



**PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS RELATIVAS AL CONTRATO PARA LA
PRESTACIÓN DE UN SERVICIO DE SECRETARÍA TÉCNICA Y COMUNICACIÓN
DEL EVENTO TECH & PLAY 2024 DE LA FUNDACIÓ BARCELONA MOBILE
WORLD CAPITAL FOUNDATION**

Exp. A/F202401/S

1. OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del presente contrato consiste en la prestación de un servicio de secretaría técnica y comunicación del evento Tech & Play 2024 de la Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation (en adelante, “MWCcapital” o la “Fundación”, indistintamente).

La finalidad que se persigue con la presente contratación es la coordinación y gestión de todas las tareas que engloben la secretaría técnica, la comunicación y difusión del evento Tech & Play 2024 (en adelante, el “Evento”).

La empresa contratista será la responsable de impulsar, coordinar y gestionar todas las tareas que engloben la secretaría técnica y la comunicación y difusión del evento Tech & Play 2024.

2. DEFINICIÓN DEL CONTENIDO DE LA PRESTACIÓN OBJETO DEL CONTRATO

2.1 Horario y lugar del evento

La segunda edición del Tech & Play 2024 se celebrará los días 25, 26, 27 y 28 de abril de 2024, en la sala polivalente, vestíbulo y espacio exterior del recinto Fabra i Coats de la ciudad de Barcelona.

Para el uso del espacio exterior del recinto Fabra i Coats, deberá tenerse en cuenta durante la celebración del evento la normativa de usos del distrito de Sant Andreu.

Todas las actividades serán gratuitas y abiertas a la ciudadanía.

El horario del Tech & Play 2024 será el siguiente:

- Jueves y viernes (25 y 26 de abril de 2024): 10h a 19h
- Sábado (27 de abril de 2024): 10h a 20h
- Domingo (28 de abril): 10h a 16h

Las fechas y horarios de apertura y cierre de esta segunda edición podrán estar sujetas a variaciones por causa mayor, aunque en todo caso, se mantendrá su previsión de ejecución dentro del segundo trimestre del año 2024.

2.2. Actividades del Evento

La celebración del Tech & Play 2024 se organizará en dos grandes tipos de actividades, las actividades Play (experiencias de tecnología accesible) y las actividades Tech (actividades de divulgación como diálogos participativos y talleres y el *Family Day*).

Para la edición de este año se mantendrán las actividades que tuvieron lugar en el año 2023:

- **Diálogos:** Sesiones abiertas de debate sobre una temática concreta. Están protagonizadas por entre dos y tres personas, mezclando la intervención de personajes públicos y notorios para nuestra audiencia (*influencers*), así como expertos. Se espera de ellas una perspectiva distinta y complementaria sobre la cuestión.
- **Talleres participativos:** Sesiones abiertas, de carácter práctico, que ofrecen aprendizajes vivenciales a cada participante, o bien demostraciones del uso de metodologías, herramientas o casos. Se priorizarán dinámicas que promuevan el trabajo tanto personal como grupal y cada taller contará con una o más personas liderando la actividad, lanzando retos y respondiendo a las preguntas y requerimientos de los participantes.
- **Actividades de ocio y cultura digital:** Actividades marcadas por el uso de la tecnología de carácter innovador. Para esta edición, se quieren incorporar y potenciar los contenidos relacionados con el ocio, el entretenimiento y los diferentes formatos de música, artes y cultura digital. Entre otros:
 - Propuesta musical y de performance
 - Espectáculos de sonido binaural
 - Conciertos con proyecciones envolventes
 - Videojuegos
 - Danza y arte digital
 - *Video mapping*
 - Exposiciones de arte digital
- **Animación:** Actividades de dinamización durante todo el Evento, con el objetivo de entretener y también amenizar tiempos de espera para las actividades. Entre otros:

- Magia e ilusionismo
 - Cuentacuentos
 - Circo (malabares y acrobacias...)
 - Música (batucada...)
 - Coreografías y bailes
- **Experiencias con la tecnología:** Zona en la que el asistente puede interactuar y sentir la tecnología de forma experiencial, a partir de las experiencias, aún por confirmar, conceptualizadas en el MWC Barcelona 2024.

A modo de ejemplo, durante la celebración del MWC Barcelona 2023 se desarrollaron cinco experiencias por MWCcapital en su stand, que fueron integradas y conceptualizadas bajo el proyecto “*Feel the Technology*” y que se mostraron, también, en la primera edición del evento Tech & Play 2023.

El proyecto “*Feel the Technology*” tenía como objetivo humanizar la percepción de la tecnología haciendo que el usuario utilizara sus cinco sentidos para explorarla. Para ello, desde MWCcapital se creó una experiencia inmersiva centrada en un recorrido sensorial por Barcelona, mezclando el mundo físico y el virtual, para que los visitantes pudieran tener una experiencia de usuario única y reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la forma de comunicarnos, interactuar y percibir la realidad.

En concreto se desarrollaron las siguientes experiencias:

- Generación de tu avatar: Generación automáticamente por parte del visitante de su propio avatar fotorrealista utilizando técnicas de reconocimiento facial que identifican las facciones del usuario y cuyo proceso de creación se realiza en dos tótems. El usuario recibía un correo electrónico con un código QR único que permitía visualizar su avatar y que servía para identificarse en las experiencias del olfato y del gusto.
- Olfato - Recorrido olfativo por el metaverso: El visitante accedía al metaverso de MWCcapital donde su avatar viajaba a 6 lugares emblemáticos de Barcelona (Parc Güell, Santa Maria del Mar, Las Ramblas, carrer Petritxol, Barceloneta y el Camp Nou), cada uno relacionado con un aroma creado por un maestro perfumista de Puig. Un dispositivo físico con pantalla se vinculaba con el metaverso, liberando el olor cuando el avatar alcanzaba cada uno de los puntos de referencia de Barcelona.

- Gusto – Una cata de excepción: El visitante pasaba a la estación del gusto en la que, tras seleccionar su avatar, disfrutaba de una experiencia gastronómica a través de las fases de degustación de chocolate. El usuario recibía un bombón de chocolate creado especialmente por Germans Roca, según su perfil olfativo creado en la 'experiencia del olor'. Se trataba de tres creaciones basadas en tres gustos diferentes: ácido, dulce y picante. A continuación, el visitante iniciaba un viaje digital, una mezcla de AR y VR con gafas de realidad virtual Quest PRO, relacionado con la degustación de chocolate, guiado por el maestro chocolatero de Celler Can Roca. Este viaje era una experiencia personalizada, ya que variaba según la elección de sabor del usuario.
- Tacto – Inmersión física en el mundo virtual: El visitante pasaba a la estación del tacto en el que podía recrear un momento muy importante en la historia de Barcelona: el encendido del pebetero olímpico en Barcelona 92. Gracias a las mangas hápticas y las gafas de realidad virtual, el usuario podía experimentar el tiro con arco percibiendo cada sensación, desde el peso del arco hasta la tensión al tensar la cuerda, añadiendo inmersión al entorno virtual.
- Oído – Inmersión musical 360º: El visitante disfrutaba de una experiencia inmersiva musical mediante la recreación del último concierto de la banda de indy-pop IZAL, en el Palau Sant Jordi, que permitía al visitante vivirlo desde el escenario en una experiencia inmersiva 360º mediante unas gafas de RV. Para enriquecer la experiencia y vivir el concierto en cinco dimensiones, se añadían elementos que hacían que el usuario lo viviera a través de todos los sentidos, generando un contexto singular y realista, que le hacía trasladar por momentos sobre el escenario como si se tratara del mismo artista.
- Vista – Programación con elementos visuales: El visitante disfrutaba de una experiencia a través de gafas de realidad virtual donde desarrollaba una aplicación para simular fuegos artificiales mediante la codificación de una secuencia de comandos simples. Después de lograr simular la codificación en este entorno digital, con el apoyo de un experto virtual, comenzaba los fuegos artificiales.

Con el fin de orientar acerca de la tipología de experiencias que se podrán presentar en el MWC Barcelona 2024 y, por ende, en el evento Tech & Play 2024, se establecen sus características principales:

- Inmersivas.
 - Interactivas.
 - Intuitivas.
 - Personalizables.
 - De retroalimentación, es decir, que puedan recoger datos de los participantes que sirvan para mejorar la experiencia como, por ejemplo, sistemas de puntuación.
 - De rápido acceso para el visitante, es decir, que el tiempo entre el acceso del usuario a la experiencia y su comienzo sea breve y requiera de la mínima intervención para ajustar dispositivos.
 - Capaz de gestionar a varios usuarios a la vez.
 - Visibilidad exterior de la experiencia que está realizando el participante para fomentar el efecto reclamo en el resto de los asistentes.
 - Accesibilidad: accesibles y comprensibles para todos los públicos, edades (infantil, adolescente y público general) y capacidades
- **Zona de ocio y propuesta gastronómica tipo “Food corner”:** Zona de ocio que podrá ser al aire libre, que incluya una zona de venta de comida y bebida tipo “food trucks”, propuestas musicales y área de juego infantil (diferentes franjas de edad infantil) para promover el ambiente festivo del Evento.

El uso del espacio exterior del recinto Fabra i Coats para la celebración del Evento podrá verse afectada según la normativa de usos del distrito de Sant Andreu.

- **Family Day:** Jornada dirigida a familias con niños de entre 3 y 12 años y que acoge varios talleres y actividades orientadas al público infantil con el objetivo de acercar los avances tecnológicos de una manera comprensible y lúdica, y fomentar, así, sus habilidades digitales. Esta jornada está programada para el último día del evento en un horario desde las 10:00 hasta las 16:00 aproximada e ininterrumpidamente, y con una estimación de 1.500 personas durante toda la jornada.

2.3. Tareas de secretaría técnica, márketing y comunicación

A continuación, se procede a detallar las actividades y tareas previstas en la prestación objeto del contrato:

A. SECRETARÍA TÉCNICA

La secretaría técnica será la encargada de realizar las siguientes funciones:

- Logística de actividades, ponentes, talleristas y colaboradores

La entidad contratista deberá realizar toda la logística de actividades, ponentes, talleristas, moderadores y colaboradores que participen en las diversas actividades del Tech & Play 2024 mencionadas anteriormente.

Se entiende por logística, en este caso, todas las tareas necesarias para la planificación y gestión del flujo de materiales e información, incluyendo los sistemas de control de la información. En todo caso, no se incluyen los posibles gastos de traslados ni alojamiento, pero sí las gestiones para realizarlos en caso de que sea necesario.

Las funciones mínimas que desarrollar en este apartado son:

- a) Establecimiento de contacto con los ponentes, talleristas, proveedores, organizaciones públicas o privadas participantes ya sea por correo electrónico, teléfono u otros medios, para presentarles el Evento y discutir los detalles de su participación.
- b) Acuerdo de los términos y condiciones de su participación, incluyendo la fecha y hora de su intervención, los temas que tratarán, el tiempo asignado.
- c) Recopilación de datos personales, biográficos, imágenes y cualquier dato relevante que sea de utilidad al proyecto.
- d) Homogeneización de textos correspondientes a biografías, fotografías de los participantes para los formatos online y offline, así como las descripciones de las actividades de la agenda. La entidad contratista del contrato tendrá que homogeneizar los textos de la programación de Tech & Play 2024 y los contenidos deberán ser elaborados en catalán y castellano.
- e) Preparación y envío de las guías de presentación y pautas de presentación a los ponentes, talleristas y otros colaboradores, para que puedan prepararse adecuadamente y cumplir con los requisitos del Evento.

- f) Comunicación continua antes, durante y después del evento, para asegurarse de que estén al tanto de los cambios de horario y cualquier necesidad adicional.
- g) Atención y *hospitality* de los ponentes, talleristas y otros colaboradores participantes el día del evento para tener control de la participación de todos ellos, resolución de incidencias *insitu* y, en caso de que sea necesario, incluyendo la reserva de viajes, hoteles y traslados y cualquier otro servicio requerido. Los gastos propios de viajes de las actividades organizadas directamente por MWCcapital quedan fuera de esta licitación por lo que será asumido por MWCcapital al margen de este contrato.
- h) Agradecimiento y seguimiento con todos los implicados después del evento, para recopilar sus comentarios y retroalimentación de mejoras.
- i) Proveer del personal auxiliar necesario para la correcta gestión y atención al público del evento Tech & Play: coordinadores, personal de apoyo en registro, punto de información y cuándo sea necesario.

En todas las actividades debe haber personal auxiliar y, en el caso de instalaciones artísticas y experiencias, debe haber personal auxiliar a cargo de cada una para poder dar acceso a su uso, dar instrucciones y ayudar al usuario.

- Gestión de proveedores

La entidad contratista deberá gestionar de manera íntegra a todos los proveedores vinculados sin que MWCcapital asuma coste alguno por esta gestión.

En este sentido, deberá también gestionar las acreditaciones de proveedores dando respuesta a las necesidades de acceso de todas las empresas que dan servicio en el Evento.

- Gestión de bases de datos

El contratista, al finalizar el Evento, entregará todas las bases de datos solicitadas en el mismo con todos datos requeridos, como ponentes, talleristas, proveedores, inscritos, asistentes y otros contactos relevantes.

En todas las comunicaciones con entidades públicas y privadas se actuará siempre bajo el nombre de MWCcapital y los contactos generados pasarán a formar parte a la base de datos de MWCcapital.

- Preparación de dossieres

El contratista se encargará de la elaboración, en catalán y castellano, de dossieres de información del evento, tales como, dossier con información preliminar, *deck* comercial, actividades programadas de la agenda, *Family Day*, ponentes/expertos relevantes, o dossier con resumen final, entre otros.

- Licencias, permisos y seguros

El contratista deberá asumir la gestión integral de licencias, permisos y pólizas de seguros necesarios para la realización de los trabajos objeto de este contrato, de manera que todos los gastos asociados correrán por cuenta exclusiva de la entidad contratista.

- Cierre del proyecto e Informe final

Al tratarse de la segunda edición del nuevo festival de tecnología Tech & Play 2024, se considera de gran importancia y valor contar con un análisis y valoración pormenorizadas de la gestión del evento, desde su fase previa hasta la finalización de este, y donde se detalle el desarrollo del mismo, las eventualidades y dificultades presentadas, así como mejoras a incorporar en futuras ediciones.

El contratista deberá elaborar un informe de cierre y entregarlo, como máximo, antes del 31 de mayo de 2024. Deberá contener un balance general del Evento, resultados compuestos por indicadores tanto cuantitativos como cualitativos, así como una propuesta de mejoras en la gestión del proyecto para próximas ediciones y una encuesta de satisfacción.

El informe de cierre y mejoras en la gestión del proyecto deberá incluir necesariamente los siguientes elementos:

- Aprendizajes y mejoras en la gestión del proyecto de cara a futuras ediciones
- Evaluación de la segmentación de públicos
- Propuesta de revisión del formato
- Propuestas específicas sobre cómo mejorar la estructura del Evento
- Identificación de limitaciones y debilidades de la gestión del Evento
- Listado de posibles colaboradores para ediciones futuras

- Propuesta de continuidad y estimación de fechas

El informe se entregará en un único dossier y en formato digital e incluirá lo expuesto en los criterios de valoración automáticos del Pliego de Cláusulas Particulares, junto con las bases de datos correspondientes y el material audiovisual generado.

Se enviará por email al equipo de MWCcapital asignado y la entidad contratista organizará una reunión de presentación de resultados al día siguiente de la entrega del informe para presentar los resultados y compartir recomendaciones y mejoras.

- Gestión de convocatoria de asistentes y atención a usuarios

Se ejecutará el Plan de gestión de convocatoria de asistentes, registro y atención a usuarios incluido en la oferta con los ajustes o precisiones realizadas por MWCcapital.

El contratista será responsable de realizar la convocatoria y el seguimiento constante de las inscripciones a Tech & Play 2024 a través de las plataformas de MWCcapital, con una previsión de asistencia de 5.000 personas en total y de hasta 10.000 registros.

Para su gestión, se utilizará la plataforma de registro *Meetmaps*, cuya contratación correrá a cargo de MWCcapital, y la entidad contratista será la encargada de gestionar todo el proceso de registro.

El contratista será responsable de responder a las cuestiones que lleguen a las cuentas de email asociadas al proyecto y tengan que ver con el desarrollo del programa de actividades de forma íntegra.

Para cada actividad, la entidad contratista deberá realizar una planificación de actuaciones a realizar y ofrecer servicios propios de atención y seguimiento.

Se deberá realizar un seguimiento periódico del avance de inscripciones en todas las actividades de la agenda con MWCcapital, junto con las acciones de mejora para incentivar las actividades con menor porcentaje de inscripciones, según el Plan de captación de públicos.

B. MARKETING Y COMUNICACIÓN

1) Comunicación y difusión – Plan de captación de públicos

La entidad contratista ejecutará el Plan de Comunicación integral incluido en la oferta con los ajustes o precisiones realizadas por MWCcapital, que incluya un plan de comunicación online, offline y relacional, así como el desarrollo de un plan de contenidos audiovisuales global que incluya todas las fases del proyecto, desde su lanzamiento a cierre.

La entidad contratista contará con los canales de comunicación de MWCcapital, Tech & Play y sus colaboradores, como, por ejemplo, los canales de comunicación del Ajuntament de Barcelona o de la Generalitat de Catalunya, para promocionar el Evento.

Los contenidos que se publiquen en el canal de Tech & Play se gestionarán por la entidad contratista y, los de MWCcapital y terceros, se gestionarán a través del equipo de MWCcapital.

La entidad contratista se coordinará en todo momento con el equipo de comunicación y marketing de MWCcapital para llevar a cabo todas las acciones propuestas en el plan de comunicación.

Todos los costes derivados del plan de comunicación, excluyendo las campañas de *paid media*, estarán incluidos en la oferta económica de la entidad contratista.

Los objetivos del Plan de comunicación y de los contenidos relacionados con Tech & Play 2024 son:

- Consolidar Tech & Play como evento de referencia para acercar la tecnología a la ciudadanía de forma lúdica-festiva.
- Impactar principalmente en la ciudadanía de Barcelona (área metropolitana) y, más concretamente, al público al que se dirige: familias y ciudadanía en general.
- Comunicar la iniciativa, dar visibilidad a las entidades, ponentes y las actividades programadas de la agenda.
- Apoyar la estrategia de captación de públicos de las actividades.
- Generar contenidos gráficos y audiovisuales para la fase previa, durante y posterior al evento (hasta un mes después de la celebración del Evento) que apoye la convocatoria y comunicación de éste.

- Fortalecer las relaciones entre MWCcapital y las entidades públicas y privadas que participen, entidades colaboradoras y agentes de influencia que participen en el desarrollo del Evento.
- Diseñar y apoyar la estrategia relacional que permita mantener o estrechar los vínculos con entidades o personas de interés para MWCcapital.

En este sentido, se solicita un total de 20 (veinte) piezas audiovisuales para RRSS de un máximo de un (1) minuto de duración que integren elementos dinámicos, iconografía y multimedia para dar dinamismo a las piezas. En concreto, para la fase previa se solicitarán piezas que traten territorios de contenidos afines al Evento y que apoyen la convocatoria y difusión de éste como, por ejemplo, para promocionar los ponentes del evento, hablar sobre temáticas relacionadas u otras propuestas.

Asimismo, durante el Evento también se solicitará la generación y producción de contenido audiovisual para visibilizar las actividades realizadas, el impacto del Evento y el ambiente distendido, entre otros. Además, estas piezas deberán responder al tono y estilo de comunicación del Evento, lúdico y festivo.

Las temáticas tratadas en los contenidos comunicativos serán validadas con el área de marketing y comunicación de MWCcapital, con el objetivo de garantizar la coherencia editorial del mismo con el proyecto y maximizar las oportunidades de comunicación asociadas.

Todos los servicios asociados a la presente licitación serán prestados bajo la supervisión y control de la persona designada por MWCcapital.

El Plan de comunicación deberá tener en cuenta, como mínimo, los apartados detallados a continuación:

- Plan de comunicación offline:

- Marco referencial de la definición, objetivos y alcance del plan de comunicación teniendo en cuenta, como mínimo, lo expuesto más arriba.
- Definición de públicos: En base a la prospección de públicos ya realizada en el apartado técnico de esta licitación, la entidad contratista propondrá una estrategia concreta para los públicos a los que se pueda acceder con el plan de comunicación.
- Calendarización de las acciones de la campaña.

- Propuestas de materiales de branding de impresión, en gran y pequeño formato (carteles, postales, banderolas, programas de mano, photocall, roll-up, opis y mupis, autobuses, tarjetones, elementos de señalización tipo cartel para atril).
 - Propuestas creativas de *merchandising*: bolsas *totebag*, pins, camisetas, sudaderas, entre otras. Tener en cuenta que haya opciones para diferentes franjas de edad.
 - Propuestas de espacios o lugares de distribución de los materiales que incluya previsión de alcance, control y monitorización
- Plan de comunicación online:

Tech & Play y MWCcapital tiene establecidos como canales online: Instagram, Tiktok y Youtube, además de una plataforma de envío de e-mailing y newsletters que se gestiona a través de Hubspot:

- **Instagram (Tech & Play):**

<https://www.instagram.com/techandplaycommunity>

- **Youtube (MWCcapital):**

https://www.youtube.com/playlist?list=PLJo1m-nKPVN2Y4zdD89vJTO_DfrLzyfvf

- **Tik Tok (Tech & Play):**

<https://www.tiktok.com/@techandplaycommunity>

Se solicita que la entidad contratista lleve a cabo las siguientes actividades:

- a) Planificación, gestión y ejecución de las acciones de la campaña, incluyendo calendarización en cada uno de los canales elegidos.
- b) Gestión integral de las redes sociales, como mínimo Instagram y Tiktok, de Tech & Play para MWCcapital:

- Calendario
- Públicos
- Propuesta de contenidos propios dónde los contenidos audiovisuales deberán tener una mayor presencia por encima de los estáticos.
- Desarrollo de contenidos y mensajes
- Curación de contenidos de terceros
- Publicación
- Seguimiento e interacciones
- Analítica

Además, se solicita la figura de un *Community Manager* que genere contenido audiovisual dinámico y diferencial para promocionar el Evento mediante, por ejemplo, la realización de piezas breves y explicativas en primera persona sobre el evento, actividades, ponentes, entre otros.

En paralelo, también se podrá solicitar la realización de acciones que mejoren el *engagement* y visibilidad del perfil a través de la interacción con otros perfiles notorios en RRSS y, la realización de social *listening* durante los cuatro días del evento.

Respecto a las campañas de *paid media*, la empresa contratista se hará cargo del diseño y adaptación de las piezas de comunicación para los diferentes canales escogidos, así como el desarrollo de mensajes publicitarios. Por su parte, MWCcapital se encargará de la gestión de las campañas de *paid media* y el coste de la inversión económica según convenga entre los canales previstos.

- c) Producción de contenido audiovisual para redes sociales: El contratista asumirá la implicación íntegra de los servicios audiovisuales asociados a las actividades de Tech & Play 2024 cubriendo tanto la programación como los eventos específicos:

Se producirán como mínimo veinte (20) piezas:

- Contenido que apoye la convocatoria del Evento:
 - o Once (11) piezas audiovisuales que sirvan para presentar la nueva edición, apoyen la convocatoria y que estén vinculados a los territorios de contenido del Evento (producidos con IA o herramientas similares, etc,) que sigan las tendencias del momento,

ayuden a la promoción de actividades, contenidos y *speakers*, entre otros.

- Contenido durante el Evento:
 - o Cuatro (4) cápsulas que serán grabados durante el Evento y servirán para promocionar el mismo a lo largo de los cuatro días.
- Contenido post Evento:
 - o Cinco (5) cápsulas breves, con sus adaptaciones para RRSS, que sirvan para visibilizar el éxito del Evento a través de un contenido entretenido, dinámico y acorde al tono y estilo de comunicación del Evento. Por ejemplo, testimoniales a ponentes, asistentes, experimentando las experiencias tecnológicas, mejores momentos, anécdotas, etc.

Todos los contenidos serán también adaptados a formatos de redes sociales marcadas en la estrategia que plantee la empresa contratista en el plan de comunicación online.

d) Actualización, creación y gestión de contenidos en catalán y castellano de la web que se elabore de acuerdo con lo establecido en el presente pliego. En este apartado, se incluye como mínimo:

- Actualización, mantenimiento y aplicación de mejoras en la web de Tech & Play 2024 que MWCcapital pondrá a disposición.
- Creación de los contenidos de la web que incluye los contenidos del apartado “Preguntas Frecuentes”
- Publicación y actualización de las actividades de la agenda, biografías ponentes...

e) Planificación, diseño y envío de comunicaciones de e-mail marketing.

El contratista realizará la conceptualización de la estrategia de e-mail marketing, así como el desarrollo de los mensajes a comunicar, creatividades, segmentación y los envíos desde la plataforma propuesta por el equipo de MWCcapital y presentará una estrategia que contenga, como mínimo:

- Objetivos
- Calendarización
- Propuesta de segmentación
- Ideación del *workflow: journey* (éste deberá incluir desde la fase de convocatoria, seguimiento de registro y post Evento)
- Análisis de resultados

Hay que destacar que, durante la realización del servicio, se tendrá que realizar un informe de resultados (análisis cualitativo y cuantitativo) de la estrategia de e-mail marketing para evaluar el funcionamiento de esta acción en el plan de captación.

f) Branded content (prensa)

La entidad contratista presentará un mínimo de cinco propuestas de *Branded Content* en medios o canales de influencia para los públicos de Tech & Play 2024. Cada una de estas propuestas detallará:

- Descripción y justificación del medio o canal
- Objetivos
- previsión de alcance
- Presupuesto

El contratista correrá con los gastos asociados a los *brandeds* que se sugieran y aprueben, hasta un máximo de 8.000.-€

g) Producción fotográfica

La entidad contratista proporcionará un servicio de fotografía para todas las actividades de Tech & Play, tanto las institucionales, las organizadas por MWCcapital y sus entidades patronas y las organizadas por entidades.

Las fotografías se entregarán al momento al equipo de redes sociales y prensa para la correcta difusión de actividades y comunicados oficiales del evento, y se entregarán al equipo de MWCcapital al final de cada jornada, organizadas por actividad.

Todos los contenidos audiovisuales se entregarán a MWCcapital correctamente editados y organizados.

- Plan de comunicación relacional:

Identificación de agentes relevantes relacionados con las actividades de la programación y relevantes en las temáticas destacadas de la edición.

La entidad contratista presentará una estrategia relacional con los agentes identificados, que incluya propuestas de creación de contenido audiovisual y relación por redes sociales con estos.

La entidad contratista también presentará una estrategia relacional con organizaciones y entidades del ámbito cultural, tecnológico, académico, artístico y científico, o vinculadas a los públicos y temáticas de Tech & Play 2024. Esta propuesta incluirá, como mínimo:

- Estrategia de difusión conjunta
- Aparición en *Newsletters* externas a MWCcapital
- Publicación de contenidos promocionales del Tech & Play 2024 en plataformas externas: (Webs, blogs, agendas...)
- Mapeo de entidades para el plan de captación de públicos
- Plan de captación de agentes identificados
- Plan de ejecución de acuerdos de comunicación y difusión para la captación de públicos

Una vez diseñado y validado el plan relacional presentado por la entidad contratista, a ejecución de este plan relacional, se liderará desde MWCcapital con el soporte de esta.

2) Adaptación de la imagen gráfica

La imagen gráfica vendrá determinada por MWCcapital y la labor de la empresa contratista será la de adaptar la imagen a los materiales gráficos tanto online como offline.

Estas adaptaciones se realizarán tanto a los contenidos de uso propio por MWCcapital, el Ajuntament de Barcelona, Generalitat de Catalunya y las entidades participantes, teniendo en cuenta sus necesidades (canales, programa...).

La empresa contratista tendrá, como mínimo, las siguientes responsabilidades:

- Validar el correcto uso de la imagen gráfica en todos los materiales, tanto los creados por entidades, como instituciones y los propios. Esta validación se llevará a cabo con la supervisión del equipo MWCcapital.
- Velar del correcto uso de la imagen gráfica en los diferentes materiales que compartan las diferentes entidades partícipes del Evento.
- Si es necesario, la entidad contratista realizará reuniones individualizadas o por grupos con las entidades participantes para explicar y garantizar en buen uso de la imagen gráfica, así como la planificación de contenidos promocionales de estas.
- Proporcionar a las entidades participantes los materiales relacionados con la imagen gráfica en un formato que éstas puedan usar para adaptar a sus propios contenidos.
- Crear los materiales propios con la imagen gráfica usada correctamente y adaptado a cada canal por el que se difundan.
- Crear un *toolkit* para las entidades con los materiales gráficos y elementos de comunicación necesarios para difundir el evento. Este *toolkit* se realizará con antelación y bajo la supervisión del equipo MWCcapital, quien marcará los contenidos necesarios, entre ellos: información descriptiva clave del evento, información de los perfiles de RRSS a mencionar en las comunicaciones, ejemplos de mensajes de comunicación en redes sociales y creatividades y adaptaciones a los perfiles, entre otros.

3) Mantenimiento de la web y sistema de registro

La entidad contratista se encargará de realizar el mantenimiento de los contenidos de la web y sistema de registro de acuerdo con las indicaciones del equipo de MWCcapital

En concreto, la empresa contratista se hará cargo de, al menos, las siguientes tareas:

- Entender el conjunto del Evento y seleccionar el contenido más relevante a destacar
- Proponer la estructura y arquitectura del contenido en la web en la que se recojan todas las actividades que se realicen, así como los ponentes que participen y la agenda del evento pudiendo utilizar para ello videos o imágenes de las anteriores ediciones.
- Proponer la estructura de registro idónea que dé respuesta a las necesidades previas para las actividades previstas.

- Propuesta de módulos, colores, tipografía y otros elementos visuales que den un aire fresco y dinámico a la web en base a ejemplos que sirvan para tomar una decisión.
- Implementar la propuesta web de contenido finalmente acordada con el equipo de MWCcapital de acuerdo con los requisitos establecidos.
- Desarrollo de los materiales gráficos necesarios para la visualización de los diferentes módulos.
- Creación de todo el relato web y mensajes a comunicar en la web de Tech&Play 2024 en dos idiomas (castellano y catalán)
- Actualización de toda la información que se desee comunicar de acuerdo con las actividades y ponentes previstos
- Apoyo en la propuesta de integración del sistema de registro con el sistema de envío de e-mail para enviar la confirmación de su registro y entrada al evento, así como envíos transaccionales que sean necesarios y envíos de recordatorio del evento.

La integración del sistema de registro queda fuera de la presente licitación y será llevada a cabo por MWCcapital. El rol de la empresa contratista se focaliza en diseñar el contenido necesario para llevar a cabo la propuesta de registro y apoyo puntual necesario en la ejecución.

- Realización de pruebas rigurosas respecto al correcto funcionamiento del sistema de registro y e-mails transaccionales.
- Monitorización y propuesta de mejoras durante el lanzamiento de la web a fin de mejorar la conversión de registros.
- Generación del material de comunicación necesario para los envíos transaccionales y envíos recordatorios

3. MEDIOS PERSONALES Y MATERIALES

MWCcapital designará a un responsable de contrato, a quien corresponderá la supervisión de la ejecución del contrato, la toma de decisiones y la aplicación de instrucciones necesarias para garantizar la adecuada ejecución de este.

La contratista deberá designar a un interlocutor, que será el director de proyecto, con el responsable de MWCcapital a efectos de coordinar el desarrollo de los trabajos y la gestión del contrato.

El cambio del perfil de director de proyecto deberá ser por perfiles de cualificación técnica igual o superior al de la persona que se pretende sustituir, y en todo caso, ser

comunicado y aprobado previamente al responsable del contrato designado por MWCcapital.

El director del proyecto será el responsable de organizar el equipo de trabajo que considere para proveer de las necesidades plasmadas en la presente licitación.

La empresa o profesional contratista aportará los recursos humanos y materiales necesarios para la realización de las actividades previstas y se responsabilizará de la correcta realización de estas. Este personal dependerá exclusivamente de la contratista, debiendo este último cumplir las obligaciones vigentes en materia laboral de Seguridad Social, de prevención de riesgos laborales, así como tributarias del personal a su cargo. El incumplimiento de estas obligaciones por parte del contratista no derivará en responsabilidad alguna para MWCcapital.

La contratista queda obligada al cumplimiento de las disposiciones vigentes en materia fiscal, laboral y de Seguridad Social. El incumplimiento de estas obligaciones por parte de la contratista no derivará en responsabilidad alguna para MWCcapital.

MWCcapital en modo alguno ni bajo ningún título ostentará la condición de empleador respecto de los trabajadores contratados por cuenta propia o ajena por la contratista o el propio profesional contratista, que presten directa o indirectamente servicios para la Fundación. A la extinción de los trabajos no podrá producirse en ningún caso la consolidación de las personas que hayan realizado los trabajos objeto del contrato como personal de MWCcapital. El profesional contratista o el personal de la empresa contratista destinado para la realización del servicio deberá contar con acreditada experiencia, conocimientos y titulación suficientes en este tipo de eventos, garantizando un desarrollo óptimo del servicio solicitado. En su caso, la empresa deberá designar un responsable integrado en su plantilla a los efectos de actuar como interlocutor de la organización, distribución del trabajo, desempeño de las funciones e impartición de órdenes e instrucciones de trabajo, pudiendo ser la misma persona quien realice las funciones de responsable y técnico, en caso de ser el contratista un profesional libre.

La entidad contratista usará sus medios personales y deberá emplear un correo electrónico facilitado por MWCcapital, el cual es un subdominio del correo electrónico utilizado por el personal de ésta, en el que se indica su condición de personal externo (esto es: nombre@ext.mobileworldcapital.com) y su propio teléfono. La contratista será únicamente quien ejerza de modo efectivo, real y continuo, el poder inherente de dirección a todo empresario. Asumirá la negociación y pago de salarios, concesión de permisos, licencias y vacaciones, las sustituciones en caso de baja o ausencia, las

obligaciones legales en materia de seguridad social, las obligaciones en materia de prevención de riesgos laborales, el ejercicio de la potestad disciplinaria, así como cuantos derechos y obligaciones se deriven de la relación contractual entre empleado y empleador.

La contratista es responsable de la disciplina de su personal, haciéndose solidaria de los daños y perjuicios que pueda ocasionar en la ejecución del presente contrato.

La contratista deberá comunicar previamente a la Fundación cualquier cambio en la composición del personal asignado al contrato.

Barcelona, a 19 de enero de 2024



Eduard Martín
Chief Innovation Officer de MWCcapital