

ÉS TRADUCCIÓ

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS QUE RIGEN LA CONTRATACIÓN DE LOS SERVICIOS DE CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS PARA REALIZAR UNA EXPERIENCIA VIRTUAL INMERSIVA, ASÍ COMO SU MONTAJE, Y MANTENIMIENTO INTEGRAL DEL ESPACIO DONDE SE LLEVARÁ A CABO. ESTA LICITACIÓN SE PODRÍA COFINANCIAR POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER) DE LA UNIÓN EUROPEA, EN EL MARCO DEL PROGRAMA DEL FEDER DE CATALUÑA 2021-2027

Con la mera presentación de su oferta, la empresa licitadora acepta las prescripciones técnicas establecidas en este pliego. Cualquier propuesta que no se ajuste a los requerimientos mínimos establecidos en este pliego quedará automáticamente excluida de la licitación.

1. Antecedentes

El artículo 3 de la Ley 15/2007, de 5 de diciembre, de la Agencia Catalana de Turismo (ACT en adelante), establece:

“Artículo 3. Objetivos

1. El objetivo de la Agencia Catalana de Turismo es promocionar Cataluña como destino turístico de referencia internacional de acuerdo con su diversidad, su calidad y su rentabilidad social y económica.

2. La Agencia Catalana de Turismo tiene los siguientes objetivos específicos:

a) Situar y desarrollar la marca Cataluña. como referente de destino turístico de calidad con identidad propia, así como otras marcas, denominaciones o signos que identifiquen la realidad turística de Cataluña.

(...)

i) Potenciar la promoción de los productos, servicios, segmentos de mercado y territorios que favorecen el equilibrio territorial, socioeconómico y medioambiental de Cataluña.”

Dado este marco legal, la celebración de la Copa América de Vela en 2024 ofrece una oportunidad incomparable para dar a conocer el Grand Tour Catalunya a través de una experiencia virtual inmersiva (GTC Immersive Experience en adelante).

La experiencia inmersiva estará ubicada dentro del Race Village que la organización de la 37a Copa América habilitará en el Muelle de la Madera de Barcelona, zona desde donde se podrá seguir la competición en directo a través de las diferentes pantallas gigantes que se instalarán y donde también se podrá disfrutar de diferentes actividades culturales y lúdicas durante todos los días que durará la competición (habrá un escenario con programación cultural y musical, diferentes puntos de restauración, tiendas de merchandising, stands promocionales de los patrocinadores de la competición...). Dentro de este Race Village, la Agencia Catalana de Turisme dispondrá de un espacio de 100 metros cuadrados que se encontrarán en la misma zona donde el resto de entidades públicas que apoyan la competición realizarán sus actividades (Generalitat de Catalunya, Ayuntamiento de Barcelona, Puerto de Barcelona y Fundación Barcelona Capital Náutica).

2. Objeto del contrato

El objeto del contrato corresponde a los servicios de creación y producción de contenidos para realizar una experiencia virtual inmersiva, así como su montaje, y mantenimiento integral del espacio en el que se llevará a cabo esta experiencia. La experiencia se denominará GTC Immersive Experience que se proyectará en el Puerto de Barcelona durante la Copa América que se celebrará en Barcelona. El objeto de este contrato podría cofinanciarse por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) de la Unión Europea, en el marco del Programa del FEDER de Cataluña 2021-2027.

3. Obligaciones del contratista

Este contrato comprende las siguientes tareas y servicios, todos ellos necesarios para su correcta ejecución:

1. Guionización y producción de los contenidos de la GTC Immersive Experience y su carga en el software.
2. Montaje del espacio, incluyendo el acondicionamiento previo, el suministro y transporte de todos los recursos y elementos que configurarán la experiencia, tanto físicos como digitales, así como de todo el equipamiento de iluminación y sonido de la sala en la que se llevará a cabo el GTC Immersive Experience, tomando como referencia las características incluidas en el anexo 1 de este pliego.
3. Gestión integral del espacio en el que se llevará a cabo la GTC Immersive Experience, desde su inauguración hasta la finalización de la Copa América.

Esta gestión incluye:

- Apoyo y resolución de cualquier incidencia técnica que se produzca en el marco de la experiencia.
- Mantenimiento técnico preventivo del espacio.
- Coordinación con los servicios de mantenimiento general que se ocuparán de los servicios de limpieza y vigilancia del espacio.

3.1 Obligaciones derivadas de la financiación FEDER del contrato

La empresa contratista dará cumplimiento a las obligaciones de visibilidad, transparencia y comunicación reguladas por el artículo 50 y por el Anexo IX del Reglamento (UE) 2021/1060, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de junio de 2021, el cual regula las responsabilidades de los beneficiarios en relación a las medidas de comunicación y visibilidad, especialmente:

- a) En todos los documentos de trabajo o soportes necesarios relacionados con la ejecución de la operación, destinados al público o a los participantes
- b) A los elementos de difusión y materiales de comunicación relacionados con la ejecución de la operación, destinados al público o a los participantes

3.2 Contenidos del GTC Immersive Experience

3.2.1 Descripción general de la experiencia inmersiva

La experiencia que debe desarrollar la empresa contratista estará centrada en el Grand Tour de Catalunya.

El Grand Tour de Cataluña (GTC) es un itinerario circular de más de 2.000 km por Cataluña con vehículo motorizado que permite descubrir, explorar, vivir, probar y disfrutar de Cataluña a su ritmo. Se trata de una ruta por carreteras paisajísticas con rincones mágicos llena de propuestas enogastronómicas, actividades de turismo activo y naturaleza y de experiencias culturales que

invitan a descubrir los grandes atractivos de Cataluña desde una mirada completamente nueva y refrescante.

El Grand Tour de Catalunya es una herramienta de dinamización para el sector turístico fruto de una labor de desarrollo cooperativo. En el proyecto han trabajado conjuntamente la Agencia Catalana de Turismo, la Dirección General de Turismo (DGT), que incluye la Red de Oficinas de Turismo de Cataluña, y los diferentes patronatos de Turismo de las Diputaciones de Barcelona, Tarragona, Lleida y Girona, así como Foment Torisme Val d'Aran y Turisme de Barcelona.

Se trata de un producto turístico todavía muy novedoso y que vio la luz en el año 2021, por eso, durante este tiempo, y todavía hoy, se está haciendo un gran esfuerzo para darlo a conocer y promocionarlo en a través de una amplia campaña de publicidad online y offline en los principales mercados emisores.

Los mercados prioritarios para este producto son los europeos, con gran preferencia por Cataluña, España, Francia, Reino Unido, Benelux, Italia y Alemania.

En 2022 iniciamos la búsqueda de agencias de viajes catalanas que programaran la ruta y que nos ayudaran a comercializar el GTC entre sus clientes y en los mercados emisores como agencia receptiva. Actualmente contamos con 19 AAVV distribuidas por todo el territorio catalán y de distintas tipologías.

Si tuviéramos que definir con pocas palabras al usuario del Grand Tour de Cataluña, lo describiríamos como una persona culta, interesada en la cultura, con un poder adquisitivo medio-alto, que valora mucho el paisaje y que suele viajar en pareja, un pequeño grupo de amigos o en familia. Además, planifica el viaje con anterioridad: sabe bien a dónde viaja y qué puede ver y vivir.

Inspirado en los grandes viajes que se iniciaron a mediados del siglo XIX, hay dos formas de realizar el Grand Tour de Cataluña, o bien recorrer uno o varios de los 5 tramos en los que está dividido, que a su vez están compuestos de entre 5 y 7 etapas (días), o bien realizar la ruta icónica, que le revelará los puntos más destacados a nivel cultural y natural en 13 días.

Lo mejor de esta ruta es que puede organizarse al gusto del consumidor: incluye experiencias para todos los gustos y enfocadas a públicos muy diversos. Cada vez que se recorra la ruta, se puede hacer de forma diferente: creando un nuevo itinerario, en otra época del año y/o con diferentes compañeros de viaje. Estas diferentes posibilidades son las que hacen que el Grand Tour de Cataluña se viva de una manera única, disfrutando de un paisaje diferente y probando productos gastronómicos de temporada. Se trata de un viaje con infinitas posibilidades. Tal y como indica el claim, es un viaje lleno de viajes.

El turismo sostenible y responsable es uno de los principales ejes de este proyecto. El Grand Tour de Catalunya se ha diseñado teniendo en cuenta el compromiso con las tres ramas de la sostenibilidad:

- Social: este recorrido en vehículo permite una conexión más cercana con el territorio y sus gentes de manera sostenible y respetuosa. Quiere fomentar el conocimiento y el respeto por el territorio, sus costumbres y su cultura de forma inclusiva.
- Económica: supone una distribución de la riqueza en todo el territorio y una apuesta por los productores locales. Quiere potenciar el descubrimiento de la vida local y de los productos de proximidad.
- Medioambiental: incentiva y promueve el descubrimiento del territorio a través de las experiencias y la movilidad con la mínima huella de carbono. Animamos a realizarla en vehículo eléctrico y respetar por el medio ambiente.

Este nuevo producto turístico trabaja en la línea marcada por el Plan de Marketing de la Agència Catalana de Turisme para ofrecer productos más sostenibles y respetuosos con el territorio, favoreciendo lo que llamamos las 4D's.

Desconcentració

- Redescubre los atractivos turísticos patrimoniales, naturales y enogastronómicos de Cataluña, en el medio urbano y rural del destino.
- Descubre nuevas zonas y rutas menos conocidas.
- Conecta con la gente del territorio, las costumbres y tradiciones de cada zona.

Desestacionalització

- Ayuda a las agencias de viajes a romper con la estacionalidad de la demanda.
- El Grand Tour de Catalunya es un producto que se consume en los 365 días del año.
- Favorece el incremento de la estancia media del visitante.

Diversificació

- Diversifica y amplía la gama de servicios y experiencias turísticas que pueden ofrecer las agencias de viajes a lo largo del Grand Tour de Catalunya.
- Amplía la cartera de producto de la agencia de viajes.

Aumento del gasto

- La ampliación de propuestas y el incremento de la estancia media del visitante favorece el aumento de gasto por persona.

Fuentes de información adicional

La principal fuente de información e inspiración es la web <https://grandtour.catalunya.com/es>, donde se encuentra toda la información referente al producto turístico: la descripción de las rutas, las experiencias, las principales herramientas de comunicación, el planificador, los comercializadores, así como el enlace a la parte profesional donde hay tres documentos clave exponen a continuación.

- En el Manual del producto encontrará toda la información que necesite sobre el Grand Tour de Cataluña: la descripción, objetivos, visitor persona, los detalles de la ruta, los materiales promocionales, etc. Además, también incluye el Manual de uso del nombre, marca y logo, donde se detallan todos los materiales y herramientas de comunicación disponibles.
- El Manual de comunicación incluye un resumen de lo que es el Grand Tour de Catalunya con las claves básicas para comunicarlo.
- El Manual de comercialización incorpora la información necesaria para las agencias de viaje y las empresas de actividades que desean formar parte del Grand Tour de Catalunya. Especifica los pasos a seguir y la documentación requerida para formalizarlo. También incluye el listado de las agencias que comercializan la ruta y el mapa con el listado de las Experiencias incluidas.

A continuación, le enlazamos también una muestra de los vídeos que se han hecho para mostrar su esencia y personalidad propia.

- [Cortometraje interactivo del GTC.](#)
- [Vídeo promocional del GTC.](#)

3.2.2 Público objetivo de la experiencia

La GTC Immersive Experience se dirige a un público culto, interesado en la cultura, con un poder adquisitivo medio-alto, que valora mucho el paisaje y que suele viajar en pareja, un pequeño grupo de amigos o en familia. Además, planifica el viaje con anterioridad: sabe bien a dónde viaja y qué puede ver y vivir.

3.2.3 Valores de la experiencia

Es necesario que la experiencia que se desarrolle integre los siguientes valores:

- ✓ **INMERSIVIDAD:** La inmersividad de contenidos se refiere a la capacidad de un conjunto de contenidos (como una experiencia, un entorno virtual o un medio interactivo) de sumergir totalmente al visitante en una experiencia multisensorial y envolvente. A través del uso de tecnologías como la realidad virtual, la realidad aumentada o los sistemas de audio y vídeo avanzados, se busca crear una sensación de inmersión total en un mundo virtual o en una narrativa interactiva, haciendo que el usuario se sienta como si estuviera físicamente presente en ese entorno o experiencia. Esto puede incluir la utilización de elementos visuales, sonoros y táctiles para proporcionar una experiencia más rica y realista.
- ✓ **ACCESIBILIDAD:** Los contenidos deberán tener presente las características de los públicos a los que se dirige y será necesario que en su elaboración se sigan criterios de accesibilidad universal en el ámbito comunicativo, utilizando un lenguaje sencillo y cercano.
- ✓ **SOSTENIBILIDAD:** la sostenibilidad es un valor que debe estar presente en el planteamiento en sentido global, tanto en la definición de contenidos, alineados con los 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) que promueve las Naciones Unidas, como en su producción, huyendo de los materiales contaminantes y no reciclables, como por ejemplo el PVC, pinturas sin certificado ecológico, moquetas no reciclables, etc.

La empresa contratista tendrá que tener en cuenta esta aproximación, que deberá estar presente no sólo en el desarrollo de los contenidos y en la construcción del espacio, sino también en el resto de los servicios que deberá prestar.

3.2.4 Desarrollo de contenidos

La empresa contratista debe desarrollar un guion que incluya un itinerario que se pare a, como mínimo, 5 de los puntos de interés descritos en el Grand Tour de Catalunya, que incluya como mínimo un punto de cada tramo y que, en su conjunto, ofrezca un buen equilibrio territorial.

Además, debe incorporar trayectos o transiciones que también estén relacionados y conjuguen la promoción turística de nuestro país con un lenguaje explicativo atractivo, adecuado a la experiencia y adaptado al público objetivo al que se dirige.

La empresa contratista deberá encargarse de la corrección ortotipográfica de todos los contenidos.

3.2.5 Producción de los elementos audiovisuales

La empresa contratista deberá encargarse del diseño y la producción audiovisual de la experiencia inmersiva, a partir de la construcción de los contenidos definida en los puntos anteriores. Para ello deberá desarrollar los siguientes aspectos:

1. Desarrollo del universo y la experiencia digital donde ocurre el relato.
2. Definición técnica
3. Producción de los elementos audiovisuales, por los que la empresa contratista se obliga a realizar su rodaje o grabación, que lleva asociada, a nivel enunciativo y no limitativo:
 - ✓ Los desplazamientos, alojamientos y dietas de todo el personal técnico, artístico y cliente.
 - ✓ El estilismo y el maquillaje.
 - ✓ Postproducción y edición del vídeo. Versiones idiomáticas con locución y subtitulación en catalán, español e inglés.
 - ✓ Gestión de todos los permisos de rodaje y tasas o licencia necesarias para realizar la filmación.

- ✓ Seguros del equipo, transportes y elementos técnicos que lo necesiten.
- ✓ Edición y montaje de fotografía, imagen y sonido

4. Creación de distintos elementos 3D

5. Desarrollo de experiencias

6. Integración

7. Diseño de sonido

Para la producción de estos contenidos, la empresa contratista deberá suministrar todos los recursos necesarios. En el mismo sentido, se encargará de adquirir y gestionar el material audiovisual necesario para la elaboración del contenido de dichos recursos y de las imágenes utilizadas para la experiencia.

3.2.6 Carga a Software

En el marco del proyecto, la ACT suministrará el software necesario para el correcto funcionamiento de las gafas de Realidad Virtual a través de las cuales las personas visitantes podrán disfrutar de la GTC Immersive Experience, que será el Univrse Experience Manager.

La empresa contratista deberá realizar la carga de los contenidos elaborados, previamente aprobados y validados por parte de la ACT, a este software, así como contrastar y garantizar su correcto funcionamiento.

3.3 Adecuación y montaje del espacio donde se llevará a cabo el GTC Immersive Experience

La empresa contratista se responsabilizará de las tareas previas de adecuación del espacio, en base a las características que se describen en el anexo 1. Esto incluye las siguientes tareas:

- ✓ Adecuación de los espacios de entrada al recinto
- ✓ Montaje de elementos de la experiencia
- ✓ Señalización, gestión de colas y control de acceso.
- ✓ Montaje del suelo y los muros especiales para el espacio inmersivo.
- ✓ Instalación de los elementos de hardware necesarios para el correcto desarrollo de la experiencia: Servidor, punto de control, mueble de recarga de las gafas y otros necesarios.
- ✓ Climatización del espacio.
- ✓ Establecimiento del punto de control en el que se realizará la recogida de las gafas, una vez finalizada la experiencia.
- ✓ Pruebas de funcionamiento de la experiencia en el espacio habilitado.
- ✓ Iluminación.
- ✓ Sonido
- ✓ En el espacio habilitado para la salida de la experiencia, se requiere la instalación de elementos visuales que ofrezcan información sobre el Grand Tour de Cataluña: paneles, códigos QR, etc.
- ✓ Cualquier otro trabajo necesario para acondicionar el espacio donde se llevará a cabo el GTC Immersive Experience.

3.3.1 Hardware y materiales necesarios

La ACT facilitará las gafas de RV que permitirá a las personas visitantes disfrutar de la experiencia inmersiva, y la empresa contratista pondrá a disposición los elementos que permitan el correcto funcionamiento de la experiencia, que se detallan en el Anexo 2 de estos Pliegos.

3.4 Gestión Integral del espacio en el que se llevará a cabo la GTC Immersive Experience

La empresa contratista se encargará de la gestión integral del espacio en el que se llevará a cabo la experiencia desde su apertura al público hasta la fecha de finalización de la Copa América (mediados de octubre de 2024).

La GTC Immersive Experience debe ser capaz de absorber un flujo continuado de usuarios de entre 15 y 20 personas simultáneamente disfrutando de la experiencia.

El espacio donde se desarrollará el GTC Immersive Experience deberá respetar y cumplir las normas de seguridad establecidas por la legislación vigente y en la normativa propia del espacio en el que se desarrolla la experiencia, que se facilitará a la empresa contratista en el momento de formalización del contrato.

En este sentido, la empresa contratista se encargará de realizar visitas periódicas a la instalación para revisar el estado de los distintos elementos que conforman la experiencia inmersiva. Así, a la propuesta se incorporará uno de calendario de visitas previstas con carácter ordinario, con un mínimo de 3. Las visitas se realizarán a partir de la fecha de instalación de la experiencia inmersiva en el Race Village de la Copa América, hasta su finalización.

En estas visitas, la empresa contratista deberá realizar el control y la supervisión del correcto funcionamiento de los elementos que permiten la GTC Immersive Experience, especialmente en lo que se refiere a los elementos técnicos y las gafas de RV, para poder detectar posibles incidencias y poder proceder a su reparación en caso necesario, en el menor tiempo posible.

Cuando sea necesario, se pintarán o repasarán aquellos elementos que presenten cualquier daño, a fin de que el espacio del GTC Immersive Experience esté en perfecto estado mientras esté abierto al público. Estas tareas de mantenimiento general tendrán que incluir el mantenimiento del pavimento, el hardware, los elementos delimitadores del espacio, el mobiliario y la iluminación. Irá a cargo de la empresa contratista cubrir cualquier trabajo de mantenimiento de estos equipamientos.

Para la resolución de cualquier posible incidencia técnica que se comuniquen desde la ACT, o directamente por parte de las personas que gestionarán la experiencia, se determina un período máximo de 24 horas.

4. Requerimientos técnicos generales obligatorios de la prestación

4.1 Programa de Trabajo

Los plazos establecidos para las diferentes fases, que pueden solaparse, son los siguientes:

Fase 1. Desarrollo de los contenidos del GTC Immersive Experience: desde la formalización del contrato hasta el inicio de la GTC Immersive Experience, en el espacio habilitado al efecto.

Fase 2. Adecuación y montaje del espacio: Los trabajos de esta fase se solaparán con los de la fase 1, y está previsto que se desarrollen desde 15 días antes del inicio de la GTC Immersive Experience hasta el día anterior a que la experiencia se abra al público.

El plazo de ejecución establecido para la Fase 1 y la Fase 2 será de 2 meses como máximo.

Fase 3. Gestión integral del espacio: desde el inicio de la experiencia hasta la fecha en que, una vez finalizada la Copa América, se realice el desmontaje del espacio en el que se ha celebrado la GTC Immersive Experience.

El plazo de ejecución establecido para esta fase es 1 mes.

4.2 Horarios de la experiencia

Con carácter general, el calendario y el horario de apertura al público del GTC Immersive Experience será el siguiente:

- ✓ Los días que haya regata, desde las 12.00 ha las 22.00 h
- ✓ El sábado y el domingo, independientemente haya o no regata, desde las 12.00 hasta las 22.00 h.
- ✓ De lunes a jueves, siempre que no exista regata: De 16.00 a 21.00 h.
- ✓ Viernes, siempre que no exista regata: De 16.00 a 22.00 h.

El acceso al público será gratuito, cerrándose media hora antes del cierre del recinto.

En el marco del servicio, se establece la posibilidad de posibles visitas y/o actividades especiales al GTC Immersive Experience, programadas fuera de los horarios habituales de apertura al público o de los horarios establecidos de la experiencia. En su caso, se aplicará la modificación correspondiente al precio del contrato.

Las jornadas de regata previstas son las siguientes:

- **22 a 25 de agosto:** Tercera regata preliminar
- **29 agosto a 8 de septiembre:** Louis Vuitton Cup Round Robins
- **14 a 19 de septiembre:** Semifinales Louis Vuitton Cup
- **26 de septiembre a 5 de octubre:** Final Louis Vuitton Cup
- **12 a 21 de octubre:** Louis Vuitton 37th America's Cup Match

Días de reserva: 22 a 27 de octubre, si es necesario, pueden realizarse regatas si no se han podido celebrar en fechas previstas.

4.3 Duración e idiomas de la experiencia

La duración de la experiencia inmersiva tendrá una duración de entre 8 y 10 minutos, y debe estar disponible, como mínimo, en 3 idiomas: catalán, castellano e inglés.

5. Descripción de los medios personales

5.1 Personal adscrito al proyecto

El equipo de trabajo de la empresa contratista debe dar cobertura a los distintos ámbitos que integran las diversas prestaciones objeto del contrato. En particular, el equipo de trabajo deberá contar, como mínimo, con los siguientes perfiles:

- A. **Dirección ejecutiva del proyecto.** Será responsable, entre otros trabajos, de la coordinación de todos los servicios que componen este contrato, la interlocución con la ACT, la atención de incidencias y la elaboración de informes. Será necesario que acredite experiencia de al menos 2 trabajos análogos en proyectos similares.
- B. **Responsable de los contenidos.** Asumirá la dirección del proceso de creación de los contenidos, desde el Guion hasta su carga en el software. Será necesario que acredite la participación, con estas funciones, en 2 experiencias similares, como mínimo.
- C. **Diseño del espacio:** Se encargará de garantizar que el espacio dispone de todos los materiales necesarios para el desarrollo de la experiencia. Será necesario que acredite una experiencia de al menos 2 proyectos de características similares.

Las tareas de la persona diseñadora del espacio serán las siguientes:

- ✓ Actuar como interlocutora entre el equipo de la empresa contratista y la ACT, en cuanto a la transmisión de las instrucciones específicas en orden al buen transcurso de los trabajos.
- ✓ Seguimiento del cumplimiento temporal de los trabajos.
- ✓ Coordinar todos los trabajos y equipos necesarios para la adecuación del espacio y de los contenidos de la exposición.
- ✓ Controlar y asegurar el correcto desarrollo de los trabajos, siguiendo las directrices de la ACT.

- D. **Dirección Tecnológica:** Velará por la idoneidad y el correcto funcionamiento de los distintos elementos tecnológicos que hacen posible la experiencia en el espacio. Será necesario que acredite una experiencia demostrable de al menos 2 proyectos de características similares.

La experiencia deberá acreditarse mediante la aportación de Currículums Vitae o de certificados de buena ejecución, emitidos por las entidades que recibieron el servicio.

Las tareas correspondientes a cada perfil tendrán que ser desarrolladas por personas diferentes.

5.1.1 Dedicación del personal adscrito al desarrollo de los contenidos

Las personas a aportar por parte de la empresa contratista del servicio y las tareas que tendrán que realizar serán las siguientes:

Posición	Dedicación total al proyecto
Dirección ejecutiva del proyecto.	250 horas
Responsable de los contenidos.	300 horas
Diseño del espacio	200 horas
Dirección Tecnológica	280 horas

5.2 Personal adscrito el período de apertura de la GTC Immersive Experience

5.2.1 Perfiles requeridos y funciones asignadas

Durante el tiempo que la GTC Immersive Experience esté abierta al público, será necesario que el contratista adscriba los siguientes perfiles:

- A. **Coordinación Técnica del espacio** durante los horarios en los que la experiencia esté abierta al público.

Tendrán como función:

- La gestión y control operativo diario del espacio en el que se llevará a cabo la GTC Immersive Experience, para su correcto funcionamiento, garantizando la buena calidad del servicio. Incluye la gestión de personal de atención al visitante y la interlocución, en su caso, con los servicios de limpieza y videovigilancia.

- El control y supervisión del correcto funcionamiento de los elementos que facilitan la experiencia de las personas visitantes, a fin de poder detectar posibles incidencias y poder proceder a su reparación en caso necesario, en el menor tiempo posible.
- El control y gestión del personal que la empresa contratista asigne a la atención al visitante, distribuyendo el trabajo e impartiendo las órdenes e instrucciones de trabajo que sean necesarias en relación con la prestación del servicio.
- Atender a las demandas de información, por vía telefónica o recibidas mediante correo electrónico, relativas a la actividad y contenidos de la GTC Immersive Experience, los horarios y las condiciones para la visita.
- Atención y gestión de incidencias con los visitantes.

Las realizaciones de las tareas específicas de coordinación técnica requerirán su presencia física en el Race Village de la Copa América.

B. Atención a las personas visitantes: -+-----+-----+

C. +-+`~~~~~`personas que se encargarán de:

- Recepción de los visitantes y explicación de la experiencia.
- Suministro de las gafas y explicación de su correcto uso por parte de los visitantes.
- Atención de dudas expresadas por el público visitante sobre el Grand Tour de Catalunya y la experiencia.
- Recogida de las gafas y almacenamiento en su soporte correspondiente.

Como condición especial de ejecución, será necesario que la empresa contratista acredite que las personas que desarrollen esta función tienen el conocimiento de, al menos, catalán, castellano, francés e inglés.

El conocimiento de idiomas de las personas que realizarán la atención al visitante de la experiencia deberá acreditarse mediante la aportación de certificados oficial de disponer de, como mínimo, el nivel B2 o similar, según determina el CEFR .

5.2.2 Dedicación del personal adscrito el período de apertura de la GTC Immersive Experience

Los perfiles a cubrir por parte de la empresa contratista del servicio serán las siguientes:

Posición	Dedicación total al proyecto
Coordinación Técnica	272 horas
Atención al visitante	544 horas (272 * 2 personas)

Será necesario que haya 2 personas realizando, de forma simultánea, la labor de atención al visitante.

En este sentido, la empresa contratista deberá conformar un equipo de trabajo con el número de personal adecuado para realizar las funciones descritas, respetando las condiciones laborales que el convenio y la legislación laboral vigente establecen.

6. Seguimiento y control de la ejecución del contrato

El órgano de contratación designará a una persona responsable del contrato que asumirá el control y la coordinación de la ejecución contractual con la empresa contratista a fin de tratar

directamente las cuestiones relacionadas con el desarrollo normal de las tareas indicadas en este pliego.

Por su parte, la empresa contratista deberá designar a una persona responsable a quien encargar la gestión de la ejecución del contrato y que deberá garantizar la calidad de la prestación objeto de este pliego, tratando directamente las cuestiones relacionadas con el desarrollo normal de las tareas indicadas en este pliego con la persona interlocutora designada por el órgano de contratación.

Las personas referidas anteriormente se reunirán con una periodicidad mínima semanal, a fin de supervisar, controlar y tratar cualquier aspecto vinculado con el desarrollo del contrato, a fin de asegurar que el mismo se está ejecutado conforme a lo establecido en el presente pliego.

Con carácter general, estas reuniones mencionadas anteriormente se llevarán a cabo de forma telemática, aunque será posible tener reuniones presenciales en las oficinas de la Agència Catalana de Turisme –en este caso, los desplazamientos deberán realizarse prioritariamente en transporte público o con vehículos de bajas emisiones: eléctricos, híbridos o de gas (bifuel de gasolina).

Anexo 1: Espacio donde se desarrollará el GTC Immersive Experience

Características del espacio

El espacio en el que se desarrollará la experiencia objeto de esta licitación se encuentra enmarcado dentro del Race Village de la Copa América, y se proyecta que presente las siguientes características:

- ✓ Superficie: 10 mx 10 m (100 m²).
- ✓ Dispone de una estructura que garantiza su opacidad.
- ✓ Espacio diáfano, es decir, que no tiene ningún tipo de obstáculo o división.

Anexo 2: Características técnicas del material, software y hardware

La empresa contratista aportará los materiales necesarios para la correcta ejecución del servicio, los cuales tendrán que incluir tratamientos ignífugos y cumplir las especificaciones técnicas descritas y las normativas vigentes sobre seguridad y protección contra incendios.

A continuación se detallan las características de todos los elementos que integran el espacio inmersivo con gafas de RV, que la empresa contratista deberá aportar:

- ✓ PC Servidor y componentes asociados
- ✓ Red inalámbrica
- ✓ Pavimento
- ✓ Delimitadores del espacio
- ✓ Mueble de recarga de las gafas

PC servidor y elementos asociados

Para poder operar una instalación de RV multi-usuarios se requiere un PC/servidor y una red local wifi que permita conectar todos los dispositivos de gafas de RV al servidor y viceversa.

La empresa contratista aportará 1 ordenador que funcionará como punto de control por el buen funcionamiento de las gafas de RV y el desarrollo de la actividad.

Se requerirá una línea de wifi independiente con acceso por cable ethernet y un segundo servidor de backup para asegurar el buen funcionamiento de la actividad que suministrará la empresa contratista.

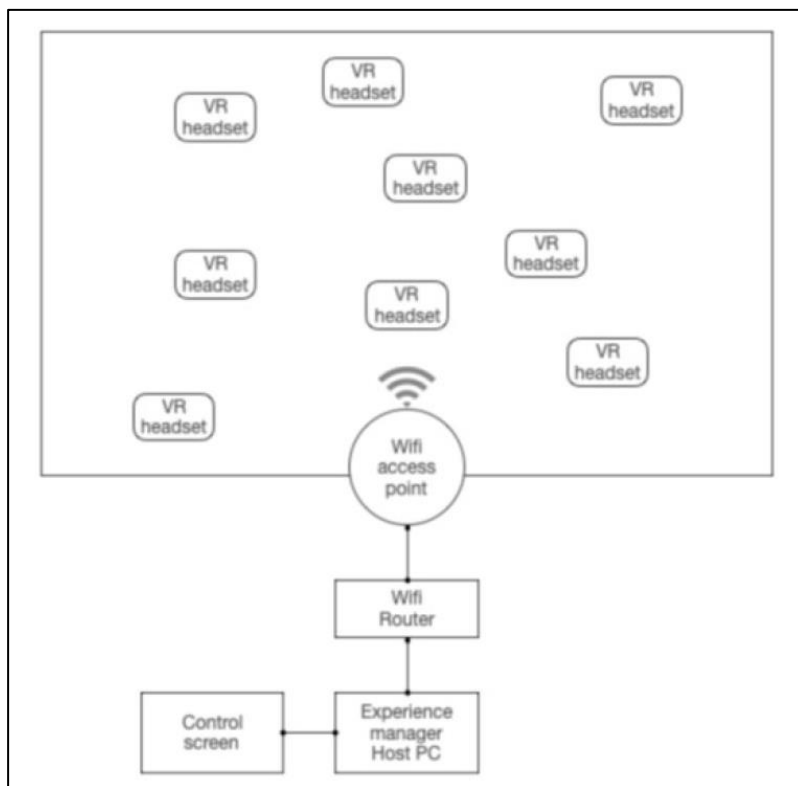
El servidor debe tener los siguientes requerimientos mínimos:

Procesador	Intel Core i7 de 12ª generación o similares
Placa base	LGA 1700 con Z960 chipset o similar
Memoria	32 GB @ 3600 MHz
Almacenamiento	1 TB NVMe M.2
GPU	Nvidia RTX 3060 o similar
PSU	750W 80-plus
Enfriador	AIO
Sistema Operativo	Windows 10/11 Profesional o similar
Monitor	4K

Red inalámbrica

La red local se compone de un punto de acceso EAP660 HD (Access Points/AP) que ofrezca la conectividad WiFi6. Esta red inalámbrica estará dedicada únicamente a la transmisión de datos entre el servidor y las gafas, quedando aislada de otros dispositivos que no realicen tareas relacionadas con la experiencia. En cada instalación, Access Point se colocará en un soporte tipo trípode o bien se fijará a un elemento para así dar una buena cobertura al área de la experiencia de VR.

Tanto para la puesta en marcha de la instalación como para el control de la experiencia y de los usuarios (nivel de carga de las baterías, etc.), el servidor requiere de un teclado y ratón inalámbrico así como de un monitor de un mínimo de 27" con una resolución de 1920x1080 (o superior).



Pavimento

Para hacer posible el tracking de las gafas de RV, el pavimento del espacio donde se realiza la experiencia, así como el perímetro de la misma deben estar cubiertos con un pavimento que contenga unos elementos gráficos que conformen un dibujo único (patrones) y que, previo escaneo de éstos, permitirán que cada anteojero pueda situarse en el espacio, proporcionando al servidor su posición exacta. Se plantea un sistema de pavimento desmontable (a instalar sobre el pavimento del propio espacio) transportable, de losetas de goma EVA o de un material similar (sistema modular, de fácil montaje y desmontaje y de peso reducido) como por ejemplo tarima de madera modular, o similar. El pavimento propuesto deberá tener en cuenta cuestiones referentes a la limpieza, mantenimiento y cumplir con criterios de accesibilidad. El acabado del pavimento debe ser mate y lo más liso posible para facilitar el pintado de los patrones. El color del pavimento debe permitir un buen contraste en relación con las pinturas usadas. En cualquier caso, el sistema de pavimento que proponga la empresa contratista deberá ser respetuoso con la arquitectura del edificio, y deberá ser acordado y validado con la ACT.

Delimitadores del espacio

La delimitación del espacio y el mapping (localizadores que marcan los parámetros del espacio y marcan el área de movimiento) se instalará en paredes para conseguir una lectura idónea del espacio.

La empresa contratista debe diseñar, suministrar e instalar unos elementos que permitan delimitar el espacio a nivel perimetral, contemplando que su montaje sea ágil y reversible, y debe ser el máximo respetuoso con las características arquitectónicas del espacio. En cualquier caso, el sistema de elementos delimitadores deberá ser acordado y validado con la ACT.

Mueble de recarga de las gafas

La empresa contratista deberá suministrar un mueble para almacenar y recargar las gafas de RV. Este mueble debe tener las siguientes características:

- ✓ Se debe poder abrir y cerrar con llave/código/ sistema de seguridad.
- ✓ Debe adaptarse a la estética y espacio donde se instalará (coherencia con el espacio, estética y materiales).
- ✓ Debe tener un mínimo de 20 compartimentos, donde se depositan las gafas y la batería con su cargador. La batería se separa de las gafas en el momento de carga.
- ✓ El mueble debe estar pensado para la fácil accesibilidad de cableado en cada espacio de carga.
- ✓ Debe tener una muy buena ventilación en 4 de las 6 caras.
- ✓ Debe poder facilitar que se peine el cableado y quede lo más oculto posible de cara a los visitantes.
- ✓ El display debe ser de fácil acceso para el personal y de fácil limpieza y mantenimiento.
- ✓ El mueble se entregará montado o se realizará el montaje en el espacio en el que se realice la actividad inmersiva.
- ✓ Debe estar fabricado con materiales ignífugos (bajo certificación).