aprendizaje.
- En cuanto al Lote 2, la UOC incorpora a este contrato un modelo de control de calidad específico interno para asegurar la calidad del servicio, aunque es responsabilidad de la empresa la calidad del producto según el proceso que considere que debe llevar a cabo para hacer las entregas de los productos realizados con calidad y en los tiempos establecidos.

Lote 1. Infografías corporativas. Conceptualización y diseño de infografías estáticas y dinámicas

Desarrollar varias disciplinas infográficas de visualización de datos y de narrativas digitales.

1. Tareas del lote

Las tareas principales de este lote son las siguientes:

- Infografías estáticas: conceptualización y diseño que sea accesible y responsivo.
- Infografías dinámicas/interactivas: conceptualización, diseño y animación.
- Presentaciones dinámicas (PPT, Google Slides, Keynote, PDF, etc.).

Hay que tener en cuenta que la producción de estos productos contempla obtener un mismo producto en tres lenguas: catalán, castellano e inglés, y una lengua optativa: francés.

2. Trabajos a realizar

Las características del servicio serán las siguientes:

- Conceptualización, diseño y animación (si procede) de infografías: aplicaciones infográficas, visualización de datos y narrativas digitales.

Cualquier área de la UOC podrá hacer un pedido directamente al adjudicatario. En relación con esto, para que el Área de Comunicación de la UOC pueda hacer el seguimiento de todos los trabajos que las áreas van encargando a cargo de esta contratación, el adjudicatario deberá informar, a través de correo electrónico, al Área de Comunicación en un plazo de 24 horas de los encargos que vaya recibiendo. Además, el adjudicatario deberá tener actualizado un documento de seguimiento con los campos establecidos por la UOC, donde se contemple toda la información del encargo. Este documento deberá estar siempre actualizado y a disposición de la UOC cuando así lo requiera.

3. Condiciones del servicio para este lote

3.1 Ejecución y metodología de trabajo

El trabajo incluye la creación original, el desarrollo de los proyectos en diferentes formatos, el asesoramiento y la revisión de contenidos hasta el producto final, siguiendo el estilo de la imagen corporativa.

El adjudicatario deberá disponer de las herramientas y los programas informáticos de diseño necesarios para ofrecer el servicio y de las últimas versiones del software. Imprescindible trabajar con Google Drive.

Los trabajos se harán íntegramente en las dependencias del adjudicatario.

Los adjudicatarios deberán atender a las solicitudes o peticiones de la UOC en un horario de lunes a viernes, como mínimo, de las 9 a las 19 horas.

La coordinación de las tareas encargadas por el Área de Comunicación / Marca y Reputación de la UOC se hará vía telefónica, vía telemática o mediante reuniones de seguimiento para presentar de manera presencial, en apoyos digitales o físicos, los trabajos hechos. El Área de Comunicación podrá designar a otros equipos de la UOC para hacer las tareas de seguimiento y coordinación de cada proyecto/tarea solicitada.

El adjudicatario deberá contar con un equipo de trabajo integrado, como mínimo, por:

- Un (1) jefe de equipo sénior que asuma las tareas de dirección y coordinación:
 - Experiencia mínima de 5 años en dirección y coordinación de proyectos.
 - Experiencia en identificar los requisitos necesarios para llevar a cabo los encargos: establecer los objetivos específicos y la definición de la estrategia.
 - Experiencia en organización, coordinación y control de la ejecución del proyecto.
 - Experiencia en dirección del equipo de trabajo.
 - Estudios (curso/seminario) en dirección y gestión de proyectos.

- Un (1) diseñador infográfico sénior:
 - Experiencia mínima de 5 años en diseño, infografía y visualización, y especialista en comunicación visual, marketing visual e infografías por formatos estáticos, dinámicos y redes sociales.
 - Estudios (cursos) específicos en infografías y visualización de datos.
 - Grado en diseño gráfico o formación similar.
 - Conocimientos en diseño digital/multimedia, arquitectura visual, diseño editorial, diseño de la información e ilustración.
 - Conocimiento completo de la normativa de accesibilidad web (WCAG) aplicada al diseño, así como los correctos usos de medidas, estructuras y grids del diseño adaptativo.

- Analista web/maquetador:
 - Experiencia mínima de 5 años en garantizar que el diseño se pueda implementar en el entorno digital, así como garantizar la accesibilidad y la usabilidad respetando los grids y la responsividad.
 - Estudios informáticos específicos en programación de infografías dinámicas, usabilidad y programación responsiva.
 - Conocimiento completo de la normativa de accesibilidad web (WCAG) aplicada al diseño, así como los correctos usos de medidas, estructuras y grids del diseño adaptativo.

El adjudicatario debe garantizar la disponibilidad de todo el equipo para la prestación del servicio. En caso de que se produzca alguna baja temporal o total, se deberá sustituir a la persona que ha causado baja por otra del mismo perfil.

El adjudicatario trabajará por proyectos. El proyecto se planteará por objetivos y habrá plazos de entrega de las diferentes tareas a las que el adjudicatario deberá dar cumplimiento. El Área de Comunicación / Marca y Reputación de la UOC establecerá el sistema de supervisión de los proyectos que considere adecuado en cada fase.

Los plazos de entrega quedarán establecidos en cada encargo.

3.2 Fotografías

Los precios de los materiales incluyen la busca y propuesta de fotografías. Aun así, en el supuesto de que lo considere oportuno, la UOC podrá facilitar fotografías libres de derechos o sometidas a licencias de uso libre que permitan cualquier explotación o transformación de la obra, incluyendo la finalidad comercial y la creación de obras derivadas para complementar y enriquecer los contenidos. En el supuesto de que la UOC lo pida en el *briefing* de algún proyecto, la empresa adjudicataria buscará y propondrá nuevas imágenes, también libres de derechos o sometidas a licencias de uso libre que permitan cualquier explotación o transformación de la obra, incluyendo la finalidad comercial y la creación de obras derivadas, o mediante la compra a empresas especializadas o sesiones de fotografía (en este caso, el precio de la foto, los derechos de imagen, los términos y las condiciones de uso que permitirán el uso de las mismas para las finalidades determinadas por la UOC y la sesión de fotos, en caso de que se haga, irán a cargo y por cuenta de la UOC).

3.3 Presentación de los trabajos

Los trabajos se presentarán en soporte informático preparado para ser impreso y en formato papel (si es preciso).

También se presentarán los originales en formatos adecuados, por ejemplo:

- PSD en capas.
- InDesign.
- Adobe Illustrator (paquete Adobe).
- PDF editable y optimizado para impresión.
- HTML.

El Área de Comunicación / Marca y Reputación de la UOC puede determinar otros formatos de entrega según las necesidades del proyecto. A partir de los originales, la UOC podrá hacer adaptaciones y actualizar el contenido sin necesidad de pedir este servicio a la empresa adjudicataria.

Asimismo, la UOC revisará los entregables y, si procede, requerirá al adjudicatario las enmiendas o correcciones necesarias para que la calidad de los materiales sea la óptima.

Lote 2. Infografías de recursos de aprendizaje

1. Contexto

El modelo educativo de la UOC responde de una manera adecuada a las necesidades educativas de las personas que se forman a lo largo de la vida aprovechando al máximo el potencial que ofrece la red para aprender en un entorno flexible.

Es un modelo centrado en la actividad de aprendizaje que ofrece diversidad de opciones para adaptarse a las necesidades de cada estudiante. El estudiante y su proceso de aprendizaje son el centro de la acción formativa. Para llevar a cabo la actividad de aprendizaje, los estudiantes disponen de tres elementos principales: el equipo docente, la comunidad en red y los recursos de aprendizaje.

Los recursos de aprendizaje son, pues, uno de los ejes principales del modelo de aprendizaje de la UOC. Los recursos de aprendizaje son contenidos y herramientas para uso exclusivo de los estudiantes, que sirven para que el estudiante pueda progresar en el seguimiento de una asignatura y desarrollar con éxito las actividades de aprendizaje que se le proponen.

Los recursos de aprendizaje pueden ser de nueva creación, de producción propia de la UOC, como es el caso del servicio que nos ocupa en la presente licitación. Esta tipología de recursos está recogida en un catálogo donde se incluye todo el abanico de tipologías de materiales didácticos que se ofrecen al profesorado.

Estos recursos de aprendizaje se consideran estándares porque responden a un modelo previamente definido, con un diseño instruccional concreto, pero especialmente porque se producen siguiendo un sistema y un proceso preestablecidos, con unas fases de trabajo definidas y una planificación basada en unos baremos que son fruto de la experiencia.

Este modelo de recursos de aprendizaje se utiliza en la impartición de asignaturas de todas las enseñanzas de la UOC (grados, posgrados, másteres, seminarios, cursos de doctorado, etc.) y también en la formación más allá de la universidad (UOC X – Xtended Studies). Por otro lado, desde Editorial UOC se elaboran manuales universitarios para estudiantes, libros de divulgación y libros de ensayo e investigación para el profesorado, que, en algún momento, también pueden pasar a ser recursos de aprendizaje.

1.1. Planificación

La UOC tiene dos semestres docentes y la producción de los recursos de aprendizaje propios (RA) está condicionada por este hecho. Cada semestre se pueden diferenciar dos periodos diferentes de entrada de los encargos de producción correspondientes a RA de titulaciones oficiales (TO) y de posgrados (PG):

Semestre 1 (inicio curso septiembre/octubre)

- Entrega del original revisado y validado por el profesor (TO): 30 de abril
- Entrega del original revisado y validado por el profesor (PG): 30 de mayo

Semestre 2 (inicio curso febrero/marzo)

- Entrega del original revisado y validado por el profesor (TO): 30 de septiembre
- Entrega del original revisado y validado por el profesor (PG): 30 de octubre

2. Descripción del servicio objeto del contrato o alcance del servicio

Las tareas que se prevén en la realización por parte del contratista del servicio son:

2.1. Para las iconografías

- Conceptualización y diseño de iconografías: la conceptualización es el tiempo de análisis de cómo plasmar gráficamente aquello que se quiere representar partiendo de un *briefing* facilitado.
- Adaptación a los libros de estilo gráfico UOC: representación correcta de las normas que se describen en el libro de estilo y el *briefing*.
- Se deben aplicar y comprobar los cambios indicados por la autoría: podrán formularse propuestas de mejora, podrá enviarse documentación de cambios significativos y podrán comunicarse incidencias.
- Calidad de los acabados: los acabados deberán permitir velar por la calidad del material entregado. Los editables en Adobe Illustrator y finales se deberán entregar correctamente en svg y png.

2.2. Para las infografías estáticas e interactivas

- Conceptualización de las infografías: el análisis de cuál es la mejor manera de presentar, de una manera gráfica, la información proporcionada. La manera más eficiente, amena y dinámica.
- Diseño gráfico accesible y responsivo, y desarrollo de elementos gráficos simples (iconografía, esquemas y tablas), según el diseño UOC facilitado al contratista.
- Diseño de elementos de ilustración.
- Tratamiento lingüístico, en función del encargo.
- Adaptación a los libros de estilo gráfico UOC: representación correcta de las normas que se describen en el libro de estilo y el *briefing*.
- La primera versión de las infografías interactivas se realizará en una herramienta de generación de prototipos de tipo Figma. Una vez aprobada, se procederá a la programación.
- Programación: la programación se hace en HTML en software de código abierto.
- Deberán aplicarse y comprobarse las enmiendas de los autores: podrán formularse

propuestas de mejora, podrá enviarse documentación de cambios significativos y podrán comunicarse incidencias.

- Calidad de los acabados: los acabados deberán permitir velar por la calidad del material entregado. Los editables en Adobe Illustrator y finales se deberán entregar correctamente (svg, png, PDF, HTML).

2.3. Para las infografías animadas

- En el caso de los recursos de aprendizaje que son infografías animadas, tanto las simples como las complejas, se pide a la empresa adjudicataria que presente un guion/storyboard detallado antes de proceder a animar. Este se entregará en formato textual (PDF) e incluirá las propuestas visuales de cada una de las escenas de la infografía animada, así como el texto que irá locutado y una breve descripción de los movimientos o lo que ocurre en cada una de las escenas.
- Según la complejidad del encargo, el jefe de proyecto puede pedir que se haga una animática previa a la infografía animada definitiva, con imágenes estáticas, o con movimientos básicos y una voz en bruto que no hace falta que sea profesional.
- El tratamiento gráfico y de sonido puede implicar, dependiendo del proyecto, que la empresa adjudicataria deba llevar a cabo todas o alguna de las actividades siguientes: gráficos vectoriales; traducción de gráficos; busca de clips de vídeo, imágenes y música.
- Complementariamente, la empresa adjudicataria puede seleccionar clips de vídeo, imágenes y clips de música de librerías publicados en dominio público o con licencias en abierto que permitan el uso sin remuneración y con el alcance necesario para el uso pacífico de estos por parte de la UOC incorporados en los recursos de aprendizaje resultantes. En todo caso, se deberá citar la fuente de procedencia de estos recursos y la mención al dominio público y al tipo de licencia en abierto.
- Respecto a las imágenes, se puede pedir que la empresa homologada realice sobre estas las siguientes tareas: manipulaciones, cambios de texto, retoques, collages, etc.
- Siempre que no se diga lo contrario, la obtención de las autorizaciones o licencias de los correspondientes titulares de los derechos de propiedad intelectual por el uso de los clips de vídeo, imágenes y clips de música seleccionados por la empresa se harán en nombre de la UOC y, si procede, el pago será a cargo de la empresa adjudicataria.
- La empresa debe hacer el trabajo de grabación de la voz y garantizar una calidad óptima del sonido. Las voces podrán ser tanto masculinas como femeninas y en los idiomas catalán, español, inglés y francés. Antes de la grabación, la empresa homologada proporcionará un mínimo de tres muestras de cada una para poder elegir la que se considere más adecuada.
- Lo más habitual es que se necesite una sola voz, pero hay casos con requisitos de dos voces o más para un único proyecto.
- La empresa homologada debe aplicar el tratamiento lingüístico correspondiente (corrección o traducción) de los textos locutados y de los grafismos para garantizar la calidad lingüística.
- Cualquier proyecto de infografía animada debe llevar el grafismo básico previsto en el

libro de estilo UOC, que consiste en: rúbrica y caretas de entrada y salida.

- Todos los grafismos y movimientos deben estar hechos con After Effects con la versión CS6 o versiones posteriores. La edición final se podrá acabar sonorizada con Premiere o Final Cut, según la elección del proveedor.
- Las infografías animadas se deben entregar en formato HTML según la plantilla proporcionada y pueden incorporar interactividad.
- Todas las infografías animadas deben llevar subtítulos y transcripciones detalladas para hacerlas accesibles. Se entregarán en el formato .srt (por la accesibilidad del vídeo de bajada) y .vtt (para el reproductor). Ambos deben tener codificación UTF-8.
- La transcripción se debe entregar en los formatos Word y PDF. El PDF seguirá todas las pautas de accesibilidad marcadas por el estándar WCAG y deberá pasar un validador de la UOC. Se requiere contextualizar todas aquellas imágenes, sonidos o interacciones que tengan una relevancia en el contenido.
- La entrega final debe tener: los formatos de entrega completos, la copia de seguridad del proyecto de edición y grafismo necesaria y los materiales en bruto correspondientes.
- Los formatos de entrega serán: formato escritorio: MP4 con codec H.264, resolución de 1.280 x 720 y tasa de bits (bit rate) de 2.000 kbps; formato móvil: MP4 con codec H.264, resolución de 640 x 360 y tasa de bits (bit rate) de 600 kbps; formato HD: MP4 con codec H.264, resolución de 1.920 x 1.080 y tasa de bits (bit rate) de 6.000 kbps.
- Hay que proporcionar los editables de Illustrator, After Effects y/o Premiere/Final Cut, así como los archivos de imagen y audio que hayan sido necesarios para poder crear la infografía animada.

3. Modelo de operación

El personal y/o los recursos dedicados al desarrollo de la tarea objeto de licitación cumplirán los requisitos y las condiciones técnicas relacionadas con las áreas técnicas que se deben aplicar para la producción del recurso, según se haya especificado en el apartado anterior.

En este sentido, se piden los requisitos siguientes:

- Experiencia en el área de edición de textos de ámbito didáctico o universitario o editorial.
- Conocimientos de nivel superior de las lenguas finales de la entrega. Además, deben tener los conocimientos filológicos y lingüísticos adecuados para desarrollar la evaluación con un nivel de calidad experto.
- Capacidad de aplicación e interpretación de los libros de estilo, los criterios editoriales y las guías lingüísticas.
- Capacidad técnica y abstracta para evaluar las tareas asociadas en el área Edición: aplicación de criterios de coherencia, valoración de la adecuación del texto.
- Capacidad técnica y abstracta para evaluar la implantación de los libros de estilo gráficos y la realización de las diferentes tareas asociadas al área: aplicación de tipografías y colores; creación y adaptación de infografías, logos, gráficas y animaciones; tratamiento

de fotografías, vídeos y audios.

- Conocimientos de los criterios generales de accesibilidad y normativas relacionadas WCAG.
- Conocimientos de herramientas ofimáticas y de programas específicos: Microsoft Office; Software básico de Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat Pro; Paquete Google (Drive, formularios, presentaciones, documentos, Sites, Hangouts); herramientas de edición de vídeo y audio: Adobe Premiere o Final Cut y After Effects con la posibilidad de Encoder.
- Conocimientos generales de XML y específicamente de DocBook, MathML y QTI; conocimientos de HTML 5, CSS 3 y JavaScript; conocimiento de la normativa de accesibilidad web (WCAG); dominio de las aplicaciones de composición digital (Adobe InDesign, Adobe FrameMaker).
- Capacidad para valorar la adecuación formal, funcional y estructural de los materiales que se utilizan para comprobar que se ajustan a las especificaciones, las pautas y los criterios establecidos y que se han seguido las indicaciones proporcionadas en los sistemas de maquetación previstos.

4. Modelo de trabajo

El licitador debe proponer el modelo de organización con que ejecutará su propuesta de solución. La propuesta del licitador debe incluir la relación de los componentes del equipo, su perfil y formación, y las tareas asociadas a cada componente.

La gestión operativa de las tareas objeto de este pliego se debe hacer de acuerdo con el modelo de operación siguiente.

La UOC basa su modelo de trabajo en relación con el adjudicatario en los perfiles siguientes:

- Jefes de proyecto de recursos de aprendizaje en formato gráfico: son los perfiles que reciben las obras por parte de los autores o profesores y las analizan y clasifican según la parrilla de productos. De este modo se determina la estrategia de producción y su planificación. Son las personas responsables del seguimiento de la obra y las personas de contacto para los adjudicatarios. Empieza una relación de este perfil UOC con la persona designada por la empresa homologada. La comunicación entre estas personas debe ser fluida, y el adjudicatario se compromete a atender o contestar las comunicaciones emitidas por el jefe de proyecto en un periodo no superior a treinta y seis horas hábiles. La demora en la respuesta por parte de la empresa homologada en un tiempo superior a este máximo por causas imputables a la empresa homologada supondrá la aplicación de las penalizaciones descritas en el Pliego de cláusulas administrativas del acuerdo marco (PCAM).
- Técnicos responsables por perfil: son las personas encargadas de la relación con los proveedores homologados para formarlos o aclarar dudas de marcado componente técnico.
- Directora del grupo de producción UOC: la UOC se reserva el derecho de poder pedir

información relativa a la estrategia de producción que emplea el proveedor homologado. Además, se participa en la estrategia de producción propuesta por el proveedor para poder apuntar o corregir algún punto que se considere importante para la correcta consecución del servicio. La empresa homologada debe asumir e implementar estas mejoras y consideraciones pactadas de mutuo acuerdo mediante la figura del coordinador del servicio. Las reuniones con la dirección se deben hacer periódicamente cada dos meses. Estas reuniones de seguimiento de la producción empiezan con una primera reunión al inicio de semestre. El objetivo de esta reunión inicial es determinar la estrategia más adecuada, puesto que cada semestre se pueden incorporar novedades. Sin embargo, siempre que haya un motivo que la UOC considere de interés prioritario, se podrán hacer reuniones adicionales a las planificadas.

Las empresas homologadas deben poner a un interlocutor válido para cada uno de estos perfiles y que tenga capacidad de decisión para asegurar la eficiencia y la eficacia de estas relaciones.

Este es el proceso de relación inicial y actual, que puede ser modificado por la UOC respondiendo a cambios derivados de la adecuación de los procesos con el objetivo final de asegurar la producción.

5. Condiciones del servicio

Durante la realización del servicio:

- El adjudicatario ejecutará las prestaciones desde sus instalaciones.
- Se harán reuniones (videoconferencia) al inicio de cada encargo. También se harán reuniones mensuales de seguimiento (videoconferencia) y una reunión anual (sede de la UOC) de seguimiento general del proyecto. Sin embargo, las reuniones presenciales serán un formato válido y se harán a requerimiento de cualquiera de las dos partes, aunque la opción en línea será la preferente.
- El medio de comunicación entre el contratista y el jefe de proyecto de la UOC será: el correo electrónico (Gmail), Hangouts y el teléfono.
- El intercambio de archivos se hará siempre a través de Google Drive, al cual solo podrán acceder las personas designadas y autorizadas por cada una de las partes, para ir viendo las diferentes propuestas que haga el contratista, así como la evolución de la ejecución de las tareas y la elaboración de los entregables en que consiste el servicio.
- Para la realización de las diferentes revisiones, el contratista proporcionará un enlace de acceso a los archivos.
- Para cada uno de los encargos, se enviará al contratista una planificación detallada, con las fechas previstas de inicio de cada uno de los entregables y del cierre del proyecto.

Se designará un responsable del contrato que será el perfil coordinador, tanto por parte de la UOC como por parte del contratista. Las funciones del responsable del contrato serán, a todos los efectos, las derivadas de la dirección, la comprobación, la información y la vigilancia de la correcta realización de los trabajos, y, especialmente, las que le asigne la UOC.

La UOC se reserva el derecho a realizar sobre la ejecución del servicio por parte del contratista todos aquellos controles e inspecciones que crea oportunos con el fin de garantizar el cumplimiento del presente contrato. El responsable del contrato de la UOC estará en estrecha comunicación con el responsable del contrato por parte del contratista.

6. Equipo de trabajo/personal a disposición del servicio

Equipo humano: el licitador aportará, para llevar a cabo el servicio contemplado en el presente contrato, el equipo humano necesario:

- **Coordinador**

Experiencia de como mínimo 3 años en la coordinación de preproducción y producción de proyectos.

- **Diseñador gráfico sénior**

Competencias

- Capacidad de organizar y presentar la información de una manera gráfica a partir de una narrativa o un hilo conductor.
- Capacidad de facilitar la transmisión de la información.
- Capacidad de explicar un proceso y/o un ejemplo facilitado, y visualizar conceptos, hechos, datos o ideas complejas de una manera más fácil, rápida y entendedora.
- Analizar y sintetizar información compleja.
- Aplicar el pensamiento creativo para innovar, generar nuevas ideas y soluciones y llevarlas a la práctica.

Diseño gráfico

- 3 años de experiencia en diseño y producción de materiales gráficos.
- Grado en diseño gráfico o formación similar. Conocimiento en diseño digital/multimedia, arquitectura visual, diseño de la información, ilustración y diseño de interacción y diseño de interfaz (UX).
- Experiencia contrastada en garantizar que el diseño se pueda implementar en el entorno digital, así como garantizar la accesibilidad y la usabilidad respetando los grids y la responsividad (RWD).

- Capacidad técnica y abstracta para implementar el libro de estilo de la UOC (estilo, tipografías, colores, etc.).
- Capacidad de síntesis para crear infografías a partir de un *briefing* textual o esquemático.
- Capacidad de retoque y tratamiento fotográfico (medidas, estilo, formatos web...).
- Capacidad de grabación de audio y edición de este.
- Capacidad de animar elementos visuales mediante programas de edición para poder hacer infografías animadas. Capacidad de tener ritmo en la conceptualización y la visualización de esta información de manera secuencial.
- Conocimiento completo de la normativa de accesibilidad web (WCAG) aplicada al diseño, así como los usos correctos de tamaños, estructuras y rejillas (grids) del diseño adaptativo.
- Capacidad para diseñar iconos y otros elementos que puedan ser susceptibles de incluirse tanto en material gráfico como en web y en papel.
- Capacidad de ilustración vectorial de personajes y objetos que puedan formar parte de infografías animadas.
- Capacidad para buscar imágenes de temática específica, tanto de galería de compra como gratuitas.
- Capacidad para adaptar gráficos provenientes de diferentes formatos y adaptarlos técnicamente a las salidas requeridas en el libro de estilo.
- Conocimientos de edición de vídeo y audio para hacer cortes y capturas. Capacidad de adaptación a las nuevas tendencias de diseño y criterio para implementarlas.
- Agilidad y rápida resolución de las tareas y cumplimiento en las fechas de entregas parciales y finales.

Experiencia en software específico de diseño

- Software de Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat Pro, After Effects, Encoder, Premiere. Prioritariamente, se requerirá el dominio de las últimas versiones de los programas, aunque se pueden solicitar trabajos realizados con otras versiones.
- Google Suite: Drive, formularios, presentaciones, Docs, Sites, Hangouts...
- Paquete MS Office.
- MathType o similar para generar fórmulas matemáticas.

- **Programador y maquetador**

Programador con experiencia acreditada de 3 años en proyectos similares:

- Conocimientos en HTML/CSS, nivel avanzado.
- Conocimientos de PHP.
- Conocimientos de JavaScript avanzado.
- Conocimientos generales de la normativa de accesibilidad web (WCAG), del entorno de trabajo Bootstrap y de las aplicaciones de composición digital (Adobe InDesign, Adobe FrameMaker).
- Capacidad de adaptación a posibles cambios tecnológicos o evoluciones en los diferentes estándares de programación.

- **Lingüísticas**

- Nivel nativo de la lengua de destino de la traducción o la corrección.
- Experiencia mínima de 3 años en el área de tratamiento lingüístico de textos de ámbito didáctico o universitario o editorial.
- Conocimientos lingüísticos y filológicos para la corrección y la traducción de textos en las lenguas objeto del contrato. Idiomas de trabajo habitual: nivel 1 (catalán y español), nivel 2 (inglés y francés) y nivel 3 (el resto de los idiomas diferentes al nivel 1 y nivel 2).

Competencias

Traducción/corrección

- Nivel nativo de la lengua de destino de la traducción.
- Conocimientos consolidados de la lengua de origen de la traducción.
- Conocimientos filológicos y lingüísticos adecuados.
- Conocimientos específicos del ámbito de especialidad cuando lo requiera la traducción (científico, técnico, jurídico).
- Conocimiento de las guías lingüísticas de la UOC.
- Conocimiento de sistemas de traducción automática.

- **Guionista**

- Titulación superior en cualquiera de las ramas de comunicación: periodismo, comunicación audiovisual, titulación en formación artística o titulación en arte dramático.

Si no se tiene, serán válidas otras formaciones o cursos en que el contenido verse sobre los medios de comunicación: televisión, radio o periodismo digital.

- Experiencia mínima de 3 años en la escritura de guiones y escaletas en el ámbito de la comunicación, pedagógico, universitario o editorial.

- **Técnico de animación o especialista en gráficos animados (*motion graphics*)**

- Formación especializada en varios de los ámbitos siguientes: realización audiovisual, en animación 2D y 3D, en 3D en *rigging* y *setup*, formación en comunicación audiovisual, diseño gráfico o experiencia demostrable de 3 años en trabajos relacionados.
- Experiencia mínima acreditable de 2 años de software por edición de vídeo y audio: Adobe Premiere o Final Cut Pro X, dominio absoluto del Adobe After Effects, con el cual previsiblemente se hará gran parte de la producción futura, dominio de software de animación 3D (Autodesk Maya, 3ds Max), en caso de que el proyecto lo requiera, y dominio de programas de edición de imagen, como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator.

- **Técnico especialista en accesibilidad**

- Experiencia mínima de 2 años como técnico especialista en accesibilidad.
- Dominio de la normativa de accesibilidad web (WCAG).

- **Locutor**

Formación específica de locutor/a o, si no se tiene, experiencia en tareas de locución de audio profesional.

7. ¿Cuál es el horario ordinario del servicio?

El servicio estándar que se brindará tiene como horario: de 8 a 17 h de lunes a jueves, y viernes de 8 a 14 h. A pesar de que se trabajará de forma asíncrona, las comunicaciones podrán ser en estas franjas.

No se contempla ofrecer soporte de incidencia o servicio 24x7.

La dedicación semanal dependerá de las necesidades del proyecto en cada momento, puesto que la dedicación está supeditada a la planificación y no a la permanencia en el lugar de trabajo.

8. Fases de la prestación del servicio y duración de cada fase. Itinerario

Para cada uno de los encargos se enviará al contratista la planificación detallada, con

las fechas previstas de inicio de cada uno de los entregables y del cierre del proyecto.

1) Iconografía

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis proyecto y activación producción	3
Diseñador gráfico	Entregable A	Conceptualización y realización gráfica	5
Jefe proyecto UOC		Revisión entregable A	3
Diseñador gráfico	Entregable B	Cambios revisión entregable A	2
Jefe proyecto UOC		Revisión entregable B	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión conceptualización y realización gráfica	10
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Diseñador gráfico	Entregable C	Cambios revisión PRA	2
Jefe proyecto UOC		Cierre	2
			30

2) Infografía

La UOC categoriza **7 tipos** de infografías:

- a) Estática simple (ies)
- b) Estática compleja (iec)
- c) Interactiva simple (iis)
- d) Interactiva compleja (iic)
- e) Interactiva +
- f) Animada simple (ias)
- g) Animada compleja (iac)

a) Estática simple (ies). Toda la información se visualiza en un solo clic. Solo hay un plano o capa de información. El formato de salida es principalmente el PDF, pero se podrían pedir en jpg, tiff, svg, png.

b) Estática compleja (iec). Toda la información se visualiza en un solo clic. Solo hay un plano o capa de información. El formato de salida es principalmente el PDF, pero se podrían pedir en jpg, tiff, svg, png. Incluye la realización de ilustraciones o de elementos iconográficos.

c) Interactiva simple (iis). El formato será HTML, pero hay que incluir también la versión PDF. En este tipo de infografía hay una página HTML inicial (*home*) desde la que, con la acción del usuario, se despliega la información en diferentes páginas. Cada clic muestra un nuevo contenido y, por el contrario, otro clic lo puede ocultar.

d) Interactiva compleja (iic). El formato será HTML, pero hay que incluir también la versión PDF. En este tipo de infografía hay una página HTML inicial (*home*) desde la que, con la acción del usuario, se despliega la información en diferentes páginas. Cada clic muestra un nuevo contenido y, por el contrario, otro clic lo puede ocultar. En este caso hay más de tres planos de información y la extensión del contenido es superior a la estándar. Incluye la realización de más de tres gráficas/esquemas/tablas, y tres elementos iconográficos.

e) Interactiva +.

Infografía que se determina que no se puede incluir en los puntos c) y d). Se necesita desarrollo en programación y/o desarrollo ilustrativo.

f) Animada simple. Formato de infografía en la que se representa gráficamente una locución en *off*, a partir de un grafismo básico, como, por ejemplo, iconos, texto e imágenes que se mueven de manera sencilla. No hay diseño de personajes en movimiento ni escenografías complejas. Los elementos se mueven de manera lineal, mediante fotogramas clave (*keyframes*), sin efectos complejos que distorsionen la imagen. No hay movimiento dentro de los elementos; el texto, los iconos y los elementos gráficos aparecen y desaparecen de manera simple, sea por opacidad, por tamaño o por movimiento.

g) Animada compleja. Formato de infografía en la que se dinamizan dibujos y personajes. En la compleja, tenemos varias capas animadas independientemente, y así podemos disponer de personajes y de la animación de varias partes de su cuerpo y del fondo de manera simultánea. Este tipo de dinamización se puede hacer con distintas técnicas: con movimiento, con opacidad y con otros recursos que no se toman en consideración en la animación simple y que comportan más horas de dedicación que esta. Se dispone del diseño de personajes en movimiento y de escenografías complejas.

Cada una de las tipologías pueden hacerse en un segundo idioma: traducción (t).

El **tiempo de producción**, desde la entrega de la ficha de encargo al cierre, es:

- Infografía estática: 49 días hábiles.
- Infografía interactiva: 68 días hábiles.
- Infografía animada simple: 64 días hábiles.
- Infografía animada compleja: 78 días hábiles.
- Infografía animada segundo idioma: 56 días hábiles.
- Infografía animada simple: 64 días hábiles.
- Infografía animada compleja: 78 días hábiles.
- Infografía animada segundo idioma: 56 días hábiles.

a) y b) Itinerario infografía estática

Para la infografía estática se han establecido 4 entregables por parte del proveedor: A, B, C, D.

En la tabla siguiente se detalla el itinerario de producción y los tiempos de realización de cada uno de los entregables.

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis proyecto y activación producción	3
Empresa contratista	Entregable A	Conceptualización y realización gráfica	10
Jefe proyecto UOC		Revisión conceptual, formal y de prototipo	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión, conceptualización y realización gráfica – Prototipo interacción	8
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable B	Cambios conceptuales y formales	2
Jefe proyecto UOC		Revisión entregable B	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión conceptualización y realización gráfica	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable C	Cambios conceptuales y formales	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Profesorado responsable / autoría		Revisión cambios	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable D	Últimos cambios formales y generación paquete cierre y subida al Drive	2
Jefe proyecto UOC		Cierre	2
			49

a) y b) Itinerario infografía estática – Revisión

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis proyecto y activación producción	3
Empresa contratista	Entregable A	Conceptualización y realización gráfica	5
Jefe proyecto UOC		Revisión entregable A	3

Empresa contratista	Entregable B	Cambios conceptuales y formales	2
Jefe proyecto UOC		Revisión entregable B	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión conceptualización y realización gráfica	6
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable C	Cambios conceptuales y formales	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Profesorado responsable / autoría		Revisión cambios	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable D	Últimos cambios formales y generación paquete cierre y subida al Drive	2
Jefe proyecto UOC		Cierre	2
			39

c), d) y e) Itinerario infografía interactiva

Para la infografía interactiva se han establecido 5 entregables por parte del proveedor: A, B, C, D, E. En la tabla siguiente se detalla el itinerario de producción y los tiempos de realización de cada uno de los entregables.

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis proyecto y activación producción	3
Empresa contratista	Entregable A	Conceptualización + realización gráfica + prototipo interacción	10
Jefe proyecto UOC		Revisión conceptual, formal y prototipo	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión, conceptualización y realización gráfica – Prototipo interacción	8

Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable B	Cambios conceptuales, formales y de prototipo	4
Jefe proyecto UOC		Revisión cambios conceptuales y formales	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión conceptual y formal	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable C	Cambios conceptuales, formales y prototipo + programación	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Profesorado responsable / autoría		Revisión cambios conceptuales, formales y programación	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable D	Cambios formales y de programación	7
Jefe proyecto UOC		Revisión programación interacción	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión cambios conceptuales, formales y programación	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable E	Cambios finales formales y de programación, generación paquete cierre y subida al Drive	3
Jefe proyecto UOC		Cierre y subida a plataforma	3
			68

c), d) y e) Itinerario infografía interactiva – Revisión

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis proyecto y activación producción	3
Empresa contratista	Entregable A	Conceptualización + realización gráfica + prototipo interacción	5
Jefe proyecto UOC		Revisión conceptual y formal	3
Empresa contratista	Entregable B	Cambios conceptuales, formales y de prototipo	2
Jefe proyecto UOC		Revisión cambios conceptuales y formales	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión conceptual y formal	7
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable C	Cambios conceptuales, formales y prototipo + programación	4
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Profesorado responsable / autoría		Revisión cambios conceptuales, formales y programación	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable D	Cambios formales y de programación	5
Jefe proyecto UOC		Revisión programación interacción	2
Empresa contratista	Entregable E	Cambios finales formales y de programación, generación paquete cierre y subida al Drive	3
Jefe proyecto UOC		Cierre y subida a plataforma	3
			49

f) Itinerario infografía animada simple

Para la infografía animada simple se han establecido 5 entregables por parte del

proveedor: G, A, B, C, D.

En la tabla siguiente se detalla el itinerario de producción y los tiempos de realización de cada uno de los entregables.

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis del proyecto y activación de la producción	2
Empresa contratista	Entregable G	Guion ilustrado (<i>storyboard</i>)	10
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	3
Profesorado responsable / autoría		Revisión guion	3
Jefe proyecto UOC		Verificación, resolución incidencias y gestión	2
Empresa contratista	Entregable A	Realización dinamismo + grabación y montaje voz en <i>off</i>	15
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Empresa contratista	Entregable B	Cambios y ajustes	3
Jefe proyecto UOC		Verificación de cambios y ajustes; Gestión	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión dinamismo + voz en <i>off</i>	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable C	Montaje en HTML; subtitulación; transcripción	5
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión formato HTML con subtitulación y transcripción	2
Jefe proyecto UOC		Gestión	1
Empresa contratista	Entregable D	Cierre proyecto y entrega de la copia de seguridad	3
Jefe proyecto UOC		Cierre en BBDD	2
			64

g) Itinerario infografía animada compleja

Para la infografía animada compleja se han establecido 6 entregables por parte del

proveedor: G, G1, A, B, C, D.

En la tabla siguiente se detalla el itinerario de producción y los tiempos de realización de cada uno de los entregables.

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis del proyecto y activación de producción	2
Empresa contratista	Entregable G	Guion ilustrado (<i>storyboard</i>)	10
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	3
Profesorado responsable / autoría		Revisión guion	5
Jefe proyecto UOC		Verificación, resolución incidencias y gestión	2
Empresa contratista	Entregable G1	Animática con voz y sonido provisional	5
Jefe proyecto UOC		Verificación, resolución incidencias y gestión	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión guion + animática	3
Jefe proyecto UOC		Verificación, resolución incidencias y gestión	2
Empresa contratista	Entregable A	Realización dinamismo + voz en <i>off</i>	15
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Empresa contratista	Entregable B	Cambios y ajustes	3
Jefe proyecto UOC		Verificación de cambios y ajustes; Gestión	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión dinamismo + voz en <i>off</i>	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable C	Montaje en HTML; subtitulación; transcripción	5
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión formato HTML con subtitulación y transcripción	2
Jefe proyecto UOC		Gestión	1

Empresa contratista	Entregable D	Cierre proyecto y entrega de la copia de seguridad	3
Jefe proyecto UOC		Cierre en BBDD	2
			78

h) Itinerario infografía animada segundo idioma

Para la infografía animada segundo idioma se han establecido 4 entregables por parte del proveedor: G, A, B, C, D. En la tabla siguiente se detalla el itinerario de producción y los tiempos de realización de cada uno de los entregables.

Perfil	Entregable	Descripción tarea	Días realización
Jefe proyecto UOC		Análisis del proyecto y activación de la producción	2
Empresa contratista	Entregable G	Guion ilustrado (<i>storyboard</i>)	5
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	3
Profesorado responsable / autoría		Revisión guion	5
Jefe proyecto UOC		Verificación, resolución incidencias y gestión	2
Empresa contratista	Entregable A	Realización dinamismo + voz en <i>off</i>	10
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Empresa contratista	Entregable B	Cambios y ajustes	3
Jefe proyecto UOC		Verificación de cambios y ajustes; Gestión	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión dinamismo + voz en <i>off</i>	5
Jefe proyecto UOC		Gestión	2
Empresa contratista	Entregable C	Montaje en HTML; subtitulación; transcripción	5
Jefe proyecto UOC		Verificación de la adecuación a la demanda	2
Profesorado responsable / autoría		Revisión formato HTML con subtitulación y transcripción	2
Jefe proyecto UOC		Gestión	1

Empresa contratista	Entregable D	Cierre proyecto y entrega de la copia de seguridad	3
Jefe proyecto UOC		Cierre en BBDD	2
			56

9. Entregables

El contratista entregará a la UOC los siguientes entregables:

Iconografía

Entregable A: documento del desarrollo inicial con los requerimientos implementados y la compilación del contenido de la reunión de control del proyecto. El contratista debe entregar una pequeña muestra.

Entregable B: entrega de la primera propuesta de diseño gráfico para el análisis y la detección de incidencias por parte del jefe de proyecto de la UOC y gestión del cambio.

Entregable C: entrega de las tres revisiones una vez solucionadas las incidencias iniciales mencionadas por el jefe de proyecto de la UOC y una vez introducidas las enmiendas hechas por el profesor responsable de asignatura de la UOC implementadas al objeto de que el profesor responsable las valide.

Entregable D: últimas enmiendas del diseño y entrega definitiva, con los editables en Adobe Illustrator y, si procede, documentación necesaria para su uso (como, por ejemplo, las fuentes).

Infografías

Entregable G: guion ilustrado (*storyboard*). En las infografías animadas, tanto si el guion es original como si es confeccionado (a partir de un guion previo) por la empresa homologada, este se tiene que corregir lingüísticamente por parte de la empresa homologada.

Entregable G1: animática. En los casos de las infografías animadas complejas, entre el entregable G (*guion/storyboard*) y el entregable A, se pedirá un paso intermedio, la elaboración de una animática, que consistirá en la elaboración de una infografía animada hecha de forma esquemática con movimientos muy básicos, para tener todavía más clara la idea de cómo acabará saliendo el producto definitivo.

Este tipo de infografía contendrá una prueba de voz que no será la definitiva del recurso y que servirá para calcular el ritmo y asegurar el contenido.

Entregable A:

- Infografía estática: conceptualización y realización gráfica, siguiendo los requerimientos y las especificaciones de la ficha de encargo y de la reunión de inicio de proyecto.
- Infografía interactiva: conceptualización, realización gráfica y realización de un

prototipo de interacción, siguiendo los requerimientos y las especificaciones de la ficha de encargo y de la reunión de inicio de proyecto.

- Infografía animada: pieza montada para ser validada por el jefe de proyecto, siguiendo los requerimientos y las especificaciones de la ficha de encargo y de la reunión de inicio de proyecto.

Entregable B:

- Infografía estática: a partir de la detección de incidencias, por parte del jefe de proyectos de la UOC, del profesor responsable de la UOC y de autoría, en el análisis y la revisión del entregable A, se genera la versión con los cambios conceptuales y formales implementados.
- Infografía interactiva: a partir de la detección de incidencias, por parte del jefe de proyectos de la UOC, del profesor responsable de la UOC y de autoría, en el análisis y la revisión del entregable A, se genera la versión con los cambios conceptuales, formales y de interacción implementados.
- Infografía animada: pieza montada para ser validada por el profesor/a.

Entregable C:

- Infografía estática: a partir de la detección de incidencias, por parte del jefe de proyectos de la UOC, del profesor responsable de la UOC y de autoría, en el análisis y la revisión del entregable B, se genera la versión con los cambios conceptuales y formales implementados.
- Infografía interactiva: a partir de la detección de incidencias, por parte del jefe de proyectos de la UOC, del profesor responsable de la UOC y de autoría, en el análisis y la revisión del entregable B, se genera la versión con el desarrollo de la programación de la interacción, y se incluyen los cambios conceptuales y formales.
- Infografía animada: pieza montada para ser validada por el profesor/a. Maquetada, con subtítulos y transcripción en la lengua del encargo, añadida al producto final en maquetación.

Entregable D:

- Infografía estática: proyecto con los últimos cambios formales, indicados por el profesorado responsable de la UOC y autoría en la revisión del entregable C, incorporados. Y la generación del paquete de cierre y subida al Drive.
- Infografía interactiva: en las infografías interactivas es la versión con los cambios formales y de programación indicados por el profesor responsable de la UOC y autoría en la revisión del entregable C.
- Infografía animada: entrega final: generación del paquete de cierre y subida al Drive.

Entregable E:

- Infografía interactiva: versión con los cambios finales formales y de programación, y la generación del paquete de cierre y subida al Drive.

Durante el proceso de producción, en la entrega de cada revisión que así lo requiera, el proveedor debe proporcionar al jefe de proyecto un URL para revisar.

Este espacio de entregas lo debe proporcionar el proveedor, al que la UOC tendrá acceso de manera ágil. En cuanto a la seguridad de este espacio, se debe garantizar que los URL de bajada y visualización no son accesibles para todo el mundo, de acuerdo

con las especificaciones que proporcionará la UOC.

En este espacio se deben tener en cuenta las diferentes revisiones de los materiales, de forma que cualquier revisión tiene que poder ser consultable en cualquier momento durante el proceso de producción de la obra durante los tres meses posteriores al semestre de cierre de la obra.

Una vez acabadas todas las revisiones y validadas por parte de la UOC, cuando ya se da el material por cercado, se debe hacer la entrega final. Al inicio de la colaboración, la UOC proporcionará los accesos y la documentación de entrega necesaria para entregar estos archivos finales.

Una vez hechas las entregas mencionadas, la UOC podrá requerir al contratista que haga una entrega definitiva de las mismas dentro del plazo de 10 días naturales después de su entrega.

La revisión de los trabajos queda sujeta a la validación de cada uno de los entregables establecidos. La UOC emitirá las correcciones y/o valoraciones oportunas respecto a los trabajos que el contratista realice. En el caso de que haya que realizar correcciones, hasta que la UOC no dé el visto bueno final no se considerará terminado el servicio y, por tanto, no procederá al pago final del servicio.

10. Histórico: volumen de servicio o suministro

En los cuatro últimos ejercicios, el volumen de recursos de aprendizaje y editoriales en formato infográfico que se ha producido tomando como referencia el total de piezas producidas y según su naturaleza ha sido el siguiente:

Tipo infografías	2019-1	2019-2	2020-1	2020-2	2021-1	2021-2	2022-1	2022-2
Estática simple	5	11	1	4	1	5	0	2
Estática simple segundo idioma	4	6	4	3	1	5	0	2
Estática compleja	1	3	1	1	2	4	2	4
Estática compleja segundo idioma	1	3	1	0	2	4	2	4
Interactiva simple	0	1	1	16	1	4	1	0
Interactiva simple segundo idioma	2	1	3	7	1	4	1	0
Interactiva compleja	2	4	4	3	3	10	4	6
Interactiva compleja segundo idioma	3	2	5	0	3	10	4	6
Animada compleja	13	10	4	11	4	0	12	0
Animada simple	29	4	38	46	10	8	14	33
Total	18	45	62	91	28	54	40	57

Tipo iconografía	2019-1	2019-2	2020-1	2020-2	2021-1	2021-2	2022-1	2022-2
Iconografía	96	37	36	34	0	4	0	0

Total	96	37	36	34	0	4	0	0
-------	----	----	----	----	---	---	---	---

Busca imágenes fotográficas	2019-1	2019-2	2020-1	2020-2	2021-1	2021-2	2022-1	2022-2
Fotografías	-	-	-	284	200	270	290	165
Total	-	-	-	284	200	270	290	165

11. Accesibilidad

La UOC trabaja con el objetivo de facilitar el acceso universal a todas las personas, independientemente de su diversidad funcional y del contexto técnico de uso con el que lo hacen (el tipo de dispositivo, el software, la velocidad de la conexión, las condiciones ambientales, etc.). El objetivo es adaptar todos los recursos de aprendizaje a las recomendaciones del Consorcio World Wide Web (W3C), para eliminar las barreras que dificultan el acceso a la información y la comunicación. Estas recomendaciones se concretan en las pautas de accesibilidad de la web WCAG 2.1.

El compromiso de la Universitat Oberta de Catalunya es llegar a cumplir el nivel de conformidad Doble-A (AA), tal como exigen a las universidades las legislaciones europea y estatal.

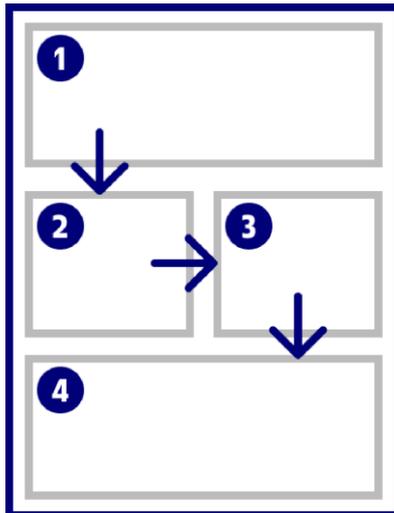
En la implementación del grado de accesibilidad en los recursos de aprendizaje del tipo infografías hay que tener en cuenta diferentes acciones, según si la infografía es estática, interactiva o animada.

1. Infografía estática

a. Accesibilidad cognitiva: el contenido de la infografía debe ser fácil de entender.

Algunas recomendaciones para tener en cuenta:

- Se debe usar un estilo de redacción directo.
- Frases cortas.
- Se deben evitar tecnicismos o palabras difíciles de leer o de entender. Si las palabras son importantes para la infografía, hay que explicarlas bien.
- Hay que organizar la información siguiendo un orden de lectura fácil. Por defecto, las personas leen de arriba abajo y de izquierda a derecha, en forma de Z. Para indicar el orden de lectura se pueden agrupar los bloques de información con recuadros de colores claros o utilizar flechas.



- Las cifras largas con muchos números y los porcentajes son difíciles de leer.
- Hay que comprobar que las imágenes se entiendan. Y también utilizar iconos e imágenes de uso común.
- Si una idea se repite dentro de una infografía, se debe usar la misma imagen para representarla.
- No se deben utilizar imágenes infantiles. Se deben usar imágenes realistas, con un diseño claro y simple.
- Si se utilizan gráficos, hay que incluir todas sus partes: título, leyenda, etiquetas de datos.
- Hay que explicar la idea principal del gráfico y destacar el dato más importante.

b. Accesibilidad visual: la infografía tiene que ser fácil de ver y leer.

- **Se debe usar un cuerpo de texto adecuado.** Si la infografía se consulta en formato digital, se recomienda utilizar una fuente base de 14px y no utilizar nunca una medida menor a 11px. Además, se recomienda usar las unidades de espaciado "rem". De este modo, si el usuario necesita un cuerpo de letra superior, todo el espaciado se redimensiona de manera proporcional. En cambio, si es un material pensado para impresión, se recomienda un cuerpo de texto de 11 o 12 puntos para asegurar la legibilidad de la infografía.
- Si la infografía contiene enlaces a otras webs, **el texto debe describir de manera clara el sitio al que el vínculo dirigirá al usuario/a.**
- **Hay que comprobar que el contraste de color entre el texto y el fondo sea suficiente.** Si el color de fondo y el del contenido se asemejan demasiado, los usuarios pueden tener dificultades para leerlo. Para comprobar el contraste se pueden utilizar herramientas gratuitas como WebAIM Contrast Checker o Adobe Color Contrast Analyzer. También se puede comprobar si una paleta de colores es apta para daltonismo con la herramienta Coloring for Colorblindness.
- **No hay que basarse únicamente en el color para transmitir información.** Por ejemplo, se pueden utilizar texturas o entramados para diferenciar las categorías de información de un gráfico. De este modo, las categorías serán más reconocibles.

- **Hay que incluir una transcripción textual de la infografía.** Por definición, las infografías utilizan recursos gráficos como iconos, formas, distribución de los elementos, etc., para transmitir información. Aun así, en el caso de las personas que usan lectores de pantalla para acceder a los contenidos, los recursos gráficos pueden tener el efecto contrario y dificultar la comprensión del material. Por eso, es una buena práctica generar una transcripción textual de la infografía, prescindiendo de todos los elementos visuales decorativos. Si hay recursos gráficos relevantes, como fotografías o gráficas, hay que acompañarlos de un texto alternativo que describa su contenido.

2. Infografía interactiva

Para que una infografía interactiva hecha con HTML sea navegable debemos tener en cuenta una serie de buenas prácticas, cuyo objetivo es conseguir que el contenido esté marcado correctamente y se pueda navegar en él con un teclado o lectores de pantalla.

Como recomendaciones propuestas para llegar a lograr el nivel de accesibilidad que se requiere, se pueden destacar:

- **Imágenes con textos descriptivos:** incorporar alternativa textual a la información visual multimedia (imágenes sencillas, gráficos, etc.). Todas las imágenes deben disponer de un atributo "alto" con la descripción correspondiente; si la descripción es muy larga, se puede utilizar el atributo "longdesc" para referenciar otro elemento o página para esta descripción.
- **Títulos semánticos:** la infografía debe seguir una estructura lógica de cabeceras, disponiendo siempre de un "H1", y seguir la jerarquía sin saltos, es decir, no pasar del "H1" a un "H3" si antes no se ha añadido un "H2".
- **Foco:** todos los elementos de navegación tienen que poder ser accesibles mediante tabulación, y el "foco" sobre los elementos se debe resaltar mediante estilos; nunca deshabilitaremos el foco. Si el elemento de navegación no es uno de los estándares, como un enlace o botón, se debe utilizar el atributo "role" para definirlo como tal.
- **Labels:** los elementos de navegación o acción que no dispongan de texto o atributo "title" deben disponer de un atributo "aria-label" para describir la acción que se realiza en el momento de hacer clic.
- **Activar acciones vía teclado:** los elementos clicables y/o de navegación deben poderse activar también mediante el teclado, ya sea con la tecla "espacio" o "intro".
- **Navegación con tabulación y tabindex:** siempre que se pueda, se debe mantener el atributo "tabindex" a 0; de este modo, la navegación por tabulación seguirá la jerarquía por defecto de la infografía. Se puede dar el caso de que sea necesario modificar este índice; si está justificado, es correcto.
- **Mantener el foco en la sección activa:** en la mayoría de los casos en que una infografía dispone de navegación interna mediante modales o cambio de secciones, es importante mantener el foco en la sección activa; de este modo, el usuario continúa navegando dentro la sección a la que se ha desplazado.
- **Identificadores únicos:** si los elementos de navegación disponen de un atributo ID, este debe ser único en toda la infografía.
- **Transcripción:** en el caso de infografías de alta complejidad, quizás se puede generar una transcripción textual de la infografía.

3. Infografía animada

Como pautas y recomendaciones que se deben seguir, se pueden destacar:

- Se debe usar un estilo de redacción directo.

- Frases cortas.
- Se deben evitar tecnicismos o palabras difíciles de leer o de entender. Si las palabras son importantes para la infografía, hay que explicarlas bien.
- Las cifras largas con muchos números y los porcentajes son difíciles de leer.
- Hay que comprobar que las imágenes se entiendan.
- Hay que intentar utilizar iconos e imágenes de uso común.
- Si una idea se repite dentro de una infografía, se debe usar la misma imagen para representarla.
- No se deben utilizar imágenes infantiles. Se deben usar imágenes realistas, con un diseño claro y simple.
- Si se utilizan gráficos, hay que incluir todas sus partes: título, leyenda, etiquetas de datos. Y hay que explicar la idea principal del gráfico y destacar el dato más importante.
- Se debe usar un cuerpo de texto adecuado.
- Si la infografía contiene enlaces a otras webs, el texto debe describir de manera clara el sitio al que el vínculo dirigirá al usuario/a.
- Hay que comprobar que el contraste de color entre el texto y el fondo sea suficiente. Si el color de fondo y el del contenido se asemejan demasiado, los usuarios pueden tener dificultades para leerlo. Para comprobar el contraste se pueden utilizar herramientas como WebAIM Contrast Checker o Adobe Color Contrast Analyzer. También se puede comprobar si una paleta de colores es apta para daltonismo con la herramienta Coloring for Colorblindness.
- Se debe usar adecuadamente el color (contraste adecuado, no proporcionar semántica solo con colores). El color no tiene que ser la única manera de transmitir la información. Por ejemplo, se pueden utilizar texturas o entramados para diferenciar las categorías de información de un gráfico. De este modo, las categorías serán reconocibles incluso para los usuarios con dificultades para distinguir tonalidades de color.
- Hay que incluir una transcripción textual y detallada de la infografía. Por definición, las infografías utilizan recursos gráficos como iconos, formas, distribución de los elementos, etc. Si hay recursos gráficos relevantes, como fotografías o gráficas, hay que acompañarlos de un texto alternativo que describa su contenido.
- También se debe incluir la subtitulación. La subtitulación es una alternativa al contenido sonoro.

12. Modelo de control de calidad

A continuación, se muestran las características del modelo de control de calidad que se sigue para velar por el logro de los estándares de calidad de los distintos entregables del proceso, tanto en sus fases parciales como en el producto final.

12.1. Ámbitos de actuación del modelo de control de calidad del servicio

Los ámbitos de actuación del modelo de control de calidad son los dos siguientes:

- Sobre la realización de los productos.
- Sobre el proceso y los plazos de realización y de entrega.

12.2. Protocolo de actuación para el control de los diferentes productos

Se establece que hay un máximo de ocho áreas generales de evaluación en las que se pueden ejercer unos puntos de control, y a continuación se detalla un pequeño ejemplo de ellas para contextualizar su tipología.

- Conceptualización-edición. Por ejemplo, se valora la adecuación al *briefing* que contiene el encargo, el grado de trabajo, que la arquitectura sea adecuada para el tipo de contenido y que se incorpore todo el contenido, la aplicación de los datos de la ficha de encargo: código PID, título, licencia, frase PRA, autoría, cómo citar el recurso...
- Diseño, tratamiento y realización gráfica. Por ejemplo, la aplicación correcta del libro de estilo de la UOC (falta de calidad en el trabajo, marca mal aplicada, colores no corporativos, tipografías diferentes a las establecidas en la Guía de estilo, errores respecto a aquello definido en las guías, iconografía sin estilo UOC, imágenes pixeladas...) o que todas las escenas estén representadas en el guion ilustrado (*storyboard*).
- Programación y maquetación. En este punto se revisan, entre otros aspectos, los siguientes: el desarrollo de la interactividad; el funcionamiento correcto; la coherencia entre el prototipo (simulación) y el formato ya desarrollado; que estén todos los elementos que tienen que estar; que se cumplan los estándares de diseño web (medidas tipográficas, estructuras, grids y frameworks del diseño adaptativo, accesibilidad...); el grado de accesibilidad.
- Gestión: falta de información a lo largo del proceso de producción, falta de comunicación de incidencias, entregables incompletos, nombres de archivos entregables incorrectos.
- Tratamiento lingüístico. En este punto se revisan, entre otros aspectos, la ortografía, la gramática, los errores tipográficos, la adecuación a la Guía lingüística de la UOC, la sincronización de subtítulos o la codificación de archivos .srt.
- Guion: escritura y revisión de un guion. En este punto se revisan, entre otros aspectos, los siguientes: que el guion se adapte a las indicaciones que se han dado con relación a las necesidades de la asignatura y el proyecto; que la longitud del guion sea adecuada; que no haya faltas ortográficas ni errores gramaticales.
- Locución. Hay que comprobar, por ejemplo, entre otros aspectos, que haya un ritmo, una dicción y una entonación correctas, así como una buena calidad de sonido.
- Entrega. En este punto se comprueba, entre otros aspectos, si se ha entregado el producto en los formatos que se solicitan de acuerdo con las especificaciones requeridas, y que se entreguen correctamente los editables y la copia de seguridad.

12.3. Control de calidad por parte del consultor experto

Adicionalmente al control de calidad mediante el protocolo de actuación, analizado en el punto anterior, se hace un control de calidad sobre un producto entero, que se encarga a un consultor experto externo a la UOC. Estos controles se hacen mediante una prueba de productos de los diferentes pedidos entregados.

La contratación del servicio de control de calidad por parte del consultor experto se realiza a través de un expediente independiente del presente acuerdo marco. Debido al carácter accesorio al presente servicio, la empresa adjudicataria del procedimiento de licitación del control de calidad experto no podrá ser homologada dentro del presente acuerdo marco, por la incompatibilidad entre la prestación del servicio en el acuerdo marco y en el control de calidad experto. Por otro lado, en futuras licitaciones del servicio de control no se podrán presentar aquellas empresas homologadas en el presente acuerdo, si existe la opción de que se encaballen las duraciones de ambos contratos.

12.4. Etapas en el control de calidad

El control sobre las obras para evaluar su calidad en las diferentes etapas del proceso productivo puede variar en función de la tipología del producto. Estas medidas de control se agrupan en cuatro momentos diferentes que coinciden con los entregables estándares del proceso:

- Entregable G.
- Entregable G1.
- Entregable A.
- Entregable B.
- Recepción de enmiendas de autor o profesor responsable de asignatura (PRA).
- Entregable C.
- Cierre o entregable D/E.

12.4.1. Entregable G, G1, A y B

En esta fase del proceso se pueden analizar los recursos de aprendizaje o recursos de edición para controlar los aspectos siguientes, dependiendo de la tipología del producto:

- Conceptualización.
- Diseño y tratamiento gráfico.
- Guion/guion ilustrado (*storyboard*).
- Interacción.
- Tratamiento lingüístico.

12.4.2. Recepción de enmiendas de autor o profesor responsable de asignatura (PRA)

En esta fase del proceso, analizando las enmiendas que piden los autores y los errores que han detectado en el recurso, se recogen datos y se obtiene una

información muy destacable, que ayuda a afinar y precisar la evaluación de los que por protocolo son objeto de revisión en el primer entregable.

12.4.3. Entregable C

En esta fase del proceso se pueden analizar los recursos de aprendizaje o recursos editoriales para controlar los aspectos siguientes, dependiendo de la tipología del producto:

- Evaluación de la implementación de las enmiendas detectadas en las fases anteriores del proceso.
- Programación de la interacción.

12.4.4. Cierre o entregable D/E

En esta fase del proceso, se evalúa si todos los recursos de aprendizaje y los recursos editoriales son proporcionados por la empresa homologada, en los formatos que se solicitan y de acuerdo con los requisitos técnicos correspondientes, que se especifican en el punto de este pliego de condiciones técnicas.

12.5. Acuerdo del Nivel de Servicio (ANS)

Para el Lote 2, la evaluación del servicio licitado se hará a través del índice de calidad del servicio (FC+E). Es el indicador de cumplimiento de la calidad integral del servicio.

La calidad integral del servicio es la suma resultante del índice:

- de la calidad del entregable, a través del instrumento de la ficha de calidad (FC), y
- del retraso en la entrega (E) del entregable atribuible al proveedor.

Estos dos ejes son vitales para la UOC en el desarrollo del servicio de producción de los recursos de aprendizaje propios y los productos editoriales.

12.5.1. Calidad del entregable. Ficha de calidad

Es responsabilidad exclusiva de las empresas homologadas que los recursos entregados tengan los parámetros de calidad exigidos. La calidad es un elemento primordial dentro del objeto del servicio externalizado y debe quedar garantizada por la empresa adjudicataria por medio de su propia política de calidad.

La UOC, una vez que recibe los entregables, hace un control de una muestra representativa de este entregable para comprobar que estos requisitos se estén aplicando por parte de la empresa adjudicataria.

La calidad del producto debe quedar garantizada por el proveedor adjudicatario con su propio servicio de calidad y con las revisiones y controles que considere necesarias. El control de calidad de la muestra realizado por la UOC sirve para comprobar el nivel de calidad del servicio y establecer las correcciones oportunas para

su mejora.

La UOC, a partir de sus jefes de proyecto, completa en cada entregable una ficha de calidad (FC) y muestra el grado de logro a partir de los valores de la revisión de los entregables del proveedor.

Se hace de cada recurso de aprendizaje y se valoran las áreas siguientes:

- Gestión de proyecto.
- Edición.
- Lengua.
- Cuestiones técnicas.

Cada área tiene un peso específico sobre el total dependiendo de la tipología del recurso de aprendizaje respecto a la lengua original.

A su vez, cada área tiene un total de errores máximos permitidos, también según la tipología del recurso licitado.

Tabla del índice de calidad FC

	Peso área sobre total General	Peso área sobre total Traducción a 2.º idioma	Errores máximos	% logro para calcular la parte proporcional área
Gestión de proyecto	10 %	5 %	2	0 errores 100 % 1 error 80 % 2 errores 50 % +2 errores 0 %
Edición	40 %	10 %	4	0 errores 100 % 1 error 85 % 2 errores 70 % 3 errores 65 % 4 errores 50 % +4 errores 0 %
Lengua	10 %	75 %	2	0 errores 100 % 1 error 80 % 2 errores 50 % +2 errores 0 %

Cuestiones técnicas	40 %	10 %	4	0 errores 100 % 1 error 85 % 2 errores 70 % 3 errores 65 % 4 errores 50 % +4 errores 0 %
---------------------	------	------	---	---

Ejemplo del cálculo del índice FC

Infografía animada compleja. Duración: 10 minutos. Locución voz femenina en español. Subtitulación y transcripción en español. El índice de calidad obtenido es del 64 %. Detalle de la puntuación: un error detectado en Gestión de proyecto le otorga 8 puntos porcentuales (80 % de 10 %); dos errores detectados en Edición le otorgan 28 puntos porcentuales (70 % de 40 %); cinco errores detectados en Lengua le otorgan 0 puntos porcentuales (0 % de 10 %), y dos errores en Cuestiones técnicas le otorgan 28 puntos porcentuales (70 % de 40 %). Por lo tanto: $8 + 28 + 0 + 28 = 64$ puntos.

Existe una calificación mínima exigida del nivel de calidad de obra a obra para poder hacer la media con el Índice E.

12.5.2. Calidad del entregable. Entregas (E)

El índice E sale del grado de adecuación de la entrega real a la planificación propuesta.

Para calcular el índice nos basaremos en el número de días hábiles teóricos que se habían dado al proveedor y los reales en los que entrega el entregable.

Este cálculo de días tiene en cuenta un conjunto de reglas dinámicas para no penalizar a los proveedores por posibles retrasos ajenos a su acción; así, solo se cuentan los días reales que lo ha tenido el proveedor y, por lo tanto, los retrasos solo son atribuibles a su acción.

Estas reglas dinámicas son las siguientes:

Se considerarán correctas todas aquellas entregas en que el proveedor adjudicatario de la producción del recurso de aprendizaje:

- haya recibido el proyecto en la fecha planificada o antes y haya hecho la entrega del entregable sujeto a valoración en la fecha planificada o antes de esta.
- haya recibido el proyecto con posterioridad a la fecha planificada, pero haya hecho la entrega en un número de días igual o inferior a los días de producción totales planificados, sin tener en cuenta si se cumple la fecha pactada de entrega.

Se considerarán incorrectas todas aquellas entregas en que el proveedor adjudicatario de la producción del recurso de aprendizaje:

- haya recibido el proyecto en la fecha planificada o antes y haya hecho la entrega del

- entregable sujeto a valoración con posterioridad a la fecha planificada.
- haya recibido el proyecto con posterioridad a la fecha planificada, pero haya hecho la entrega en un número de días superior a los días de producción totales.

Este índice E parte del cálculo ponderado de las entregas y es totalmente automático y actualizable cuando se entra la fecha de salida de la fase del entregable sujeto a valoración.

El porcentaje de cumplimiento del índice se otorga decrecientemente de 100 % a 0 % por intervalos de días de diferencia con el cumplimiento de las jornadas de trabajo planificadas.

Los valores de cada intervalo están en parámetros y asociados a unos porcentajes de cumplimiento según la tabla siguiente:

Calidad entregas	Días hábiles	Porcentaje
Q0	OK	100
Q1	5	90
Q2	10	75
Q3	15	50
Q4	20	40
Q5	+20	0

En caso de que se excedan veinte días hábiles, independientemente de si se ha entregado el recurso de aprendizaje o recurso editorial o no, se actualizará el porcentaje de cumplimiento para su contabilización.

Existe una calificación mínima exigida del nivel de calidad de las entregas para poder hacer la media con el índice C.

12.5.3. Utilidad del índice de calidad del servicio FC+E

El índice de calidad del servicio FC+E se basa en los resultados obtenidos de cada entregable, y el resultado de la combinación de cada uno de los resultados de los entregables parciales evaluados será el % del entregable final.

Se calcula a partir de la suma del índice FC (resultado de la revisión de calidad obra a obra que realiza la UOC del producto entregado) y el índice E (resultado de la adecuación de la entrega real del entregable respecto a la planificación que consta en el contrato derivado).

La proporción de peso de estas variables C y E en la fórmula FC+E se hará de acuerdo con el peso del 60 % de la variable FC y del 40 % de la variable E.

12.5.4. Penalidades asociadas al resultado final de los entregables

Las faltas leves, graves y muy graves estarán asociadas al resultado final de los entregables, tanto a la calidad como a las entregas. Los detalles de las penalidades están descritos en el apartado AF Infracciones y penalidad del PCP.

12.5.5. Periodo de carencia de las penalidades

Las cinco primeras obras entregadas por las empresas homologadas no contarán para calcular el índice de calidad del servicio, puesto que el rodaje de estas obras entrará en la consideración de curva de aprendizaje. Se empieza a calcular el índice a partir de la sexta obra entregada.

Este periodo solo es válido al inicio del acuerdo marco y no se prevé en las posibles prórrogas del contrato.

13. Periodo de garantía

Las tareas objeto del contrato tienen una garantía con una duración mínima de un año desde la finalización del plazo del contrato. Durante este periodo, la empresa adjudicataria se compromete a resolver satisfactoriamente todas las incidencias detectadas en los entregables que le son imputables por acción o por omisión sin coste para la UOC.

La garantía incluye la corrección de los errores detectados más adelante porque no se han cubierto las necesidades indicadas, y también la corrección de deficiencias.

Los productos entregados como consecuencia de la corrección de errores se deben hacer en conformidad con este pliego y, por lo tanto, tienen un nuevo periodo de garantía.

La detección de estos errores u omisiones en los requisitos durante el periodo de garantía anula cualquier acreditación hecha en las entregas afectadas.

