

**PLEC DE PRESCRIPCIONS TÈCNIQUES COMPLEMENTARI AL PROJECTE
“ADECUACIÓN DE UN SENDERO EN LA RIBERA SALADA (PUENTE DE
ORGEN-PUENTE DE ALTÈS)”**

- Consorci del Segre Rialb -

1. OBJECTE

L'objecte del present document és complimentar el projecte “Adecuación de un sendero en la ribera salada (Puente de Orgen-Puente de Altès)”.

2. DIVISIÓ EN LOTS

El present contracte està dividit en 3 lots, d'acord amb les previsions tècniques, i per tal d'incentivar i facilitar la participació de les petites i mitjanes empreses, d'acord amb allò establert a l'article 99 de la Llei 9/2017, de 8 de novembre, de contractes del sector públic i la Directiva 2014/24/UE.

En concret els lots en que es divideix són els següents:

- Lot 1: Desbrossada amb mitjans manuals del sender natural i estesa de Tot-u
- Lot 2: Creació d'un joc en format digital
- Lot 3: Subministrament i col·locació de mobiliari i senyalització

3. ABAST DEL CONTRACTE

Es precis detallar el següent:

1. Pel que fa al Lot 2 referent a la creació del joc en format digital:

Amb el present contracte es vol portar a terme l'adequació i valorització d'un sender al voltant de la Ribera Salada mitjançant el desenvolupament de diverses actuacions dividides en els tres lots mencionats. Una d'aquestes actuacions, i que configura el lot 2, és la creació d'un joc digital tipus gimcana per a descobrir l'espai natural que envolta la Ribera, d'aquesta manera es dona l'opció d'efectuar l'itinerari gamificat. Per tant, els objectius principals del joc digital són els següents:

- Amb una proposta atractiva a través de les TIC i la gamificació valoritzar el sender del voltant de la Ribera Salada.
- Crear una activitat adequada per al públic infantil i familiar, és a dir, una alternativa més lúdica per a que els infants (a partir de 6 anys) puguin jugar en el transcurs de la ruta a seguir.
- Donar a conèixer l'entorn o espai natural de la Ribera Salada.

En concret la proposta consisteix en la creació d'un joc digital tipus gimcana que amb la base d'un **relat-història** o “storytelling” com a fil conductor s'articulin preguntes amb diverses opcions de resposta i la possibilitat d'utilitzar una petita ajuda. Pel que fa el

relat-història és important tenir en compte, per una banda, que la informació bàsica serà facilitada per l'Ajuntament de Bassella i que, per altre banda, cal que el relat del joc digital tingui coherència i concordança amb el relat que es desenvolupi en els plafons que s'instal·laran al llarg del sender, és a dir, amb el contingut dels instruments a subministrar i que configuren el Lot 3.

Aprofitant els avantatges de les tecnologies TIC es crearà una proposta sostenible, fàcilment accessible per a tothom, adaptable i que es pugui gaudir de manera autònoma pels usuaris.

1.1 Característiques específiques del joc digital:

- Pel que fa a les especificitats tècniques:
 - Ha de ser en format digital, de manera que s'hi ha de poder accedir a través d'un espai web i no mitjançant la instal·lació d'una APP, s'ha d'elaborar per tant, l'estructura digital necessària per la seva creació. En aquesta han de poder penjar-hi altres rutes.
 - S'ha de poder utilitzar en dispositiu mòbil o tableta simplement amb connexió de dades.
 - No s'han d'efectuar registres ni inscripcions prèvies, així com tampoc s'ha de reservar.
 - S'ha de poder utilitzar de forma gratuïta i ha d'estar disponible els 365 dies l'any.
 - No s'hi ha d'incorporar la possibilitat d'utilitzar un sistema auditiu.
 - Tenint en compte el funcionament del joc, s'hi haurà d'incorporar:
 - El contingut relatiu a una història-relat.
 - El contingut del funcionament de les normes.
 - El contingut de les preguntes/enigmes a resoldre amb les corresponents respostes i pistes.
 - Un mapa amb el recorregut a seguir.
 - Els punts de la ruta on s'hagi de contestar una pregunta/enigma hi ha d'haver cobertura de dades mòbils.
 - Ha de poder mostrar els continguts en català, castellà, anglès i francès.

- El joc digital ha d'incloure l'escut del Consorci del Segre Rialb, i un apartat informatiu, que comuniqui que la present actuació està cofinançada amb fons Next Generation UE. L'Ajuntament de Bassella serà l'encarregat de facilitar els logotips corresponents a la identitat corporativa, per tal de fer menció al cofinançament de l'actuació.
- El nom del joc digital ha d'estar relacionat amb el nom del projecte "Adecuación de un senderó en la ribera salada (Puente de Ogern-Puente de Altès)" i inclús preveure'n la seva inclusió.

- Funcionament:

- El joc ha de tenir una part inicial on hi figuri la presentació del relat i el recorregut a seguir al llarg de la Ribera Salada.
- En segon lloc, s'han de trobar presentades les normes o regles de funcionament del joc.
- A continuació d'aquesta fase inicial introductòria i explicativa, s'ha de poder iniciar la gimcana i en concret, en el seguiment del relat-història ja mencionat, que avança a mesura que s'efectua la ruta, el joc s'ha de desenvolupar a través d'enigmes/preguntes (se n'han de plantejar mínim 12). Aquests enigmes aniran acompanyats de dibuixos facilitats per l'Ajuntament de Basella. És a dir, la gimcana i el joc avancen a mesura que es completa la ruta i es contesten les preguntes que en el seu transcurs sorgeixen en l'aplicatiu.
- Cada pregunta/enigma s'haurà de contestar seleccionant una opció entre diverses possibilitats, en cas contrari no es permetrà avançar.
- Per a cada pregunta/enigma hi haurà l'opció d'ajuda, és a dir, es donaran unes pistes que ajudin a trobar la resposta.
- S'hi ha de poder jugar en: català, castellà, anglès i francès.
- Tenint en compte que el joc es desenvolupa en un entorn natural i que és possible que en alguns punts no es disposi de la cobertura de dades mòbils, de manera complementària, al llarg del recorregut s'hi trobaran fites indicatives de la realització de les preguntes/enigmes per tal de poder seguir correctament el joc. Aquestes fites han de presentar les característiques d'acord amb el que s'indica en el projecte.

2. Pel que fa al Lot 3 referent al subministrament i col·locació de mobiliari i senyalització:

El Lot 3 engloba el subministrament i instal·lació de mobiliari i senyalització, enfocat també a l'adequació i valorització d'un sender al voltant de la Ribera Salada.

Apart del subministrament i instal·lació *per se*, cal precisar l'abast del present lot:

- *Creació del contingut:* L'empresa adjudicatària del present lot haurà de ser l'encarregada d'elaborar el contingut dels diversos cartells i senyals a subministrar i instal·lar en base la informació o contingut mínim facilitat per l'Ajuntament de Bassella. Cal tenir en compte, tal com ja s'ha mencionat, que la informació inclosa en aquests plafons i la informació que contingui el joc digital ha de ser coincident o similar; si s'escau doncs, serà necessària una intercomunicació entre les empreses adjudicatàries dels dos lots.
- *Traducció:* Tot el contingut que l'empresa adjudicatari elabori per incorporar en els cartells i senyals s'haurà de traduir per l'empresa adjudicatària del present lot en els següents idiomes: català, castellà, anglès i francès.
- *Maquetació:* L'empresa adjudicatària també serà l'encarregada de la maquetació dels cartells i senyals amb el text que hagi desenvolupat en funció de la informació bàsica subministrada per l'Ajuntament de Bassella i les imatges o dibuixos que també faciliti l'Ajuntament.
- *Impressió:* Creat el contingut i maquetat, l'Ajuntament l'haurà de validar per procedir a realitzar la seva impressió. Tal com es menciona en el projecte la impressió ha de ser directe sobre alumini o sobre vinil, aquesta és una tasca que també li correspon a l'empresa adjudicatària del Lot 3.
- *Subministrament.*
- *Col·locació.*

Per últim, tal com ja s'ha mencionat, realitzades aquestes fases prèvies, l'empresa adjudicatària haurà de subministrar els cartells, senyals i la resta de material que es menciona al Projecte i instal·lar-los en els llocs previstos.

L'estètica i disseny del joc digital i dels cartells i senyals a instal·lar, ha d'adequar-se a la imatge de l'entorn natural de la Ribera Salada.

4. CONSIDERACIONS COMPLEMENTÀRIES

A) Propietat i allotjament de l'aplicació

L'empresa adjudicatària proporcionarà l'allotjament de del joc digital com a mínim durant el primer any, la instal·lació d'aquesta ha de ser migrable fàcilment a altres servidors i cal proporcionar el suport necessari per portar a terme la migració quan se li requereixi.