

*Expediente A/F202408/S*

*Procedimiento abierto (contratación no armonizada)*

*Contrato para la prestación de un servicio de Conceptualización, gestión de la producción, diseño y generación de contenido del evento Talent Arena 2025.*

---

## **INFORME TÉCNICO DE VALORACIÓN DEL SOBRE 2, CORRESPONDIENTE A LOS CRITERIOS SUBJETIVOS O PONDERABLES EN FUNCIÓN DE UN JUICIO DE VALOR.**

A continuación se detalla el proceso de evaluación de las propuestas presentadas en función de los criterios de valoración subjetivos publicados.

### **1. CRITERIOS DE VALORACIÓN**

Según se establece en el apartado I.1. del Cuadro de Características del Pliego de Prescripciones Administrativas Particulares del expediente de referencia, la selección de la oferta más ventajosa se determinará teniendo en cuenta la mejor relación calidad-precio con el objetivo de obtener ofertas de gran calidad, en aplicación de los criterios definidos de la LCSP y de la normativa municipal en materia de contratación.

La puntuación máxima de la totalidad de los criterios de adjudicación (evaluables mediante juicio de valor y evaluables automáticamente) es de **100 puntos**.

#### **A.) CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN SUBJETIVOS O PONDERABLES EN FUNCIÓN DE UN JUICIO DE VALOR (Hasta un máximo de 50 puntos)**

**NOTA:** De conformidad con el artículo 146.3 Ley de Contratos, se establece un umbral mínimo de calidad técnica fijado en un 50% de la puntuación en base a los criterios de adjudicación ponderable en función de un juicio de valor. Por lo tanto, aquellas ofertas que no alcancen los 25 puntos en dichos criterios serán excluidas.

Se establecen los siguientes criterios porque se considera que este contrato de servicios tiene una incidencia directa en el desarrollo de un área trascendente de la actividad de MWCcapital como es Talento Digital, por lo que es indispensable que se preste con un alto grado de calidad, siendo necesario, por lo tanto, que de las ofertas presentadas se puedan valorar no solo aspectos puramente técnicos sino también los aspectos que se señalan a continuación:

#### **A. Conceptualización del evento (hasta un máximo de 12 puntos)**

**NOTA:** La extensión máxima de este apartado será de 15 páginas DIN-A 4 (en vertical u horizontal), letra Arial, tamaño 10,5 puntos e interlineado sencillo. No computarán la portada y el índice. Las páginas que superen éste límite, incluidos los anexos, no se tendrán en cuenta a los efectos de valoración de las propuestas.

Los licitadores deberán aportar un **informe que recoja la conceptualización del evento** de forma integral e innovadora y que cumpla con los objetivos, expectativas y requisitos especificados en el presente informe y en el PPT y, concretamente, en su cláusula 1.

Este informe deberá recoger los siguientes apartados:

**a) Análisis de anteriores ediciones** (hasta un máximo de 2 puntos)

El licitador deberá recoger y analizar la información generada respecto a las tres últimas ediciones de Jump2Digital (2021, 2022 y 2023) y la prueba piloto de Talent Arena 2024, cuya información se facilita de forma extendida en los Antecedentes del presente informe y en el PPT, para presentar una propuesta innovadora y que rompa con el estilo habitual de este tipo de eventos. Este análisis deberá incluir:

- Identificación del contexto evolutivo que han tenido las pasadas ediciones de Jump2digital y Talent Arena.
- Identificación de los aspectos más exitosos y de las áreas que requieren mejoras de las anteriores ediciones.
- Identificación de los puntos fuertes y posibles amenazas de acuerdo con la información aportada.

Se valorará la exhaustividad y profundidad en su análisis, la identificación clara de fortalezas y áreas de mejora y las propuestas concretas de mejora basadas en el análisis realizado.

**b) Análisis de eventos similares** (hasta un máximo de 2 puntos)

El licitador deberá analizar e investigar otros eventos similares de ámbito nacional e internacional con el objetivo de identificar tendencias, buenas prácticas y posibles áreas de innovación.

A modo de ejemplo, se sugiere analizar, entre otros, los siguientes eventos ya identificados:

- WeAreDevelopers: <https://www.wearedevelopers.com/world-congress>
- Talent Land Jalisco: <https://www.talent-land.mx/>
- DevWorld 2025: <https://devworldconference.com/>

Este análisis deberá incluir:

- Casos de éxito y análisis de su impacto.
- Comparación de formatos, temáticas y enfoques creativos (benchmark).
- Identificación de oportunidades de diferenciación y mejora para el evento Talent Arena 2025.

Se valorará la relevancia de los eventos comparados, la calidad y profundidad del análisis comparativo, la identificación de lecciones aprendidas y su posible aplicación en Talent Arena 2025.

**c) Manifiesto para la propuesta Talent Arena 2025 (hasta un máximo de 3 puntos)**

El licitador deberá desarrollar un documento que articule claramente la verbalización de la visión, misión y objetivos del evento Talent Arena 2025 conforme a lo dispuesto en los Antecedentes del presente informe y en el PPT.

Este documento deberá incluir:

- Una declaración del propósito que resuma la esencia y los objetivos fundamentales del evento.
- Los valores y principios rectores que guiarán la conceptualización y ejecución del evento.
- Los resultados esperados y el impacto deseado en la comunidad y el sector al que se dirige.

Se valorará la claridad y coherencia de la visión y objetivos planteados, la originalidad e innovación en la propuesta y la alineación con los objetivos estratégicos del evento.

**d) Look & Feel (hasta un máximo de 3 puntos)**

El licitador deberá realizar el soporte a la conceptualización y look & feel del evento onsite conforme a lo dispuesto en el PPT, concentrándose en la exposición de materiales, luces y colores, para crear una experiencia inmersiva y coherente con la temática del Talent Arena 2024, y que abarcará:

- La selección de materiales y texturas que se utilizarán en la decoración y ambientación del espacio.
- Diseño de la iluminación, incluyendo tipo de luces, su colocación y los efectos visuales que se pretenden lograr.

- Definición de una paleta de colores que refleje la identidad y el tono del evento, aplicada en todos los elementos decorativos y escenográficos.
- Propuesta de diseño para el entorno del evento, incluyendo escenarios, señalética y decoración, enfocándose en cómo estos elementos interactúan con el espacio y la iluminación para crear una atmósfera única.

Se valorará la calidad visual y atractivo estético del diseño propuesto, el grado en que el look & feel refleja y fortalece la identidad de la marca Talent Arena, y el nivel de innovación y creatividad en el diseño que permita diferenciarse de otros eventos similares.

**e) Moodboard (hasta un máximo de 2 puntos)**

El licitador deberá crear un moodboard que permita conocer mejor la propuesta planteada y que proporcione una representación visual del concepto creativo y del look & feel del evento, de conformidad a lo dispuesto en el PPT. Deberá incluir:

- Imágenes de referencia que capturen la atmósfera y el estilo visual empleado.
- Ejemplos de aplicaciones gráficas en distintos soportes (impresos y digitales).
- Esquema de color y texturas que reflejan la identidad visual del evento.
- Fotografías de eventos y actividades similares que sirvan como inspiración para la propuesta.

Se valorará la capacidad del moodboard para transmitir el ambiente y la estética deseada, su consistencia con el concepto creativo y la calidad también creativa de acuerdo con los objetivos del evento.

**B. Identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias (hasta un máximo de 8 puntos)**

**NOTA:** La extensión máxima de este apartado será de 15 páginas DIN-A 4 (en vertical o horizontal), letra Arial, tamaño 10,5 puntos e interlineado sencillo. Las páginas que superen éste límite, incluidos los anexos, no se tendrán en cuenta a los efectos de valoración de las propuestas.

El licitador deberá realizar una propuesta de, como mínimo, **cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias** que destaquen por su creatividad, fresca y novedad y puedan servir como hilo conductor del evento de conformidad con lo dispuesto en el PPT.

De éstas, al menos una (1) deberá destinarse a generar un área icónica que destaque del resto.

La propuesta de actividades y/o localizaciones deberá seguir el siguiente esquema:

- Nombre de la actividad y/o localización: Nomenclatura utilizada para denominar las actividades o localizaciones propuestas.
- Descripción de las actividades y/o localizaciones: Se requiere el mayor detalle posible para comprender el tipo de actividad o localización que se propone, así como el uso de ejemplos que puedan ser válidos para su mejor comprensión.
- Elemento diferencial: Las actividades y/o localizaciones pretender representar una ruptura y diferenciación con el resto de los eventos que puedan ser similares en contenido para posicionar Talent Arena 2025 como un evento único en el ecosistema. Para ello, se solicita un contenido disruptivo siguiendo el espíritu de las últimas ediciones y se precisa conocer, de cada una de las actividades y/o localizaciones propuestas, su elemento diferencial.
- Público al que va dirigido: Se precisa conocer el público al que cada una de las diferentes actividades y/o localizaciones propuestas van destinadas, teniendo en cuenta que, al margen del público de las últimas ediciones de Jump2Digital y Talent Arena, la próxima edición debe abarcar una audiencia mayor.

Para ello, se considera importante el sector de profesionales senior o de talento en formación especializados en sectores de alto valor añadido, tales como estudiantes de grados, postgrados o doctorados de informática, telecomunicaciones, matemáticas, ingeniería, o similares, aunque también se estima oportuno la conceptualización de actividades y/o localizaciones dirigidas al público general del evento.

- Temáticas: Determinar si cada actividad y/o localización se focaliza en una tipología de profesión o tecnología concreta o puede englobar un discurso general dirigido a todas las profesiones.

Se valorará globalmente el nivel de creatividad e innovación, la coherencia con las necesidades descritas en el PPT, la viabilidad de las actividades propuestas, su impacto, así como su capacidad de generar un recuerdo que perdure en el tiempo.

En aras a la optimización de la puntuación de acuerdo con la propuesta elaborada, no se establece un límite máximo en el número de actividades y/o localizaciones a proponer, de manera que todas las actividades y/o localizaciones se valorarán de forma conjunta como un mismo bloque. En consonancia, si se presenta un mayor número de propuestas, esto es, más de cinco (5), pero solo cinco (5) son valoradas positivamente, la valoración será menor que si se presentan el mínimo de cinco (5) y éstas son valoradas positivamente.

**C. Distribución del espacio según las actividades descritas (hasta un máximo de 5 puntos)**

El licitador deberá presentar la **propuesta de distribución del espacio** donde se reflejen todas las actividades y/o localizaciones principales, previas y complementarias a través de su identificación en el mapa del espacio de realización del evento del recinto ferial de FIRA de conformidad con la cláusula 1.2 del PPT.

La propuesta podrá ir acompañada de renders o imágenes que puedan dar mayor detalle de la experiencia del asistente.

El licitador deberá tener en cuenta que la distribución del espacio debe ser acorde con la lógica de acceso al recinto, esto es, por la Av. Reina Maria Cristina o por Plaza España, así como con la correcta acústica de la distribución de las actividades y/o localizaciones para su efectiva y exitosa realización.

Se valorará positivamente aquellas propuestas que presenten las siguientes características:

- Capacidad para transmitir claramente la distribución según el mapa previsto acotando las diferentes localizaciones y situando en ellas las diferentes actividades previstas.
- Una distribución que aproveche el espacio y genere un flujo regular de gente que favorezca la permanencia de los asistentes el máximo de tiempo posible en el evento.
- Una propuesta que introduzca elementos novedosos y creativos dentro del propio espacio.

**D. Gestión de la producción del evento (hasta un máximo de 10 puntos)**

El licitador deberá presentar una propuesta que recoja una estimación orientativa de todos los diferentes elementos técnicos, gráficos y humanos que se estimen oportunos y que den respuesta a las **necesidades propias de producción** para cada una de las actividades y/o localizaciones, de conformidad con la cláusula 1.3 del PPT.

Además, esta propuesta deberá contener una relación de elementos que den respuesta también a todas las necesidades de los elementos de construcción, elementos audiovisuales, mobiliario, impresión y reprografía, mano de obra y otros elementos que se consideren relevantes.

El licitador deberá tener en cuenta las siguientes características:

- La importancia de crear un ambiente espectacular e innovador para el asistente, de manera que al acceder al recinto se sienta inmerso en un ambiente tecnológico especial, asombroso y emocionante.
- El impacto y creación de una atmósfera única con la iluminación, la música y los efectos visuales.
- Una organización que permita al público moverse cómodamente y acceder fácilmente a las diferentes áreas y actividades del evento.
- La sostenibilidad como eje transversal a la producción del evento, procurando la utilización de materiales sostenibles o reciclados para la construcción o decoración o la implementación de prácticas de reciclaje en el propio evento (se facilita la siguiente web como ejemplo: <https://abonokm0.com/>).

Las propuestas deberán contener el siguiente contenido y seguir el esquema de ejemplo que se presenta en el cuadro más abajo:

- Localización
- Zona de la localización
- Tipología de elementos
- Concepto
- Más información si requiere
- Unidades
- Total aproximado

<b>Stage 1: Zona Escenario</b>			
<b>Tipología</b>	<b>Concepto</b>	<b>Más info</b>	<b>Unidades</b>
Elementos construcción	Andamio tubular multidireccional	Medidas 1,2m x 2m x 2,5m	xxx
Elementos audiovisuales	Pantalla LED modular	Medidas 1m x 1m	x módulos
Mobiliario	Taburetes altos	1m alto, blancos	xxx
<b>TOTAL APROX.</b>	<b>XXX.-€</b>		

Se valorarán positivamente aquellas propuestas que presenten las siguientes características:

- Seguimiento y uso del esquema propuesto y, por tanto, que la información sea clara y ordenada para comprender el coste aproximado previsto para cada localización.

- Si bien no se solicitan costes exactos, si se valorará que las propuestas sean lo más realistas posibles en relación con el volumen de las necesidades previstas y al coste de ellas.
- Optimización y eficiencia de los recursos disponibles con el objetivo de aprovechar al máximo el presupuesto total previsto.
- Capacidad de la propuesta para adaptarse a cambios imprevistos y reasignación de recursos según prioridades sobrevenidas durante el desarrollo del proyecto.
- La propuesta debe tener en cuenta elementos sostenibles y materiales reciclables que contribuyan a reducir el impacto medioambiental.

#### 1. **Adaptación de la imagen gráfica** (hasta un máximo de 15 puntos)

El licitador deberá presentar el desarrollo de una **campaña creativa**, es decir, el key message y el concepto visual base, para dar visibilidad al evento y movilizar targets que permitan comunicar la identidad de la marca y fomentar el engagement entre los targets principales, de acuerdo con lo indicado en la cláusula 1.4 del PPT.

El concepto visual deberá plasmarse en una imagen que refleje la identidad visual propuesta, incluyendo elementos gráficos, tipografías, colores y cualquier otro componente visual relevante. Además, deberán incluir una explicación de cómo se ha llegado a este concepto y cómo se alinea con los objetivos de comunicación y públicos objetivos descritos.

Esta campaña deberá incluir:

- Desarrollo de concepto creativo de campaña.
- Creatividad visual única y reconocible para la comunicación en medios on y offline.
- Propuesta de campaña a nivel visual y verbal.
- Reflejo de forma coherente de la identidad visual de la marca y su evolución, si es necesario, para dar cobertura a canales planteados en campaña.

Además, se deberán tener en cuenta los siguientes outputs:

- Exploración de ideas y territorios: Utilización de diferentes enfoques conceptuales para explorar una o dos rutas creativas distintas que permita identificar la mejor solución creativa para representar los valores y objetivos de Talent Arena, integrando el espíritu de Jump2Digital y adaptándolo a un

público más profesional. Las propuestas deberán estar firmadas por Talent Arena - Where Talent Meets at MWC.

- Desarrollo de un concepto creativo global: Definir un concepto creativo global que sirva como paraguas para toda la campaña, que sea capaz de unificar todas las acciones de comunicación, tanto online como offline, y que sea flexible para adaptarse a diferentes formatos y plataformas.
- Creación de un estilo visual único y reconocible: Desarrollar un estilo visual distintivo para la campaña gráfica, manteniendo la integridad gráfica y la continuidad con la imagen e identidad global de la marca. Este estilo debe ser coherente y fácilmente identificable, reforzando la presencia de Talent Arena en todos los canales de comunicación.
- Formalización de la campaña a nivel visual y verbal: Definir cómo se va a materializar la campaña en términos visuales y verbales, incluyendo la creación de ejemplos de la bajada gráfica de la campaña en diferentes soportes digitales y físicos, y asegurando que todos los elementos de la campaña están alineados con el concepto creativo global.
- Propuesta de campaña creativa: Un documento detallado que contenga la propuesta de campaña creativa, explorando una o dos vías conceptuales, que incluya ejemplos de cómo se aplicará la campaña en formatos online y offline, y proporcionando una visión clara y concreta de la implementación del concepto creativo.

Se valorará positivamente aquellas propuestas que presenten las siguientes características:

- Integración del espíritu Jump2digital con Talent Arena.
- Adecuación al público objetivo primario.
- Originalidad y personalidad de la identidad visual.
- Atracción y claridad del mensaje.
- Impacto visual y atractivo estético.

## **2. EMPRESAS OBJETO DE VALORACIÓN**

A continuación, y de conformidad con lo establecido en los artículos 146, 150 y 157 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, se procede a evaluar, conforme a los referidos criterios, las propuestas presentadas por:

1. 4FOREVERYTHING, S.L. (“4FOREVERYTHING”)
2. ÁLVARO MONTOLIU TARRAGONA COMUNICACIÓN, S.L. (“AMT COMUNICACIÓN”)
3. FIRMA BRAND COMMUNICATION, S.L. (“FIRMA”)
4. TOWER BRIDGE, S.L. (TOWER BRIDGE”)

### 3. VALORACIÓN

El estudio de las propuestas sujetas a evaluación, contenidas en el sobre 2, se realiza, siguiendo el orden de los criterios de adjudicación definidos, según estos se han transcrito en el apartado 1 más arriba, para cada una de los cuatro (4) operadores económicos presentados, analizándose para cada sección cómo cada una de las cuatro (4) propuestas lo resuelve.

#### A. Conceptualización del evento (hasta un máximo de 12 puntos)

##### 4FOREVERYTHING

###### a) Análisis de anteriores ediciones (hasta un máximo de 2 puntos)

4FOREVERYTHING presenta un análisis detallado de las tres últimas ediciones de Jump2Digital (2021, 2022 y 2023) y un DAFO referente a la próxima edición Talent Arena 2025. El análisis cubre aspectos clave de cada edición, como la participación, las actividades realizadas, y el impacto general del evento. Esta profundidad de análisis muestra una comprensión amplia del contexto evolutivo del evento y las tendencias actuales en la industria.

##### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Exhaustividad y profundidad del análisis: El análisis es detallado y cubre tanto los elementos positivos como los desafíos enfrentados en las ediciones anteriores de Jump2Digital.
- Identificación clara de fortalezas y áreas de mejora: La propuesta identifica las fortalezas, como la alta participación y la variedad de actividades, así como áreas de mejora, como la percepción de la ubicación y la calidad del contenido. Esto proporciona una visión equilibrada y objetiva.

- Propuestas concretas de mejora basadas en el análisis: 4FOREVERYTHING ofrece propuestas de mejora directamente vinculadas al análisis, como la implementación de sistemas de feedback en tiempo real y la introducción de nuevas actividades interactivas, lo que demuestra un enfoque estratégico para mejorar el evento.

Sin embargo, la propuesta omite el análisis de la prueba piloto de Talent Arena 2024. Aunque el análisis de las ediciones de Jump2Digital es correcto, la propuesta omite un análisis específico de la prueba piloto de Talent Arena 2024. Este evento piloto era crucial para entender las lecciones más recientes y relevantes, y su falta de consideración disminuye la exhaustividad del análisis y podría limitar la precisión de las propuestas de mejora.

### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING es sólida en su análisis de las ediciones de Jump2Digital, pero la omisión de la prueba piloto de Talent Arena 2024 representa una debilidad significativa. Esto reduce la exhaustividad del análisis y puede afectar la relevancia de las propuestas de mejora. A pesar de esta omisión, el análisis realizado es profundo y las propuestas son pertinentes y bien fundamentadas.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

### **b) Análisis de eventos similares (hasta un máximo de 2 puntos)**

4FOREVERYTHING aborda el análisis de eventos similares a Talent Arena 2025 mediante un benchmarking que incluye cuatro eventos como SXSW, DevLearn, WeAreDevelopers, y Talent Land Jalisco. Aunque la propuesta se centra en identificar tendencias, buenas prácticas, y posibles áreas de innovación, la selección de solo cuatro eventos resulta limitada, lo que afecta la amplitud y calidad del análisis.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Relevancia de los eventos comparados: 4FOREVERYTHING selecciona eventos reconocidos y altamente relevantes en el ámbito de la tecnología y el desarrollo de talento digital, asegurando una comparación adecuada y significativa. Sin embargo, la acotación a solo cuatro eventos limita la posibilidad de obtener una visión más amplia de las mejores prácticas en la industria.

- Calidad y profundidad del análisis comparativo: Aunque el análisis de cada evento aborda aspectos clave como la estructura, organización, formatos, temáticas y enfoques creativos, este análisis resulta superficial en su tratamiento. La falta de profundidad en la evaluación de estos eventos impide una comprensión completa de cómo han alcanzado el éxito y cómo podrían inspirar mejoras significativas para Talent Arena 2025.
- Identificación de lecciones aprendidas y su posible aplicación en Talent Arena 2025: Se identifican varias lecciones valiosas, como la importancia de la interacción del público y la implementación de tecnología innovadora. Además, proponen cómo estas prácticas pueden integrarse en Talent Arena 2025, mostrando un enfoque estratégico y proactivo.

Aunque se ha realizado el análisis de diversos eventos, 4FOREVERYTHING no incluye un análisis específico del evento DevWorld 2025, que fue sugerido en los criterios de evaluación.

#### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING es correcta en su selección de eventos comparados, pero la limitación a solo cuatro eventos y el enfoque superficial del análisis afectan la calidad global de la evaluación. Aunque se identifican y proponen lecciones aplicables a Talent Arena 2025, la falta de profundidad en el análisis reduce la relevancia y aplicabilidad de estas propuestas.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

#### c) Manifiesto para la propuesta Talent Arena 2025 (hasta un máximo de 3 puntos)

4FOREVERYTHING presenta un manifiesto que busca capturar la esencia del evento Talent Arena 2025. El documento se enfoca en articular la identidad y el propósito del evento, centrándose en la creación de una experiencia inmersiva y conectiva para los asistentes.

#### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Claridad y coherencia: El manifiesto de 4FOREVERYTHING presenta una visión coherente de Talent Arena 2025. La declaración de propósito está bien definida, destacando la importancia del evento como un punto de encuentro

para el talento digital. Los objetivos están alineados con la creación de una experiencia inmersiva que inspire, motive y capacite a los profesionales del sector TIC. Sin embargo, la falta de profundidad en los diferentes elementos que apoyan el manifiesto reduce la capacidad de claridad de la propuesta.

- Originalidad e innovación en la propuesta: La propuesta se distingue por su enfoque en humanizar el evento, creando conexiones significativas con los asistentes.
- Alineación con los objetivos estratégicos del evento: Aunque la propuesta sugiere un impacto positivo al hablar de la creación de una experiencia memorable y la conexión con la comunidad, no se especifican claramente los resultados esperados ni se detalla el impacto deseado en la comunidad y el sector TIC. La propuesta se centra más en la experiencia del evento y menos en los resultados medibles o el impacto específico que se busca alcanzar.

#### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING para el manifiesto de Talent Arena 2025 es coherente, presentando una visión definida y un enfoque original que busca humanizar el evento y crear una experiencia inmersiva y conectiva para los asistentes. Aunque destaca en la creación de una experiencia memorable alineada con los objetivos estratégicos, carece de especificidad en los resultados esperados y el impacto deseado en la comunidad y el sector TIC, lo que limita la comprensión del éxito potencial del evento. En conjunto, el manifiesto es sólido y creativo, pero podría beneficiarse de una mayor concreción en estos aspectos clave.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

#### d) Look & Feel (hasta un máximo de 3 puntos)

4FOREVERYTHING presenta una propuesta para el Look & Feel de Talent Arena 2025 que se centra en crear una experiencia inmersiva mediante una cuidadosa selección de materiales, iluminación, colores y diseño del entorno. La propuesta incluye elementos visuales, gráficos y sonoros que buscan reforzar la identidad del evento y diferenciarlo de otros eventos similares.

#### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Calidad visual y atractivo estético: La propuesta de 4FOREVERYTHING es visualmente impactante, utilizando una combinación de materiales industriales, luces de neón, y estructuras geométricas para crear un ambiente dinámico y moderno. Elementos como las siluetas en movimiento y The Cube añaden una dimensión visual atractiva y simbólica, representando la evolución y creatividad del talento que asiste al evento.
  
- Refuerzo de la identidad de la marca Talent Arena: referente a la identidad de marca, la propuesta refleja:
  - Identidad gráfica: La paleta de colores y la tipografía seleccionadas siguen la línea de la edición anterior, utilizando tonos negros, blancos y amarillos para mantener la continuidad y reconocimiento de la marca.
  
  - Identidad verbal: La propuesta se dirige a un público más senior, utilizando un tono enérgico y positivo que refleja los valores de crecimiento y superación personal, lo que refuerza la identidad del evento.
  
  - Identidad sonora: La creación de una identidad sonora distintiva, con ritmos intensos y sintetizadores, subraya la energía y dinamismo del evento, agregando una capa adicional de inmersión.
  
- Innovación y creatividad en el diseño: 4FOREVERYTHING destaca el uso de luces de neón, la disposición de un "ring" central como punto focal que sigue con la línea conceptual de la edición piloto de Talent Arena, y la conceptualización de The Cube como un icono del evento. Estos elementos innovadores contribuyen a diferenciar Talent Arena 2025 de otros eventos similares.

### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING para el Look & Feel de Talent Arena 2025 es sólida, destacándose por su calidad visual, capacidad para reforzar la identidad de la marca y su nivel de innovación en ciertos elementos. Los componentes gráficos, sonoros y verbales están bien alineados para crear una experiencia inmersiva y distintiva. Sin embargo, el enfoque continuista respecto a la prueba piloto de Talent Arena 2024 afecta a la originalidad de la propuesta, limitando su capacidad para sorprender y diferenciarse completamente de otras ediciones y eventos similares.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **2 puntos**.

e) Moodboard (hasta un máximo de 2 puntos)

4FOREVERYTHING presenta un moodboard diseñado para transmitir el concepto creativo y el Look & Feel propuesto para Talent Arena 2025. El moodboard incluye imágenes de y fotografías de referencia, con el objetivo de capturar la atmósfera y el estilo visual deseado para el evento.

Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Capacidad para transmitir el ambiente y la estética deseada: El moodboard de 4FOREVERYTHING logra capturar eficazmente la atmósfera inmersiva y moderna que se desea para Talent Arena 2025. Las imágenes de referencia seleccionadas reflejan un entorno dinámico y lleno de energía, alineado con la temática del evento.
- Consistencia con el concepto creativo: Las imágenes, esquemas de color y texturas presentados en el moodboard son coherentes con el concepto creativo descrito en el Look & Feel. La continuidad en el uso de colores vibrantes, texturas industriales y elementos gráficos como The Cube y las siluetas, refuerza la identidad visual del evento y muestra una alineación clara con el diseño global.
- Calidad creativa: Si bien el moodboard es visualmente atractivo y consistente, refleja un enfoque continuista respecto a la prueba piloto de Talent Arena 2024, lo que puede limitar su impacto en términos de originalidad. Esta continuidad podría reducir la capacidad de la propuesta para sorprender o innovar significativamente en comparación con la edición anterior.

Valoración global

El moodboard de 4FOREVERYTHING es eficaz en transmitir la atmósfera y estética deseada para Talent Arena 2025, mostrando una consistencia sólida con el concepto creativo general del evento. El uso de imágenes, esquemas de color y texturas está bien alineado con los objetivos del evento. Sin embargo, el carácter continuista respecto a la prueba piloto de Talent Arena 2024 afecta la originalidad de la propuesta, limitando su capacidad para destacar de manera innovadora en comparación con ediciones anteriores.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **2 puntos**.

En consecuencia, en el apartado relativo a la “conceptualización del evento”, 4FOREVERYTHING obtiene una puntuación total de **7 puntos**.

## AMT COMUNICACIÓN

### a) Análisis de anteriores ediciones (hasta un máximo de 2 puntos)

AMT COMUNICACIÓN realiza un análisis de las tres últimas ediciones de Jump2Digital (2021, 2022 y 2023) y la prueba piloto de Talent Arena 2024. Este análisis busca identificar el contexto evolutivo del evento, sus éxitos, áreas de mejora, y posibles amenazas, para luego proponer una estrategia innovadora que se desmarque del estilo habitual de este tipo de eventos.

#### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Exhaustividad y profundidad del análisis: AMT COMUNICACIÓN ofrece un análisis detallado de cada una de las ediciones anteriores, explorando no solo los eventos en sí, sino también las tendencias y cambios que han ocurrido a lo largo del tiempo. Este análisis se basa en datos cualitativos y cuantitativos, lo que aporta un nivel de profundidad que demuestra una comprensión sólida del historial del evento.
- Identificación clara de fortalezas y áreas de mejora: La propuesta identifica los aspectos más exitosos de las ediciones anteriores, como la capacidad de atraer a un público diverso y la innovación en las actividades. También se señalan áreas que requieren mejoras, como la optimización de la visibilidad del evento dentro del MWC y la necesidad de aumentar la interacción y participación del público.
- Propuestas concretas de mejora basadas en el análisis: AMT COMUNICACIÓN presenta propuestas de mejora que están alineadas con su análisis, como la introducción de tecnologías innovadoras y la creación de espacios más flexibles. No obstante, algunas de estas propuestas parecen estar más enfocadas en la innovación visual y experiencial que en resolver de manera efectiva los desafíos estructurales identificados en el análisis, como el desequilibrio de género y la falta de tráfico orgánico en ciertas áreas del evento. Una mayor conexión entre las propuestas y las áreas de mejora podría haber fortalecido la argumentación para las soluciones planteadas.

## Valoración global

Aunque la propuesta de AMT COMUNICACIÓN demuestra un esfuerzo considerable en el análisis de las ediciones anteriores y en la identificación de mejoras, la falta de una mayor profundización en ciertos aspectos clave y la conexión limitada entre las áreas de mejora identificadas y las propuestas presentadas justifica una reducción en la puntuación.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

### **b) Análisis de eventos similares (hasta un máximo de 2 puntos)**

AMT COMUNICACIÓN presenta un análisis de varios eventos similares en el ámbito del talento y las profesiones TIC, incluyendo eventos de renombre como WeAreDevelopers, Talent Land Jalisco, DevWorld 2025, entre otros. El análisis busca identificar tendencias, buenas prácticas y posibles áreas de innovación que puedan ser aplicadas a Talent Arena 2025.

## Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Relevancia de los eventos comparados: AMT COMUNICACIÓN ha seleccionado eventos pertinentes y de alcance internacional que son comparables con Talent Arena 2025 en términos de público y objetivos. Sin embargo, la relevancia de algunos eventos podría haber sido más específicamente justificada, y habría sido beneficioso incluir un análisis más detallado de cómo estos eventos se relacionan directamente con las necesidades y desafíos específicos de Talent Arena.
- Calidad y profundidad del análisis comparativo: El análisis de AMT COMUNICACIÓN proporciona descripciones detalladas de cada evento, destacando elementos clave como la puesta en escena, las plataformas de interacción y las actividades innovadoras. No obstante, aunque el análisis es informativo, en algunos casos carece de una comparación crítica y profunda entre los formatos y enfoques de los eventos seleccionados y Talent Arena 2025. En particular, se echa en falta un análisis más exhaustivo de las diferencias en la aplicación de estas prácticas en un contexto como el de Talent Arena.
- Identificación de lecciones aprendidas y su posible aplicación en Talent Arena 2025: AMT COMUNICACIÓN identifica lecciones clave de los eventos y

también propone cómo estas lecciones pueden ser implementadas en Talent Arena 2025. Por ejemplo, sugieren la adopción de formatos de contenido más interactivos y la creación de experiencias inmersivas para mejorar la participación del público. Además, proponen estrategias para diferenciar Talent Arena 2025 de sus competidores, aprovechando las debilidades y oportunidades identificadas en otros eventos.

### Valoración global

Si bien la propuesta de AMT COMUNICACIÓN demuestra un esfuerzo considerable en la identificación y análisis de eventos similares, la falta de una mayor profundidad en ciertos aspectos comparativos y la conexión limitada entre las lecciones aprendidas y su aplicación directa en Talent Arena 2025 justifican una reducción en la puntuación.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

#### **c) Manifiesto para la propuesta Talent Arena 2025 (hasta un máximo de 3 puntos)**

AMT COMUNICACIÓN presenta un manifiesto para Talent Arena 2025 que busca articular la visión, misión, y objetivos del evento. El documento se centra en resumir la esencia del evento, detallar los valores y principios que lo guiarán, y establecer los resultados esperados y el impacto deseado en la comunidad y el sector TIC. Para ello utiliza diversos recursos como la elaboración de un manifiesto en versión poética y versión decálogo que ofrecen una perfecta comprensión.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Claridad y coherencia de la visión y objetivos planteados: AMT COMUNICACIÓN presenta un manifiesto claro y coherente. La visión del evento está bien definida, enfocándose en posicionar Talent Arena 2025 como un referente en el desarrollo del talento digital y la innovación tecnológica. Los objetivos están alineados con la meta de crear un espacio donde el talento emergente y experimentado pueda conectarse y crecer. Además, la propuesta se enmarca como un proyecto de país, conectando el evento con los esfuerzos nacionales para liderar en tecnología e innovación.
- Originalidad e innovación en la propuesta: El manifiesto incluye elementos innovadores, como la creación de un entorno que no solo fomente el

aprendizaje y la colaboración, sino que también se enfoque en la experiencia del asistente como un punto clave para el éxito del evento. AMT COMUNICACIÓN propone una visión que no solo se centra en el aspecto técnico del evento, sino también en la creación de una comunidad sólida y conectada a través de valores compartidos. Estos valores están alineados con los mismos principios que guían a MWCcapital, reforzando la coherencia entre el evento y la organización que lo impulsa, así como integrando los objetivos y valores de Green Tech para destacar el compromiso con la sostenibilidad.

- Alineación con los objetivos estratégicos del evento: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN está bien alineada con los objetivos estratégicos de Talent Arena 2025. El manifiesto refleja una comprensión profunda de la necesidad de atraer a un público diverso, incluyendo tanto talento junior como senior, y de fortalecer la marca del evento dentro del MWC Barcelona. Además, se destaca la importancia de la conectividad internacional, posicionando el evento como un puente entre el talento local y global, en línea con las aspiraciones de MWCcapital de crear un impacto a nivel mundial.

#### Valoración global

El manifiesto presentado por AMT COMUNICACIÓN es fuerte, con una visión y objetivos claramente definidos, y una alineación adecuada con los objetivos estratégicos del evento. La propuesta muestra originalidad en su enfoque y refleja una comprensión integral de lo que Talent Arena 2025 debe lograr. Al integrar conceptos como un proyecto de país, los valores de MWCcapital y Green Tech, y la conectividad internacional, la propuesta se sitúa en un contexto amplio y estratégico.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **3 puntos**.

#### **d) Look & Feel (hasta un máximo de 3 puntos)**

AMT COMUNICACIÓN presenta una propuesta para el Look & Feel de Talent Arena 2025 que busca crear una experiencia inmersiva inspirada en el mundo del gaming y eventos como Tomorrowland. La propuesta se centra en la selección de materiales, iluminación y colores para diseñar un entorno que combine lo digital con lo real, creando una atmósfera única y visualmente impactante.

#### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Calidad visual y atractivo estético: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN destaca por su enfoque en una estética de alta calidad, utilizando materiales modernos como policarbonato transparente y estructuras metálicas para crear espacios visualmente atractivos. El uso de iluminación con colores neón y fluorescentes en tonos vibrantes (amarillos, azules, magentas, entre otros) añade un estilo visual distintivo que se alinea bien con la temática futurista del evento.
- Refuerzo de la identidad de la marca Talent Arena: La propuesta refuerza la identidad de Talent Arena al integrar elementos visuales que son consistentes con la narrativa de "subir de nivel", un concepto clave en la identidad del evento. La selección de materiales y la disposición de la iluminación están diseñadas para amplificar esta idea, lo que fortalece la identidad de la marca de manera coherente y atractiva.
- Innovación y creatividad en el diseño: AMT COMUNICACIÓN muestra un alto nivel de creatividad en su diseño, proponiendo elementos innovadores como estructuras interactivas que responden a la presencia del usuario, y un enfoque en la fusión de lo digital y lo real para crear una atmósfera inmersiva. La inspiración tomada de eventos de renombre como Tomorrowland refleja un enfoque audaz y diferenciador que puede ayudar a Talent Arena 2025 a destacarse en el panorama de eventos tecnológicos.

### Valoración global

La propuesta de AMT COMUNICACIÓN para el Look & Feel de Talent Arena 2025 es sólida y destaca por su alta calidad visual, coherencia con la identidad de la marca, y un notable nivel de innovación y creatividad. El uso de materiales modernos y la integración de tecnología de iluminación avanzada crean una atmósfera inmersiva que refuerza la narrativa del evento.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **3 puntos**.

#### e) Moodboard (hasta un máximo de 2 puntos)

AMT COMUNICACIÓN SL presenta un moodboard diseñado para transmitir el concepto creativo y el Look & Feel propuesto para Talent Arena 2025. El moodboard incluye imágenes de referencia, aplicaciones gráficas, esquemas de color y texturas, así como fotografías de eventos similares, con el objetivo de capturar la atmósfera y estilo visual deseado para el evento.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Capacidad para transmitir el ambiente y la estética deseada: El moodboard de AMT COMUNICACIÓN SL logra capturar eficazmente la atmósfera inmersiva y futurista que se desea para Talent Arena 2025. Las imágenes de referencia seleccionadas reflejan un entorno dinámico e inspirado en eventos de alta tecnología y entretenimiento, lo que alinea bien con la temática del evento.
- Consistencia con el concepto creativo: Las imágenes, esquemas de color y texturas presentadas en el moodboard son coherentes con el concepto creativo general propuesto. La continuidad en el uso de colores vibrantes y texturas metálicas refuerza la identidad visual del evento, mostrando una alineación clara con el diseño global y la narrativa de "subir de nivel".
- Calidad creativa: El moodboard destaca por su alta calidad creativa, combinando de manera efectiva elementos visuales que comunican claramente la visión del evento. Las aplicaciones gráficas en diferentes soportes, tanto impresos como digitales, están bien ejecutadas y demuestran un enfoque integral en la presentación visual del evento. El uso de referencias de eventos como Tomorrowland también añade un toque de inspiración relevante y de alta calidad.

### Valoración global

El moodboard de AMT COMUNICACIÓN es eficaz en transmitir la atmósfera y estética deseada para Talent Arena 2025, mostrando una consistencia sólida con el concepto creativo general del evento. La calidad creativa es alta, y el uso de imágenes, esquemas de color y texturas está bien alineado con los objetivos del evento.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **2 puntos**.

En consecuencia, en el apartado relativo a la “conceptualización del evento”, AMT COMUNICACIÓN obtiene una puntuación total de <b>10 puntos</b> .
---

### FIRMA

- a) Análisis de anteriores ediciones (hasta un máximo de 2 puntos)

FIRMA presenta un análisis de las ediciones anteriores de Jump2Digital (2021, 2022 y 2023) y la prueba piloto de Talent Arena 2024. El análisis se centra en la evolución de

estos eventos, identificando los aspectos más exitosos y las áreas de mejora, con propuestas concretas basadas en los aprendizajes adquiridos.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Exhaustividad y profundidad en el análisis: Aunque la propuesta ofrece un análisis de cada edición de Jump2Digital y de la prueba piloto de Talent Arena 2024, no se ajusta a la realidad en términos de participación, ejes temáticos y resultados. FIRMA identifica el contexto evolutivo de cada edición, destacando aspectos como la participación, internacionalización y calidad de contenidos, pero estos no reflejan con precisión a lo ocurrido en las ediciones pasadas.
- Identificación clara de fortalezas y áreas de mejora: FIRMA realiza una identificación de los aspectos más exitosos y áreas de mejora, pero estos tampoco están completamente alineados con la realidad.
- Propuestas concretas de mejora basadas en el análisis: La propuesta incluye hasta ocho recomendaciones específicas para abordar las áreas de mejora identificadas. Estas propuestas están bien lo que sugiere un enfoque proactivo para la mejora del evento.

### Valoración global

La propuesta de FIRMA presenta un análisis bien estructurado, pero con una desconexión significativa respecto a la realidad de las ediciones anteriores de Jump2Digital y Talent Arena. No obstante, las propuestas de mejora tienen sentido y son acordes al evento.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

#### **b) Análisis de eventos similares (hasta un máximo de 2 puntos)**

FIRMA presenta un análisis de varios eventos similares a Talent Arena 2025 a nivel nacional e internacional. Aunque se identifican tendencias, buenas prácticas y posibles áreas de innovación, el análisis se ha acotado a solo cinco eventos, lo cual limita la amplitud de la visión necesaria para explorar otras prácticas relevantes que podrían haber sido de gran utilidad para inspirar y fortalecer la propuesta de Talent Arena 2025.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Relevancia de los eventos comparados: La propuesta de FIRMA selecciona eventos altamente relevantes dentro del ámbito tecnológico y de desarrollo de talento digital, como WeAreDevelopers World Congress, Talent Land Jalisco, y DevWorld 2025. Estos eventos son líderes en sus respectivos mercados y ofrecen una base sólida para el benchmarking. No obstante, la limitación a solo cinco eventos reduce la posibilidad de obtener una visión más amplia e integradora de otras prácticas innovadoras.
- Calidad y profundidad del análisis comparativo: El análisis presentado es exhaustivo en cuanto a los eventos seleccionados, destacando las mejores prácticas de cada uno. FIRMA identifica tendencias clave como la adopción de formatos híbridos, la integración de tecnología interactiva y el énfasis en el desarrollo de carreras. Además, se exploran áreas de innovación como la gamificación o laboratorios en vivo. Sin embargo, una mayor diversidad de eventos analizados podría haber proporcionado un espectro más amplio de innovaciones y tendencias.
- Identificación de lecciones aprendidas y su posible aplicación en Talent Arena 2025: FIRMA extrae lecciones claras de los eventos analizados, como la importancia de crear experiencias inmersivas y la necesidad de fomentar el networking temático. Estas lecciones se vinculan directamente con propuestas concretas para Talent Arena 2025, demostrando un enfoque estratégico y aplicado.

### Valoración global

La propuesta de FIRMA para el análisis de eventos similares es sólida en términos de calidad y profundidad del análisis para los eventos seleccionados, pero se ve limitada por haberse centrado únicamente en cinco eventos. Esta restricción reduce la amplitud de la visión y la posibilidad de inspirarse en una gama más amplia de prácticas innovadoras. Las lecciones aprendidas están identificadas y se aplican de manera coherente a Talent Arena 2025, pero una mayor diversidad de referencias podría haber enriquecido aún más la propuesta.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

c) Manifiesto para la propuesta Talent Arena 2025 (hasta un máximo de 3 puntos)

FIRMA presenta un manifiesto para Talent Arena 2025 que, aunque busca articular la visión, misión y objetivos del evento, se queda en un nivel superficial y carece de la profundidad necesaria para comprender plenamente el concepto que intenta plasmar. El manifiesto se centra en crear un espacio dinámico e innovador donde lo físico y lo digital se fusionan, pero no proporciona suficiente información para entender cómo se materializarán estas ideas en la práctica.

Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Claridad y coherencia de la visión y objetivos planteados: Aunque el manifiesto ofrece una visión general de Talent Arena 2025, describiéndolo como un catalizador de cambio en la industria TIC, esta visión es vaga y carece de objetivos detallados y bien definidos. Las afirmaciones generales sobre el desarrollo del talento digital y la creación de un ecosistema tecnológico globalmente conectado no están respaldadas por detalles específicos que permitan evaluar su coherencia estratégica y su capacidad para reforzar el propósito del evento.
- Originalidad e innovación en la propuesta: FIRMA introduce un enfoque innovador que fusiona lo físico y lo digital, creando un entorno donde cada interacción tiene el potencial de transformar las trayectorias profesionales de los asistentes. La propuesta destaca por su creatividad, introduciendo conceptos únicos como los "portales" que sirven como puntos de acceso a diferentes "microciudades temáticas". Estas microciudades están diseñadas para sumergir a los participantes en experiencias personalizadas que reflejan las principales tendencias y desafíos de la industria. Este enfoque no solo añade una capa de originalidad, sino que también establece un marco donde la innovación es palpable en cada rincón del evento.
- Alineación con los objetivos estratégicos del evento: La propuesta de FIRMA está alineada con los objetivos estratégicos de Talent Arena 2025, como consolidar el evento como un referente global en la industria tecnológica. Se enfoca en fomentar la colaboración y el networking a través de experiencias inmersivas y transformadoras. El manifiesto también refleja un compromiso con la sostenibilidad, proponiendo prácticas y soluciones que minimicen el impacto ambiental del evento, lo que resuena con las tendencias actuales en la organización de eventos tecnológicos de gran escala.

## Valoración global

La propuesta de FIRMA para el manifiesto de Talent Arena 2025 es clara en su intención, pero se queda corta en cuanto a la profundidad y detalle necesarios para comprender plenamente el concepto que pretende plasmar. La falta de información específica sobre los elementos innovadores y la alineación con los objetivos estratégicos del evento limita su capacidad para ofrecer una visión transformadora y memorable. Aunque se mencionan aspectos importantes como la fusión de lo físico y lo digital y el compromiso con la sostenibilidad, la escasez de detalles reduce el impacto de la propuesta.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

### **d) Look & Feel (hasta un máximo de 3 puntos)**

FIRMA presenta una propuesta detallada para el Look & Feel de Talent Arena 2025. La propuesta se basa en la creación de espacios inmersivos que combinan elementos de diseño inspirados en los "espacios liminales" y el concepto de "Cityscape". El enfoque es innovador y está dirigido a crear un ambiente visualmente impactante que refleje la identidad de Talent Arena.

## Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Calidad visual y atractivo estético: La propuesta de FIRMA destaca por su calidad visual y la creación de una atmósfera inmersiva a través de un diseño inspirado en los "espacios liminales". Estos espacios se caracterizan por su capacidad de evocar sensaciones de misterio e irrealidad, utilizando luces cenitales, colores vibrantes, y contraluces para crear una experiencia envolvente. La idea de un "Cityscape" con volúmenes geométricos y diferentes niveles de transparencia añade una dimensión visual atractiva que captura la esencia futurista del evento.
- Refuerzo de la identidad de la marca Talent Arena: FIRMA ha diseñado un look & feel que está en sintonía con la identidad visual de Talent Arena, complementando el color amarillo corporativo con los colores RGB (rojo, verde, azul), fundamentales en la tecnología digital. Esta paleta de colores no solo refleja la identidad del evento, sino que también fortalece su conexión con el mundo de la tecnología e internet. Además, la propuesta incorpora formas

geométricas simples que refuerzan el lenguaje visual tecnológico del evento, asegurando una coherencia visual y conceptual.

- Innovación y creatividad en el diseño: FIRMA introduce conceptos innovadores como la creación de "microciudades temáticas" dentro del evento, donde cada espacio está diseñado para proporcionar una experiencia sensorial única. La integración de luces que actúan como lámparas dentro de las estructuras geométricas, y el uso de materiales reciclables y sostenibles para las paredes y cerramientos, demuestran un alto nivel de creatividad y compromiso con la sostenibilidad.

### Valoración global

La propuesta de FIRMA para el Look & Feel de Talent Arena 2025 es altamente creativa y visualmente impactante, con un fuerte alineamiento con la identidad de la marca. La combinación de conceptos innovadores, como los "espacios liminales" y las "microciudades temáticas", junto con el uso de una paleta de colores tecnológicos, demuestra un enfoque que podría diferenciar significativamente a Talent Arena 2025 de otros eventos similares.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **3 puntos**.

#### e) Moodboard (hasta un máximo de 2 puntos)

FIRMA presenta un moodboard para Talent Arena 2025 que busca representar visualmente el concepto creativo y el Look & Feel del evento. El moodboard incluye imágenes de referencia, aplicaciones en distintos soportes manteniendo el esquema de color y texturas, y fotografías de eventos y actividades similares que inspiran la propuesta.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Capacidad para transmitir el ambiente y la estética deseada: El moodboard de FIRMA logra captar eficazmente la atmósfera inmersiva y futurista que se quiere crear para Talent Arena 2025. Las imágenes seleccionadas reflejan un ambiente que combina elementos de tecnología avanzada y diseño contemporáneo, con un enfoque en la fusión de lo físico y lo digital. Este enfoque visualmente coherente apoya la narrativa de un evento que trasciende lo convencional.

- Consistencia con el concepto creativo: El moodboard es consistente con el concepto creativo del evento, especialmente en la utilización de colores RGB que son fundamentales en la tecnología digital. Esta elección no solo refuerza la identidad tecnológica del evento, sino que también mantiene la coherencia visual con otros elementos de la propuesta, como los "espacios liminales" y el concepto de "Cityscape". La selección de texturas y colores está claramente alineada con la visión de crear un entorno que evoque tanto innovación como confort.
- Calidad creativa: FIRMA demuestra una alta calidad creativa en la selección de imágenes y elementos visuales que conforman el moodboard. Las aplicaciones gráficas, tanto en soportes impresos como digitales, están bien pensadas para asegurar una experiencia visual impactante y coherente con el concepto general del evento. La integración de referencias visuales de alta tecnología y diseño innovador refuerza la idea de un evento que está a la vanguardia de la industria TIC.

### Valoración global

El moodboard presentado por FIRMA es eficaz en transmitir la atmósfera y estética deseada para Talent Arena 2025, mostrando una consistencia sólida con el concepto creativo general del evento. La calidad creativa es alta, con una selección de imágenes, colores y texturas que refuerzan la identidad visual y tecnológica del evento.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **2 puntos**.

En consecuencia, en el apartado relativo a la "conceptualización del evento", FIRMA obtiene una puntuación total de <b>8 puntos</b> .
---

### TOWER BRIDGE

#### a) Análisis de anteriores ediciones (hasta un máximo de 2 puntos)

TOWER BRIDGE presenta un análisis de las ediciones anteriores de Jump2Digital (2021, 2022, y 2023) y la prueba piloto de Talent Arena 2024. El análisis incluye una revisión del contexto evolutivo de cada edición, identificando los aspectos más exitosos, las áreas de mejora y las amenazas potenciales.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Exhaustividad y profundidad en el análisis: TOWER BRIDGE ofrece un análisis del contexto evolutivo de Jump2Digital, aunque existen errores importantes. Describen incorrectamente la edición de 2021 como online, cuando en realidad fue presencial, lo que demuestra una investigación pobre.
- Identificación clara de fortalezas y áreas de mejora: La propuesta identifica fortalezas, como la adaptabilidad y la diversidad temática. Sin embargo, no logra reconocer que la prueba piloto de Talent Arena 2024 estaba enfocada en perfiles senior, no en jóvenes talentos, lo que afecta la precisión de su análisis. Además, falta información relevante relacionada con métricas de ediciones pasadas, lo que limita la profundidad del análisis.
- Propuestas concretas de mejora basadas en el análisis: TOWER BRIDGE propone mejoras segmentadas para Jump2Digital y Talent Arena, lo cual es problemático dado que Jump2Digital ya no se celebrará por separado, sino que se ha integrado en Talent Arena. Esta recomendación refleja un bajo grado de comprensión del proyecto y del futuro del evento, lo que disminuye la efectividad de las propuestas de mejora.

### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE para el análisis de ediciones anteriores presenta errores significativos que demuestran una investigación deficiente y una comprensión limitada del proyecto. La incorrecta segmentación de propuestas de mejora y la falta de información crítica, como las métricas de ediciones pasadas, afectan negativamente la calidad del análisis. Aunque hay un enfoque reflexivo, estos errores reducen la confiabilidad de la propuesta.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de 0 puntos.

### **b) Análisis de eventos similares (hasta un máximo de 2 puntos)**

TOWER BRIDGE presenta un análisis de varios eventos similares a Talent Arena 2025, tanto a nivel nacional como internacional. El análisis abarca los eventos WeAreDevelopers World Congress, Talent Land Jalisco, y DevWorld 2025. El objetivo es identificar tendencias, buenas prácticas y posibles áreas de innovación que puedan ser aplicadas en Talent Arena 2025.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Relevancia de los eventos comparados: TOWER BRIDGE selecciona tres eventos que son relevantes en el ámbito tecnológico y del desarrollo de talento digital. Sin embargo, la propuesta se limita a los tres eventos sugeridos y no amplía la investigación a otros nuevos, lo que restringe la recopilación de ideas y la posibilidad de explorar enfoques novedosos.
- Calidad y profundidad del análisis comparativo: La propuesta realiza un análisis detallado de cada evento, destacando sus éxitos y áreas de oportunidad. Se mencionan aspectos como el uso de formatos híbridos, la especialización en temáticas, y la implementación de herramientas tecnológicas avanzadas. Sin embargo, la información presentada carece de métricas que respalden estos análisis, lo que reduce la capacidad de evaluar el impacto real de las prácticas sugeridas y su relevancia para Talent Arena 2025.
- Identificación de lecciones aprendidas y su aplicación: TOWER BRIDGE extrae lecciones, como la necesidad de diversificar el contenido y fortalecer las colaboraciones internacionales. Proponen implementar sistemas de evaluación y certificación, así como aumentar la interactividad y la participación a través de herramientas avanzadas de networking y actividades prácticas. A pesar de estas propuestas, la falta de datos cuantitativos que demuestren el éxito de estas iniciativas limita la contundencia de las recomendaciones.

### Valoración global

Aunque el análisis es exhaustivo, algunas de las recomendaciones son adaptaciones de lo que ya se ha visto en otros eventos, lo que podría limitar la capacidad de Talent Arena 2025 para diferenciarse verdaderamente y ofrecer una propuesta innovadora. Por ejemplo, la idea de un formato híbrido, aunque relevante, ya es común en muchos eventos, y la propuesta no explora suficientemente nuevas formas de aprovechar este enfoque. El análisis menciona éxitos generales de los eventos estudiados, como el networking efectivo y la diversidad de contenidos, pero carece de ejemplos específicos o métricas que demuestren el impacto real de estas prácticas, lo que podría haber fortalecido el argumento para su aplicación en Talent Arena 2025.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

### c) Manifiesto para la propuesta Talent Arena 2025 (hasta un máximo de 3 puntos)

TOWER BRIDGE presenta un manifiesto detallado para Talent Arena 2025 que articula la visión, misión y objetivos del evento. El documento se centra en crear un

ecosistema inclusivo y colaborativo donde la tecnología y el talento se combinan para impulsar la innovación y el desarrollo profesional en la industria tecnológica.

### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Claridad y coherencia de la visión y objetivos planteados: El manifiesto de TOWER BRIDGE define Talent Arena 2025 como una plataforma integral y altamente interactiva, destinada a identificar y nutrir talento digital emergente. Se destaca la misión de reunir una comunidad diversa, desde estudiantes hasta líderes de la industria, con el objetivo de fomentar la innovación colaborativa. Los valores y principios rectores, como la innovación continua, la inclusión y la responsabilidad social, están bien articulados y alineados con los objetivos estratégicos del evento. Sin embargo, la propuesta carece de especificidad en los resultados esperados y en el impacto deseado, lo que debilita su capacidad para establecer un marco de evaluación concreto.
- Originalidad e innovación en la propuesta: Aunque la propuesta de TOWER BRIDGE introduce la integración de hackathons, competencias de desarrollo y proyectos grupales, estos conceptos son comunes en eventos tecnológicos similares y no aportan un nivel significativo de originalidad. En este sentido, la propuesta se percibe como continuista y poco diferenciada, limitando su capacidad para destacar frente a otras iniciativas en el sector.
- Alineación con los objetivos estratégicos del evento: La propuesta está alineada parcialmente con los objetivos de Talent Arena 2025. Si bien toca aspectos clave como la inclusión y la colaboración, una mayor definición y justificación de estos objetivos hubiera sido beneficiosa para transmitir mejor la visión y el propósito distintivo del evento.

### Valoración global

El manifiesto presentado por TOWER BRIDGE para Talent Arena 2025 es claro en su visión y objetivos, pero adolece de falta de especificidad en los resultados esperados, lo que afecta la capacidad de la propuesta para ser evaluada de manera concreta. Además, la propuesta se basa en conceptos ya ampliamente utilizados en otros eventos similares, lo que limita su originalidad y su potencial para diferenciarse. La alineación con los objetivos estratégicos del evento es parcial, y una mayor precisión en la justificación de estos objetivos podría haber fortalecido la propuesta.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

#### d) Look & Feel (hasta un máximo de 3 puntos)

TOWER BRIDGE presenta una propuesta para el Look & Feel de Talent Arena 2025, enfocándose en crear una experiencia inmersiva del evento. La propuesta abarca la selección de materiales, el diseño de la iluminación, la definición de una paleta de colores, y la planificación del entorno del evento para garantizar una atmósfera única.

#### Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Calidad visual y atractivo estético: La propuesta destaca por su enfoque en materiales como metal, aluminio y madera reciclada, reflejan un bajo grado de innovación. No obstante, el uso de superficies pulidas y cepilladas, junto con acabados mate, añade mejoras estéticas del evento. Además, la iluminación se basa en luces LED y focos direccionales, diseñados para crear una experiencia visual dinámica y adaptable, capaz de transformar el ambiente según la necesidad del momento.
- Refuerzo de la identidad de la marca Talent Arena: TOWER BRIDGE selecciona una paleta de colores que incluye azul eléctrico, verde lima y negro mate, que no está alineada con la identidad tecnológica de Talent Arena. Esta combinación de colores fueron los utilizados en Jump2digital pero no en Talent Arena lo que ofrece un nivel de comprensión bajo del proyecto.
- Innovación y creatividad en el diseño: La propuesta incluye el uso de materiales sostenibles y estructuras metálicas para la creación de espacios con un enfoque innovador y consciente del medio ambiente. Además, el diseño de la señalética y las áreas de descanso está pensado para facilitar la interacción y la comodidad de los asistentes, creando un entorno propicio para el networking y la colaboración.

#### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE para el Look & Feel de Talent Arena 2025 muestra la intención de crear una experiencia inmersiva y estéticamente atractiva. A pesar del uso de materiales poco innovadores mantiene un enfoque en la sostenibilidad. Estos elementos aportan un toque futurista al evento. Sin embargo, la elección de la paleta de colores, alineada más con la identidad de Jump2digital que con la de Talent Arena, sugiere un bajo nivel de comprensión de la identidad de marca que se busca proyectar en este evento, lo que podría diluir la coherencia visual y conceptual.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **1 punto**.

e) **Moodboard** (hasta un máximo de 2 puntos)

TOWER BRIDGE presenta un moodboard destinado a representar visualmente el concepto creativo y el Look & Feel propuesto para Talent Arena 2025. Este moodboard incluye imágenes de referencia y fotografías de eventos similares que inspiran la propuesta.

Criterios de valor

De acuerdo con los diferentes criterios de evaluación, se destacan los siguientes aspectos:

- Capacidad para transmitir el ambiente y la estética deseada: El moodboard de TOWER BRIDGE refleja de manera limitada la visión estética de Talent Arena 2025. Las imágenes seleccionadas no logran transmitir eficazmente los elementos propuestos en el apartado Look & Feel, dejando una impresión superficial que no captura la profundidad visual ni la atmósfera inmersiva que el evento pretende lograr.
- Consistencia con el concepto creativo: El moodboard carece de coherencia con el resto de los elementos del evento tal como se presentan en la propuesta general. No incluye ilustraciones claras que permitan entender con mayor precisión los esquemas de color o el uso de materiales, lo que dificulta la apreciación de la propuesta en su conjunto y reduce la capacidad del moodboard para servir como una guía visual efectiva.

Valoración global

El moodboard presentado por TOWER BRIDGE para Talent Arena 2025 no alcanza a transmitir de manera efectiva el ambiente y la estética deseada para el evento. La falta de ilustraciones claras y la ausencia de coherencia con el resto de la propuesta hacen que el moodboard no cumpla con su objetivo de representar visualmente el concepto creativo. Como resultado, su capacidad para ofrecer una visión clara y unificada del Look & Feel es muy limitada, afectando negativamente la comprensión y apreciación del diseño propuesto.

Por todo ello, en este subapartado la empresa recibe la valoración de **0 puntos**.

En consecuencia, en el apartado relativo a la “conceptualización del evento”, TOWER BRIDGE obtiene una puntuación total de **3 puntos**.

---

**B. Identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias (hasta un máximo de 8 puntos)**

**4FOREVERYTHING**

La propuesta presentada por 4FOREVERYTHING incluye cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias:

- Photocall HoloBox: Una experiencia inmersiva que genera imágenes holográficas en tiempo real, ubicada en la zona Corner CV, diseñada para atraer y sorprender al público con su innovación tecnológica.
- Pop-Up Store: Tienda temporal en una zona de alto tráfico que busca aumentar la visibilidad de la marca y crear conexiones directas con los asistentes a través de experiencias memorables.
- Tech Walks: Recorridos guiados por Barcelona que exploran puntos clave del ecosistema tecnológico local, conectando a los participantes con la innovación de la ciudad.
- Brand Ambassadors / KOL: Red de embajadores influyentes que amplificarán la visibilidad del evento en redes sociales, atrayendo a una audiencia más amplia y generando engagement.
- Hackaton League: Competencia anual de hackathons que culmina en la final durante Talent Arena 2026, manteniendo el interés y elevando la calidad de los participantes a lo largo del año.

**Criterios de valor**

La valoración global de las propuestas presentadas por 4FOREVERYTHING destaca varios puntos a considerar en relación con la originalidad, la viabilidad, y su alineación con los objetivos del evento Talent Arena 2025.

El Photocall HoloBox presenta un nivel bajo de innovación, dado que ya se ha implementado en ediciones anteriores como Jump2Digital y es una tecnología conocida en el sector. Aunque aporta una experiencia interactiva, no introduce novedades que diferencien significativamente esta edición del evento.

La Pop-Up Store es una idea con potencial para atraer la atención y aumentar la visibilidad de la marca, pero la propuesta carece de detalles cruciales sobre los

productos o servicios que se ofrecerán, lo que limita la capacidad de evaluar su verdadero impacto dentro del evento.

En cuanto a los Tech Walks, la propuesta de realizar recorridos por la ciudad no se alinea con nuestra estrategia de concentrar el mayor número de asistentes dentro del evento. Además, dispersar a los participantes fuera del recinto puede afectar negativamente la operatividad y el dinamismo del evento.

La idea de Brand Ambassadors es una estrategia valiosa para la difusión y el alcance del evento a través de redes sociales. Sin embargo, no cumple con los requisitos de aportar una nueva actividad o localización dentro del espacio del evento, lo que limita su relevancia en este contexto específico.

Finalmente, la Hackathon League es la propuesta más atractiva del conjunto, ofreciendo una visión innovadora y estratégica al vincular la competencia con la edición 2026 de Talent Arena. Este enfoque no solo crea un reto aspiracional, sino que también contribuye a mantener el interés y la participación activa a lo largo del tiempo.

#### Valoración global

Aunque algunas propuestas muestran potencial, la falta de innovación en ciertos aspectos y la desconexión de otras con los objetivos clave del evento limitan el impacto global de la propuesta presentada. La Hackathon League se destaca como la iniciativa más alineada con las metas de Talent Arena 2025. Hay que tener en cuenta también que no se prevé la realización de actividades previas al evento como sugería el PPT, elemento que afecta a la valoración de este apartado.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias”, 4FOREVERYTHING obtiene una puntuación total de **3 puntos**.

#### **AMT COMUNICACIÓN**

La propuesta presentada por AMT COMUNICACIÓN incluye cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias:

- Cabina de Acreditaciones PowerUp: Esta actividad propone una cabina sensorial en la entrada del evento, donde los asistentes pasan por un proceso de "upgrade" ficticio, similar al de un videojuego, y reciben una acreditación con una foto "mejorada". Se busca generar contenido viral al compartir la experiencia en redes sociales.

- **BrandLab Arena:** Se proponen cuatro hackathons simultáneos, cada uno patrocinado por una marca conocida (Vicio, Damm, Caixabank, Vueling), donde los participantes trabajan en retos reales para estas empresas. El equipo ganador presenta su proyecto al comité de la marca con la posibilidad de desarrollo real.
- **Talent Arena, el Reality:** Un reality show que sigue a cinco participantes durante el evento, mostrando sus experiencias y desafíos. Se emitirían tres episodios durante los tres días del evento en plataformas como TV3 a la carta y YouTube.
- **IA Music Arena:** Un estudio de música equipado con tecnología de IA donde los asistentes pueden componer música electrónica. Las mejores composiciones serán utilizadas en el evento y publicadas en Spotify.
- **Genius Arena:** Entrevistas generadas por IA con figuras históricas como Albert Einstein, basadas en su documentación y testimonios, transmitidas en el evento a través de pantallas LED.

#### Criterios de valor

La valoración global de las propuestas presentadas por AMT COMUNICACIÓN destaca por su enfoque innovador y la creatividad de sus ideas, aunque presenta algunos desafíos en su implementación.

La Cabina de Acreditaciones PowerUp es una idea interactiva con potencial para generar interés y viralidad, pero su naturaleza individual podría provocar colas y demoras, lo que afectaría la fluidez del evento. Su implementación debe considerar estos posibles inconvenientes para no entorpecer la experiencia general.

La BrandLab Arena es una propuesta sólida y aspiracional. Conecta a los participantes con desafíos reales propuestos por marcas reconocidas, lo que añade un valor significativo al evento. Sin embargo, la implementación real de esta actividad representa un gran reto, tanto por el volumen de participantes como por la coordinación con las empresas vinculadas.

El concepto de Talent Arena, el Reality es creativo y podría captar la atención del público joven, pero su enfoque en la producción de contenido audiovisual lo alinea más con estrategias de comunicación externa que con actividades o localizaciones complementarias dentro del evento. Aunque tiene potencial para aumentar la visibilidad del evento, no contribuye directamente a la experiencia en el lugar.

La IA Music Arena es una propuesta innovadora y atractiva que explora el impacto de la inteligencia artificial en la industria musical. Su enfoque es tanto interesante como creativo, con gran potencial para captar la atención del público joven interesado en tecnología y música. Es una actividad que, si bien es ambiciosa, podría añadir un elemento único y memorable al evento.

Finalmente, la Genius Arena se destaca por su innovación, utilizando inteligencia artificial para crear entrevistas con figuras históricas. No obstante, la viabilidad técnica y la necesidad de aprobar derechos de imagen pueden complicar su implementación. Aunque es una propuesta disruptiva y original, su complejidad técnica podría presentar desafíos significativos.

### Valoración global

La propuesta de AMT COMUNICACIÓN presenta ideas con un alto grado de innovación y creatividad, aunque algunas requieren una cuidadosa planificación para asegurar su viabilidad y éxito durante el evento. Hay que tener en cuenta también que no se prevé la realización de actividades previas al evento como se sugería en el PPT, elemento que afecta a la valoración de este apartado.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias”, AMT COMUNICACIÓN obtiene una puntuación total de **6 puntos**.

### FIRMA

La propuesta presentada por FIRMA incluye un total de ocho (8) actividades y/o localizaciones complementarias:

i) Actividades previas al evento:

Presentan una propuesta de eventos previos al evento a replicar en Madrid, Valencia y Barcelona acercando así Talent Arena 2025 a la comunidad de desarrolladores de diferentes ciudades. Se presentan las siguientes propuestas de talleres a realizar en estos eventos previos:

- Taller Introduction to CUDA Computing (Barcelona Supercomputing Center): Taller de tecnología CUDA Computing combinado con una sesión de networking y música dirigida por DJs.
- Taller Introduction to Soft Robotics: Taller sobre robótica con un enfoque en las aplicaciones emergentes de esta tecnología acompañado de una sesión de networking y música por DJs.

- Taller From Scikit-Learn to TensorFlow: The Craft of Custom AI Solutions: Taller sobre el desarrollo de soluciones de IA personalizadas, seguido de una sesión de networking con un DJ.

ii) Actividades durante el evento:

- Laser Arena (VR Battle): Competición de realidad aumentada en un entorno laberíntico, donde los participantes usan gafas AR y pistolas láser en una experiencia inmersiva.
- Espectáculo lumínico: Creación de un túnel inmersivo en la entrada del evento, utilizando tecnología de iluminación avanzada para sumergir a los asistentes desde su llegada.
- PRIZ POOL: Juego de arcade gigante donde los asistentes actúan como el gancho de una máquina, intentando recoger premios en una piscina.
- VR Rollercoaster: Simulador de montaña rusa utilizando tecnología de realidad virtual y un asiento con movimiento 360°, proporcionando una experiencia inmersiva.
- Hackathon global en tiempo real: Hackathon global que conecta a desarrolladores de toda Europa, combinando trabajo presencial y online en un formato de colaboración intensiva.

Criterios de valor

La propuesta de FIRMA presenta una combinación diversa de actividades tanto previas como durante el evento principal, echo que diferencia esta propuesta de la del resto y se valora muy positivamente.

La realización de talleres previos combinados con sesiones de networking y música encaja completamente con el objetivo de hacer difusión de Talent Arena 2025 en otras ciudades de España. Así mismo, los temas escogidos para llevar a cabo estos talleres encajan perfectamente con el público que nos queremos acercar.

El taller Introduction to CUDA Computing es una actividad valiosa para perfiles senior, ofreciendo contenido técnico avanzado. Conecta a la academia con el mercado, su impacto se focaliza a un público específico y geográficamente localizado.

El taller Introduction to Soft Robotics es una propuesta innovadora que introduce a los asistentes a una tecnología emergente. Atrae tanto a público junior como senior, lo que amplía su audiencia.

El taller From Scikit-Learn to TensorFlow: The Craft of Custom AI Solutions ofrece un enfoque en inteligencia artificial y aprendizaje práctico que hace que esta actividad sea relevante y contemporánea, con un gran atractivo para el público técnico.

Referente a las actividades propuestas durante el evento, destaca por su enfoque innovador y la creatividad de sus ideas.

La experiencia Laser Arena: VR Battle ofrece una innovadora y atractiva actividad experiencial. Podría complementarse si se vinculada la experiencia con algún elemento de desarrollo de tecnología que permita alinear la actividad con el evento. El espectáculo lumínico ofrece una experiencia impactante visualmente y eficaz como ambientación que ayude al asistente a crear un recuerdo memorable.

El juego Priz Pool ofrece una actividad divertida y diferente diseñada para entretener a los asistentes. No obstante, su enfoque lúdico no aporta valor formativo ni profesional, lo que la hace menos relevante en comparación con otras propuestas que ofrecen contenido más significativo.

La actividad VR Rollercoaster es altamente atractiva y emocionante, esta actividad ofrece una experiencia memorable para los asistentes. Sin embargo, al igual que el PRIZ POOL, se enfoca en el entretenimiento, lo que podría limitar su impacto en términos de contenido formativo.

El Hackathon global en tiempo real presenta importantes retos para su puesta en escena y presenta ciertas dudas sobre su efectividad y encaje con la atracción de talento internacional al evento físicamente.

#### Valoración global

La propuesta de FIRMA es disruptiva al plantear dos tipologías de actividades (previas y durante el evento) que está alineada con los objetivos del evento. Referente a las actividades previas, tienen una alta coherencia con lo solicitado en el PPT. Referente a las actividades durante el evento, debería buscar un mayor equilibrio entre los elementos de entretenimiento y actividades que ofrezcan valor formativo y profesional.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias”, FIRMA obtiene una puntuación total de **7 puntos**.

## **TOWER BRIDGE**

La propuesta presentada por TOWER BRIDGE incluye un total de cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias:

- Zona de Innovación Verde: un espacio dedicado a la sostenibilidad, con estaciones interactivas que muestran tecnologías ecológicas avanzadas como paneles solares, sistemas de almacenamiento de energía, reciclaje avanzado y agricultura urbana.
- Sala de Creatividad y Diseño: un espacio colaborativo equipado con herramientas de diseño gráfico, moda tecnológica y fabricación digital, incluyendo impresión 3D. Ofrece talleres guiados para aprender y experimentar con estas tecnologías.
- Talent Arena Plaza: el centro social del evento, decorado con arte urbano, música en vivo, food trucks, juegos y actividades recreativas. Diseñado para ser un espacio de relajación y socialización.
- Foro de Mujeres en Tecnología: un espacio dedicado a la promoción y liderazgo de las mujeres en tecnología, con paneles de discusión, talleres de empoderamiento y sesiones de networking.
- Cúpula de la Innovación: una estructura geodésica en el centro del evento con proyecciones 360° sobre temas como inteligencia artificial, biotecnología y robótica. Ofrece una experiencia inmersiva e interactiva.

### **Criterios de valor**

La propuesta de TOWER BRIDGE para Talent Arena 2025 combina una variedad de actividades y localizaciones que aportan tanto valor educativo como entretenimiento.

La zona de Innovación verde es altamente educativa y promueve prácticas sostenibles, lo cual es relevante y de gran valor. Sin embargo, puede que su atractivo se limite a un nicho específico de asistentes interesados en la sostenibilidad que no necesariamente sean los mismos que los participantes a Talent Arena 2025.

La sala de creatividad y diseño es una propuesta creativa y práctica que puede atraer a un público diverso. Sin embargo, su enfoque puede entrar en conflicto con los talleres ya previstos de los centros de formación participantes.

La Talent Arena Plaza complementa la zona de ocio ya prevista en el PPT. Sin embargo, es un espacio atractivo para fomentar la interacción social y el networking. El foro de mujeres en tecnología es una propuesta interesante y necesaria que aborda la igualdad de género en la industria tecnológica. Este foro puede tener un impacto significativo en términos de contenido social y profesional.

La Cúpula de la Innovación es la propuesta más emblemática y visualmente impactante, diseñada para ser un punto focal del evento. Ofrece una experiencia educativa única, aunque su enfoque en la tecnología de punta podría limitar la accesibilidad para algunos asistentes menos familiarizados con estas áreas.

### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE para Talent Arena 2025 combina una variedad de actividades y localizaciones que aportan tanto valor educativo como entretenimiento. Su propuesta equilibra bien la innovación, la sostenibilidad y la inclusión social, aunque podría beneficiarse de un mayor enfoque en actividades que integren contenido formativo y profesional de manera más directa. Hay que tener en cuenta también que no se prevé la realización de actividades previas al evento como se sugería en el PPT, elemento que afecta a la valoración de este apartado.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “Identificación de, como mínimo, cinco (5) actividades y/o localizaciones complementarias”, TOWER BRIDGE obtiene una puntuación total de **4 puntos**.

---

### **C. Distribución del espacio según las actividades descritas (hasta un máximo de 5 puntos)**

#### **4FOREVERYTHING**

4FOREVERYTHING ha presentado tres propuestas que incluyen la distribución del espacio, en las cuales se reflejan todas las actividades y/o localizaciones principales. Estas propuestas se han detallado a través de su identificación en el mapa del espacio de realización del evento en el recinto ferial de FIRA de Barcelona. Cada propuesta aborda diferentes aspectos clave para optimizar la experiencia de los asistentes y asegurar un flujo adecuado dentro del evento.

Sin embargo, las propuestas presentadas se acotan al Hall 8 de Fira de Barcelona – Montjuïc sin utilizar todo el espacio. Por alguna razón, no se ha contemplado utilizar el espacio de 2.000 m<sup>2</sup> ubicado en el coloquial espacio de “cuerno” del Hall 8.

## Criterios de valor

- Capacidad para transmitir claramente la distribución según el mapa previsto: 4FOREVERYTHING ha demostrado una fuerte capacidad para visualizar y comunicar la distribución del espacio del evento en sus propuestas. Han presentado tres opciones diferentes, cada una acompañada de planos detallados que acotan y sitúan de manera precisa las diferentes localizaciones y actividades previstas dentro del recinto ferial de FIRA de Barcelona.

Estos planos no solo identifican las áreas clave, como los escenarios, zonas de networking, talleres, y áreas de exposición, sino que también reflejan la interconexión entre ellas, lo que facilita una comprensión clara de cómo se estructurará el evento. La presencia del "ring" central como elemento icónico y organizador del espacio no solo es un punto focal atractivo, sino que también contribuye a la cohesión general del diseño, haciendo que la distribución sea intuitiva y funcional para los asistentes.

- Aprovechamiento del espacio y generación de un flujo regular de gente: En términos de aprovechamiento del espacio, la propuesta de 4FOREVERYTHING muestra una cuidadosa consideración del flujo de personas dentro del evento. Han incluido un plano específico de circulación que demuestra cómo los asistentes se moverán entre las distintas áreas de manera fluida y continua. Este enfoque asegura que no haya congestiones ni puntos muertos en el evento, manteniendo a los visitantes interesados y moviéndose a lo largo de todo el recinto.

El diseño considera la distribución estratégica de las actividades para atraer a los asistentes hacia diferentes zonas en diferentes momentos del día, lo que favorece su permanencia en el evento. La inclusión de áreas como el "ring" central, que actúa como un epicentro de actividades y la utilización de sistemas de sonido direccionales para evitar la contaminación acústica, muestra una planificación que no solo maximiza el uso del espacio, sino que también mejora la experiencia del usuario al hacer que las transiciones entre áreas sean naturales y atractivas.

- Introducción de elementos novedosos y creativos dentro del espacio: Uno de los puntos más fuertes de la propuesta de 4FOREVERYTHING es la introducción de elementos innovadores y creativos que van más allá de una simple distribución funcional del espacio. El uso de estructuras geométricas iluminadas con neones, junto con la transformación del "ring" central en un cubo tridimensional, añade una dimensión visual y temática que puede convertir al Talent Arena 2025 en una experiencia verdaderamente inmersiva para los asistentes.

Estos elementos no solo contribuyen a la estética del evento, sino que también sirven como puntos de referencia visual y como herramientas para crear una atmósfera única que refleje la energía y la innovación que se espera del evento. La propuesta también considera la ambientación y la utilización de la luz para opacar el pabellón, lo que ayudaría a reforzar la experiencia inmersiva y mantener la atención de los asistentes en las actividades y exposiciones.

### Valoración global

4FOREVERYTHING ha presentado propuestas que no solo cumplen con los requisitos técnicos y funcionales para la distribución del espacio, sino que también aportan un alto nivel de creatividad e innovación. Su enfoque meticuloso en la planificación del flujo de personas, junto con la integración de elementos visuales y temáticos impactantes, hacen que su propuesta sea especialmente fuerte y merecedora de una valoración positiva en el proceso de evaluación.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “distribución del espacio según las actividades descritas”, 4FOREVERYTHING obtiene una puntuación total de **5 puntos**.

### **AMT COMUNICACIÓN**

AMT COMUNICACIÓN ha presentado una propuesta que incluye la distribución del espacio, en las cuales se reflejan todas las actividades y/o localizaciones principales. Esta propuesta se ha detallado a través de su identificación en el mapa del espacio de realización del evento en el recinto ferial de FIRA de Barcelona.

### Criterios de valor

- Capacidad para transmitir claramente la distribución según el mapa previsto: AMT COMUNICACIÓN ha ofrecido una propuesta que intenta mapear las actividades y localizaciones principales dentro del recinto de FIRA de Barcelona. Han descrito de manera general la distribución de áreas como los talleres, el espacio de streaming, el área de hackathon, y los escenarios principales, utilizando materiales sostenibles y sistemas de iluminación específicos para diferenciar estas zonas.

No obstante, la propuesta carece de la claridad necesaria en términos de visualización general, ya que no se incluyen mapas detallados o renders que integren todas las áreas en un solo plano general del recinto. Esto dificulta una comprensión completa y clara de cómo se organizarán y relacionarán las diferentes zonas dentro del evento, lo que podría haber mejorado la presentación de la propuesta.

- Aprovechamiento del espacio y generación de un flujo regular de gente: La propuesta de AMT intenta asegurar un flujo constante de personas y una interacción continua, con un diseño abierto que evita la creación de espacios aislados. Han considerado el uso de señalética digital y elementos visuales para guiar a los asistentes, lo cual es positivo. Sin embargo, aunque se mencionan estos elementos, la propuesta no proporciona suficiente detalle sobre cómo se implementará de manera efectiva el flujo de tráfico dentro del recinto, ni cómo se garantizará que los asistentes se mantengan interesados a lo largo de todo el evento.
- Introducción de elementos novedosos y creativos dentro del espacio: AMT ha propuesto algunas ideas innovadoras, como el uso de iluminación LED en estructuras geométricas y la implementación de señalética digital dinámica. Estos elementos aportan un nivel de creatividad y modernidad al diseño del evento, lo cual es valioso. Sin embargo, aunque estas propuestas son visualmente interesantes, podrían beneficiarse de una integración más coherente y detallada en el diseño general del espacio para asegurar que realmente contribuyan a una experiencia inmersiva y efectiva para los asistentes.

### Valoración global

La propuesta de AMT COMUNICACIÓN muestra un intento de cumplir con los requisitos de distribución del espacio, aportando algunas ideas creativas y tecnológicas. Sin embargo, la falta de detalles en la visualización y la planificación del flujo de tráfico, junto con la necesidad de una integración más coherente de los elementos creativos, limita la claridad y efectividad de la propuesta. Por lo tanto, aunque tiene aspectos positivos, la propuesta podría beneficiarse de un mayor desarrollo en estas áreas clave para alcanzar un nivel más competitivo en el proceso de evaluación.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “distribución del espacio según las actividades descritas”, AMT COMUNICACIÓN obtiene una puntuación total de **2 puntos**.

### FIRMA

FIRMA ha presentado una propuesta que incluye la distribución del espacio, en las cuales se reflejan todas las actividades y/o localizaciones principales. Esta propuesta se ha detallado a través de su identificación en el mapa del espacio de realización del evento en el recinto ferial de FIRA de Barcelona. También ha presentado un mapa sobre los accesos, evacuación y flujos de personas en el espacio, un mapa que

contempla la iluminación destacando las zonas oscuras por *blackout*, y localizaciones con fotografías de ejemplo.

### Criterios de valor

- Capacidad para transmitir claramente la distribución según el mapa previsto: FIRMA ha desarrollado una propuesta que logra transmitir de manera efectiva la distribución del espacio dentro del recinto de FIRA de Barcelona. Han presentado un diseño estructurado que mapea las áreas principales del evento, como las zonas de talleres, y áreas de exhibición, entre otras. Este enfoque permite a los organizadores y asistentes comprender de manera clara dónde se ubicarán las diferentes actividades, lo que facilita la planificación y la orientación durante el evento.

La propuesta destaca por su coherencia visual, utilizando un esquema que no solo es funcional, sino que también se alinea con la identidad visual del evento. Aunque se podría haber añadido un mayor detalle en cuanto a la interconexión entre las áreas y cómo los asistentes se moverán entre ellas, la presentación general del espacio es clara y efectiva. La identificación de las áreas clave está bien lograda, lo que sugiere que los asistentes podrán navegar por el evento sin dificultad, beneficiándose de una experiencia ordenada y bien organizada.

- Aprovechamiento del espacio y generación de un flujo regular de gente: Firma recoge la importancia de un flujo regular de asistentes dentro del evento. Su propuesta incluye un diseño que maximiza el uso del espacio disponible, evitando la creación de zonas muertas o áreas congestionadas que puedan afectar la experiencia del asistente. El diseño del recorrido promueve una circulación natural, alentando a los visitantes a explorar diferentes partes del evento sin sentirse abrumados por el tránsito o la densidad de personas.

El planteamiento incluye consideraciones para asegurar que los asistentes tengan acceso fácil y continuo a las distintas actividades y zonas del evento, lo cual es esencial para mantener su interés y participación. El enfoque general sugiere que se ha pensado en la comodidad y en la experiencia del asistente, facilitando un recorrido fluido y agradable por el recinto.

- Introducción de elementos novedosos y creativos dentro del espacio: Una de las fortalezas de la propuesta de Firma es la incorporación de elementos creativos y novedosos que buscan diferenciar el evento y ofrecer una experiencia memorable a los asistentes. Han propuesto el uso de estructuras geométricas y un enfoque visual que añade un carácter distintivo al evento, lo que puede resultar en un entorno dinámico y visualmente estimulante. Estos elementos no solo mejoran la estética del espacio, sino que también tienen el

potencial de atraer y retener la atención de los asistentes, creando puntos focales de interés a lo largo del evento.

FIRMA ha plasmado una clara intención de innovar dentro del espacio, proponiendo ideas que van más allá de lo convencional. La integración de estos elementos creativos sugiere un enfoque orientado a ofrecer una experiencia inmersiva que refuerza la temática del evento y enriquece la participación del público.

### Criterios de valor

La propuesta de FIRMA destaca por su claridad en la distribución del espacio, su enfoque en la optimización del flujo de asistentes, y su inclusión de elementos creativos que añaden valor a la experiencia del evento. Aunque hay áreas donde se podría profundizar más, como la gestión de flujos en situaciones de alta concurrencia y la implementación práctica de las ideas creativas, la propuesta en general es fuerte y competitiva.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “distribución del espacio según las actividades descritas”, FIRMA obtiene una puntuación total de **3 puntos**.

### TOWER BRIDGE

TOWER BRIDGE ha presentado una propuesta que incluye la distribución del espacio, en las cuales se reflejan todas las actividades y/o localizaciones principales. Esta propuesta se ha detallado a través de su identificación en el mapa del espacio de realización del evento en el recinto ferial de FIRA de Barcelona. Así mismo, presenta también una descripción y justificación del espacio en el recinto.

- Capacidad para transmitir claramente la distribución según el mapa previsto: TOWER BRIDGE ha presentado una propuesta que intenta reflejar la distribución del espacio dentro del recinto de FIRA de Barcelona, identificando las principales áreas del evento, como la Zona de Innovación Verde, el Hackathon, la Sala de Creatividad y Diseño, y el Innovation Dome. Si bien han delimitado estas áreas y su ubicación es clara, la propuesta carece de elementos visuales adicionales, como renders o planos de flujos de personas, que habrían facilitado una comprensión más completa de la organización espacial.

Además, aunque se señalan los accesos principales al recinto, no se han identificado claramente las salidas, lo que impide visualizar cómo se espera que los visitantes se muevan dentro del evento y cómo saldrán de las

diferentes áreas. Esta omisión podría generar incertidumbre en cuanto al flujo general de los asistentes.

- Aprovechamiento del espacio y generación de un flujo regular de gente: La propuesta de TOWER BRIDGE muestra un intento de aprovechar el espacio de manera efectiva, ubicando áreas de alto interés en el centro del recinto para atraer a los asistentes. Sin embargo, la falta de un plano específico que muestre el flujo de personas dentro del evento limita la capacidad de evaluar si la distribución realmente fomentará un movimiento fluido y continuo de los visitantes.

Además, aunque las áreas están distribuidas de manera que deberían evitar congestiones, la ausencia de una planificación detallada sobre cómo se gestionará el flujo de asistentes, especialmente en momentos de alta concurrencia, deja dudas sobre la eficacia de la propuesta para mantener el interés y la participación de los asistentes a lo largo del evento.

- Introducción de elementos novedosos y creativos dentro del espacio: TOWER BRIDGE ha incluido algunos elementos creativos, como la Cúpula de la Innovación, que podrían añadir valor al evento. Este espacio pretende ser un punto focal impactante y una experiencia inmersiva para los asistentes. Sin embargo, la propuesta carece de un desarrollo más profundo sobre cómo estos elementos creativos se integrarán en la experiencia global del evento y cómo contribuirán a mantener a los asistentes comprometidos durante su visita.

Si bien la inclusión de espacios temáticos como la Zona de Innovación Verde y la Sala de Creatividad y Diseño es positiva, la propuesta se queda corta en demostrar cómo estas áreas aportarán una experiencia verdaderamente innovadora y diferenciadora para el evento.

### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE muestra un intento por cumplir con los requisitos de distribución del espacio, pero presenta algunas debilidades clave. La falta de un plano de flujo de personas y la omisión de detalles sobre las salidas del recinto dificultan la evaluación completa de cómo se gestionará el movimiento de los asistentes. Aunque hay elementos creativos presentes, su integración en la experiencia general del evento podría haberse desarrollado con mayor profundidad.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “distribución del espacio según las actividades descritas”, TOWER BRIDGE obtiene una puntuación total de <b>2 puntos</b> .
--

## D. Gestión de la producción del evento (hasta un máximo de 10 puntos)

### 4FOREVERYTHING

4FOREVERYTHING ha presentado una propuesta integral para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025, que incluye un detallado desglose de todos los elementos técnicos, gráficos y humanos necesarios:

#### Criterios de valor

- Seguimiento y uso del esquema propuesto: La propuesta de 4FOREVERYTHING sigue fielmente el esquema recomendado en el pliego. Cada localización y actividad del evento está desglosada con precisión, proporcionando una visión clara de los elementos técnicos y constructivos necesarios, junto con sus respectivas cantidades y descripciones.

Este enfoque estructurado permite una evaluación transparente y detallada de cómo se distribuirán los recursos a lo largo del evento, alineándose bien con los requisitos establecidos en el pliego.

- Realismo en los costes: La propuesta presenta un desglose exhaustivo de costes, reflejando un alto grado de realismo y detalle en la estimación de cada componente técnico y logístico. Sin embargo, el presupuesto total de 1.522.258,55 euros supera significativamente el límite establecido en el Pliego de Prescripciones Técnicas (640.000 euros).

Aunque el detalle y la precisión en la estimación de costes son positivos, el excedente presupuestario afecta a la valoración ya que no se ajusta a las limitaciones financieras impuestas por el proyecto.

- Optimización y eficiencia de recursos: La propuesta demuestra un esfuerzo por optimizar los recursos, utilizando materiales sostenibles y tecnologías eficientes. Sin embargo, la magnitud de las soluciones propuestas, como los complejos sistemas de iluminación y estructuras avanzadas, contribuye al aumento significativo del coste total.

Aunque se reconoce la eficiencia en el uso de los recursos, la escala de la producción propuesta y el consiguiente sobrecoste sugieren que podrían explorarse alternativas más ajustadas al presupuesto original, sin comprometer la calidad del evento.

- Capacidad de adaptación a cambios imprevistos: 4FOREVERYTHING ha incluido diversas opciones técnicas y constructivas que permiten la flexibilidad

necesaria para adaptarse a cambios imprevistos durante la producción del evento. Esto incluye la posibilidad de ajustar configuraciones técnicas y reasignar recursos rápidamente según las necesidades emergentes.

La capacidad de la empresa para adaptarse a circunstancias cambiantes sin comprometer la calidad del evento es un punto fuerte de su propuesta, proporcionando seguridad en la ejecución de un evento de esta magnitud.

- Sostenibilidad: 4FOREVERYTHING ha incorporado la sostenibilidad como un eje central en su propuesta, utilizando materiales reciclados y sostenibles, como moquetas ecológicas, y aplicando prácticas de logística que reducen el impacto ambiental. Además, han incluido un plan para calcular y compensar la huella de carbono del evento, lo que refuerza su compromiso con un desarrollo responsable y sostenible.

### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING se destaca por su detallada planificación, capacidad de adaptarse a imprevistos y un sólido compromiso con la sostenibilidad. Sin embargo, el presupuesto total propuesto excede significativamente el límite establecido, lo que plantea una preocupación considerable respecto a la viabilidad financiera de la propuesta.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “gestión de la producción del evento”, 4FOREVERYTHING obtiene una puntuación total de **7 puntos**.

### **AMT COMUNICACIÓN**

AMT COMUNICACIÓN ha presentado una propuesta integral para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025, que incluye un detallado desglose de los diferentes elementos necesarios.

### Criterios de valor

- Seguimiento y uso del esquema propuesto: AMT COMUNICACIÓN ha presentado una propuesta bien estructurada, siguiendo el esquema sugerido, que desglosa cada actividad y localización del evento de manera clara. Sin embargo, se advierte la omisión de algunos elementos esenciales para la correcta ejecución del evento, como los necesarios para la entrada, el punto de atención al visitante y las experiencias tecnológicas. Asimismo, no se han incluido algunos gastos generales del recinto, como moquetas, iluminación general y señalética, que son fundamentales para garantizar una experiencia fluida y coherente.

- Realismo en los costes: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN presenta una estimación orientativa de los costes que parece alinearse con las realidades del mercado. No obstante, se ha identificado que el importe total propuesto supera el presupuesto máximo de 640.000 euros establecido en el Pliego de Prescripciones Técnicas, lo cual representa una desviación significativa. Además, la propuesta no contempla los costes asociados al personal técnico y de apoyo, un componente crítico para la planificación y ejecución efectiva del evento.
- Optimización y eficiencia de recursos: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN demuestra un compromiso con la optimización y eficiencia de recursos en su propuesta, incorporando materiales sostenibles y tecnologías avanzadas que buscan maximizar el impacto del evento. Las soluciones creativas incluidas destacan por su capacidad para hacer un uso eficiente de los recursos disponibles, lo cual es un aspecto positivo en la propuesta.
- Capacidad de adaptación a cambios imprevistos: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN incluye diversas opciones técnicas y constructivas que ofrecen la flexibilidad necesaria para adaptarse a cambios imprevistos durante la producción del evento. Sin embargo, la falta de previsión en los costes de personal técnico y de apoyo podría limitar la capacidad de la empresa para implementar estos cambios de manera efectiva, lo cual es un factor para considerar en la evaluación global.
- Sostenibilidad: El enfoque en la sostenibilidad es uno de los puntos fuertes de la propuesta de AMT COMUNICACIÓN. La empresa ha integrado el uso de materiales reciclables y prácticas medioambientalmente responsables en el diseño del evento, alineándose así con los valores de sostenibilidad que son prioritarios para Talent Arena. Este compromiso refuerza la propuesta y añade valor a la ejecución del evento.

### Valoración global

La propuesta de AMT COMUNICACIÓN se presenta bien estructurada y demuestra un enfoque sólido en la sostenibilidad y la optimización de recursos, lo que es coherente con los valores prioritarios de Talent Arena. Sin embargo, la omisión de elementos esenciales para la construcción del evento, junto con la falta de inclusión de los costes asociados al personal técnico y de apoyo, plantean preocupaciones significativas sobre la viabilidad operativa de la propuesta.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “gestión de la producción del evento”, AMT COMUNICACIÓN obtiene una puntuación total de **7 puntos**.

## FIRMA

FIRMA ha presentado una propuesta integral para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025, que incluye un desglose detallado de los diferentes elementos necesarios para su ejecución.

### Criterios de valor

- Seguimiento y uso del esquema propuesto: FIRMA ha presentado una propuesta bien organizada y exhaustiva, que sigue de manera precisa el esquema indicado en el pliego. Han identificado y descrito claramente cada actividad y localización del evento, lo que facilita una evaluación efectiva de los recursos y la distribución del espacio.
- Realismo en los costes: El presupuesto detallado presentado por FIRMA se ajusta rigurosamente al límite máximo de 640.000 euros establecido en el Pliego de Prescripciones Técnicas. Este cumplimiento del presupuesto demuestra un sólido control de costes y una planificación realista de los recursos necesarios para el evento.
- Optimización y eficiencia de recursos: FIRMA ha demostrado un enfoque eficiente en la optimización de recursos, utilizando materiales sostenibles y proponiendo soluciones innovadoras que maximicen el impacto del evento dentro del presupuesto asignado. Esto refleja un compromiso con la calidad y la eficiencia en la producción.
- Capacidad de adaptación a cambios imprevistos: La propuesta de FIRMA incluye diversas opciones técnicas y constructivas que ofrecen la flexibilidad necesaria para adaptarse a cambios imprevistos durante la producción del evento. Han previsto soluciones para posibles contingencias, lo que es esencial para asegurar una gestión eficaz y sin contratiempos.
- Sostenibilidad: FIRMA ha integrado la sostenibilidad de manera significativa en su propuesta, incorporando el uso de materiales reciclables y prácticas respetuosas con el medio ambiente, como estructuras reutilizables, iluminación LED y textiles reciclables. Este enfoque refuerza la alineación de la propuesta con los valores de sostenibilidad promovidos por Talent Arena, añadiendo valor al proyecto y asegurando un impacto ambiental reducido.

### Valoración global

La propuesta de FIRMA para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025 se presenta como una solución integral y bien estructurada, que cumple de manera

efectiva con los requisitos establecidos en el pliego. FIRMA ha demostrado un sólido control de costes, ajustándose rigurosamente al presupuesto máximo, lo que refleja una planificación realista y eficiente.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “gestión de la producción del evento”, FIRMA obtiene una puntuación total de **9 puntos**.

## **TOWER BRIDGE**

TOWER BRIDGE ha presentado una propuesta poco ambiciosa y limitada para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025 donde falta información que se ajuste a los requisitos solicitados.

### **Criterios de valor**

- **Seguimiento y uso del esquema propuesto:** TOWER BRIDGE ha seguido el esquema propuesto en el pliego de manera incompleta, omitiendo varios elementos esenciales para cada localización. No se han reflejado los costes asociados a áreas clave como el hackathon, corner CV, streaming, coworking, zona de ocio, y expositores, lo que indica una planificación insuficiente para cubrir todas las necesidades del evento.
- **Realismo en los costes:** Aunque el presupuesto presentado por TOWER BRIDGE detalla algunos elementos, no incluye todos los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades previstas. Esta omisión, junto con un presupuesto total que no se ajusta a la realidad, sugiere una falta de precisión en la estimación de costes.
- **Optimización y eficiencia de recursos:** A pesar de que la propuesta incluye algunas soluciones innovadoras, la falta de claridad y la omisión de costes específicos comprometen la percepción de eficiencia en la utilización de los recursos disponibles, lo que puede afectar negativamente la gestión del presupuesto.
- **Capacidad de adaptación a cambios imprevistos:** La propuesta de TOWER BRIDGE ofrece opciones técnicas y constructivas limitadas, lo que reduce la flexibilidad necesaria para adaptarse eficazmente a cambios imprevistos durante la producción del evento.
- **Sostenibilidad:** En el desglose de los elementos de construcción y audiovisuales no se detalla que elementos sostenibles van a utilizar lo que no da un enfoque claro en este tipo de prácticas, todo ello sugiere una falta de compromiso con el uso de materiales y prácticas sostenibles.

### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE para la gestión de la producción del evento Talent Arena 2025 presenta varias áreas de preocupación. Aunque se ha seguido el esquema propuesto en el pliego, la planificación es incompleta, omitiendo elementos esenciales para varias localizaciones clave del evento. Esta omisión, junto con un presupuesto que no refleja la totalidad de los recursos necesarios, sugiere una falta de realismo en la estimación de costes. Además, la propuesta muestra limitaciones en la flexibilidad técnica y constructiva, lo que podría afectar la capacidad de adaptación a cambios imprevistos durante la ejecución del evento.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “gestión de la producción del evento”, TOWER BRIDGE obtiene una puntuación total de **1 punto**.

---

### **E. Adaptación de la imagen gráfica (hasta un máximo de 15 puntos)**

#### **4FOREVERYTHING**

4FOREVERYTHING ha presentado una propuesta bajo el concepto "Empowering Yourself," que busca inspirar y empoderar a los asistentes de Talent Arena 2025 para que alcancen su máximo potencial en el ámbito digital. La propuesta se enfoca en crear una identidad visual y narrativa que refleje la energía, creatividad e innovación del evento, utilizando elementos visuales impactantes como luces de neón y estructuras geométricas para simbolizar el dinamismo de la industria tecnológica.

#### Criterios de valor

- Integración del espíritu Jump2Digital con Talent Arena: El concepto "Empowering Yourself" se presenta como una evolución coherente desde Jump2Digital hacia Talent Arena, manteniendo un enfoque en el crecimiento personal y profesional de los asistentes. La propuesta logra una integración correcta del espíritu de Jump2Digital, aunque no alcanza el nivel de cohesión esperado para un evento de la magnitud de Talent Arena. Si bien la narrativa es motivadora, podría haber beneficiado de una mayor conexión con la evolución natural de la marca, integrando más profundamente los elementos de innovación y comunidad que caracterizan a Talent Arena.
- Adecuación al público objetivo primario: La propuesta muestra un enfoque dirigido a un público amplio, que incluye tanto talento junior como senior. Sin embargo, la ejecución podría haber sido más precisa en adaptar los mensajes y el tono de la comunicación para resonar con el segmento senior, que es

prioritario en Talent Arena. Aunque los elementos visuales y temáticos son atractivos, podrían percibirse como más orientados hacia un público joven, dejando a un lado la sofisticación que un público más experimentado podría esperar.

- Originalidad y personalidad de la identidad visual: La propuesta destaca por su fuerte identidad visual, utilizando una combinación de neones y geometrías que crean un ambiente futurista y vibrante. Este enfoque es estéticamente atractivo y logra captar la atención del público, aunque la originalidad podría haberse explorado más a fondo. La idea de "Empowering Yourself" es motivadora, pero no introduce conceptos particularmente innovadores o únicos en comparación con las propuestas de otras empresas. La falta de un elemento distintivo que se diferencie claramente de otras campañas puede haber limitado el impacto potencial de la identidad visual.
- Atracción y claridad del mensaje: El mensaje central de la campaña es claro y directo, invitando a los asistentes a empoderarse y alcanzar nuevas metas en su carrera. Sin embargo, la claridad y la atracción del mensaje podrían haber sido potenciadas con un enfoque más detallado en cómo este empoderamiento se traduce específicamente dentro del contexto de Talent Arena. Aunque el mensaje es accesible y motivador, su conexión con los objetivos específicos del evento podría haberse articulado con mayor precisión para maximizar su resonancia entre los asistentes.
- Impacto visual y atractivo estético: la propuesta visual de 4FOREVERYTHING SL es fuerte, con un enfoque en el uso de colores vibrantes, respetando libro de estilo de la marca-evento, y formas dinámicas que captan la atención y crean un entorno inmersivo. Sin embargo, mientras que el atractivo estético es notable, la propuesta no explora completamente las posibilidades de adaptación visual en diferentes canales y formatos, lo que podría haber amplificado su impacto. La propuesta se mantiene dentro de un marco visual predecible, sin romper realmente con las convenciones esperadas para un evento de esta naturaleza, lo que limita su capacidad de sorprender e impresionar al público.

### Valoración global

La propuesta de 4FOREVERYTHING presenta un concepto sólido y visualmente atractivo con "Empowering Yourself," pero carece de la innovación y la cohesión necesarias para destacar completamente en el contexto de Talent Arena 2025. Si bien la propuesta cumple con los requisitos básicos y ofrece un diseño estéticamente notorio, podría haberse beneficiado de una mayor exploración en la integración de la narrativa, la adecuación al público objetivo y la originalidad en la ejecución visual.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “adaptación de la imagen gráfica”, 4FOREVERYTHING obtiene una puntuación total de **10 puntos**.

## AMT COMUNICACIÓN

AMT COMUNICACIÓN ha presentado una propuesta bajo el concepto "Sube de Nivel," que busca inspirar a los asistentes a avanzar en sus carreras y habilidades tecnológicas. Este concepto, profundamente arraigado en la cultura de los videojuegos, utiliza la metáfora de "subir de nivel" para conectar con el público, evocando un sentido de progreso y superación personal. La propuesta incluye un desarrollo visual que combina elementos gráficos modernos con una narrativa motivadora, orientada principalmente hacia un público más joven y en etapa de crecimiento profesional.

### Criterios de valor

- Integración del espíritu Jump2Digital con Talent Arena: El concepto "Sube de Nivel" tiene un enfoque claro que busca inspirar y motivar a los asistentes, especialmente aquellos que se encuentran en una fase inicial o intermedia de sus carreras. Aunque la metáfora es poderosa y familiar para un público más joven, parece alinearse más con la filosofía de Jump2Digital que con la de Talent Arena, donde se busca una mayor sofisticación y profundidad, especialmente para el público senior. Esta falta de alineación plena con el público objetivo de Talent Arena es un aspecto que podría limitar la eficacia de la propuesta en este contexto específico.
- Adecuación al público objetivo primario: La campaña se inclina claramente hacia un público más joven y orientado al desarrollo personal continuo, lo cual es muy efectivo para captar la atención de talento junior. Sin embargo, dado que Talent Arena pone un mayor énfasis en atraer a talento senior, con un perfil más experimentado y en búsqueda de innovación avanzada, la propuesta podría no resonar tan bien con este segmento. La metáfora de "subir de nivel" es más adecuada para aquellos en las etapas iniciales de su desarrollo profesional, lo que podría generar una desconexión con los asistentes que ya tienen una trayectoria consolidada.
- Originalidad y personalidad de la identidad visual: La propuesta de AMT COMUNICACIÓN se destaca por su originalidad y el fuerte impacto visual. La identidad gráfica, que utiliza elementos inspirados en el entorno de los videojuegos, es fresca, dinámica y llamativa. Esta estética moderna y enérgica tiene un gran potencial para captar la atención, especialmente de un público más joven. No obstante, la propuesta se aleja de la narrativa visual establecida

en ediciones anteriores de Talent Arena, lo que podría diluir un poco la personalidad de la marca si no se maneja con cuidado. Un mayor esfuerzo en mantener la continuidad visual con las ediciones previas habría reforzado la coherencia de la identidad de la marca.

- Atracción y claridad del mensaje: El mensaje de la campaña "Sube de Nivel" es claro, atractivo y fácil de comprender, especialmente para aquellos familiarizados con la cultura de los videojuegos. Sin embargo, esta claridad podría verse comprometida en audiencias más senior, que podrían no encontrar el mismo nivel de conexión o relevancia con la metáfora propuesta. Aunque la propuesta es indudablemente efectiva en su comunicación, podría beneficiarse de una mayor adaptación para resonar igualmente con todos los segmentos del público objetivo de Talent Arena.
- Impacto visual y atractivo estético: En términos de impacto visual, la propuesta de AMT COMUNICACIÓN es indudablemente fuerte. Los elementos gráficos son modernos, atractivos y diseñados con un alto nivel de detalle. El uso de la estética de videojuegos contribuye a un atractivo estético que resuena bien con el público más joven. Sin embargo, esta misma estética podría no ser tan efectiva en captar la atención de un público más profesional y senior, que podría buscar una representación visual más alineada con la sofisticación y el prestigio asociados al evento Talent Arena.

### Valoración global

La propuesta de AMT COMUNICACIÓN es sólida, con un concepto original y una identidad visual impactante, junto con un planteamiento completo en cuanto a propuestas de comunicación y buen uso de canales para lograr objetivos. No obstante, se señala la aparente orientación de la campaña principal hacia el target más junior y que hace que la propuesta no sea valorada con el total de los puntos posibles en este apartado ya que ese enfoque podría limitar su efectividad en el contexto del evento, especialmente en el caso de sectores más seniors.

En consecuencia, en este apartado relativo a la "adaptación de la imagen gráfica", la empresa AMT COMUNICACIÓN obtiene una puntuación total de <b>12 puntos</b> .
---

### FIRMA

FIRMA ha presentado la propuesta bajo el concepto "Enter Your Future", que invita a los asistentes a explorar un futuro lleno de posibilidades dentro del sector tecnológico. Este enfoque no solo capta la atención del talento digital, sino que también se alinea de manera clara con los objetivos estratégicos de Talent Arena, fomentando una participación activa y un compromiso profundo por parte del público. La propuesta

está respaldada por una identidad visual cuidadosamente diseñada, que utiliza elementos propios del entorno de trabajo de los desarrolladores, lo que refuerza su relevancia y resonancia con el público objetivo.

### Criterios de valor

- Integración del espíritu Jump2Digital con Talent Arena: El concepto "Enter Your Future" demuestra una integración eficaz con los valores y objetivos de Talent Arena, reflejando una comprensión profunda del evento y su audiencia. La invitación a explorar un futuro lleno de posibilidades se adapta perfectamente al espíritu de innovación y desarrollo profesional que caracteriza tanto a Jump2Digital como a Talent Arena. La propuesta logra una transición fluida entre los dos eventos, manteniendo la coherencia en la narrativa y permitiendo que el concepto creativo se adapte de manera natural al contexto de Talent Arena. Esta integración asegura que la campaña mantenga una identidad coherente y que resuene con la audiencia tanto junior como senior.
- Adecuación al público objetivo primario: FIRMA ha diseñado una propuesta que se alinea de manera efectiva con el público objetivo de Talent Arena, especialmente con desarrolladores y profesionales del sector tecnológico. El uso de elementos visuales y simbología relacionados con la programación y el entorno digital fortalece la conexión con el público, permitiendo una identificación directa y personal. Este enfoque asegura que el mensaje sea relevante y atractivo para los asistentes, promoviendo un sentido de pertenencia y alineación con sus intereses profesionales. Sin embargo, si bien la propuesta es muy efectiva para el público senior, podría haber incluido elementos adicionales que también atrajeran al segmento junior de manera más directa.
- Originalidad y personalidad de la identidad visual: La propuesta de FIRMA destaca por su originalidad, utilizando la metáfora de portales y la creación de microciudades temáticas para representar el futuro que los asistentes pueden explorar. Esta narrativa visual no solo es innovadora, sino que también refuerza el tema central del evento de manera coherente y memorable. La continuidad visual con la edición anterior del evento añade profundidad a la propuesta, permitiendo una evolución natural de la marca Talent Arena que es a la vez fresca y reconocible. La elección de tipografías y colores específicos del entorno tecnológico refuerza la autenticidad y la personalidad de la identidad visual, creando un conjunto cohesivo y atractivo.
- Atracción y claridad del mensaje: El mensaje central de "Enter Your Future" es claro y altamente atractivo, invitando a los asistentes a ser parte de un futuro

lleno de posibilidades. La propuesta logra comunicar este mensaje de manera efectiva a través de todos los elementos visuales y verbales, asegurando que resuena con el público objetivo. La claridad del mensaje se refuerza con la utilización de símbolos y tipografías propias del entorno de los desarrolladores, lo que facilita una conexión inmediata con el público. Sin embargo, aunque la claridad y la atracción del mensaje son evidentes, la propuesta podría haber explorado formas adicionales de amplificar este mensaje en diferentes canales de comunicación para maximizar su impacto.

- Impacto visual y atractivo estético: La identidad visual de "Enter Your Future" está cuidadosamente diseñada para ser estéticamente impactante y funcionalmente relevante. La utilización de colores RGB y elementos gráficos íntimamente ligados al entorno de trabajo de los desarrolladores asegura que la propuesta no solo sea atractiva, sino también altamente relevante para el público objetivo. El enfoque visual es moderno, coherente y bien alineado con la identidad de marca de Talent Arena, lo que refuerza la presencia del evento en todos los canales de comunicación. Sin embargo, aunque el impacto visual es notable, un mayor enfoque en la innovación en la aplicabilidad multicanal podría haber elevado aún más la propuesta.

#### Valoración global

La propuesta de FIRMA, bajo el concepto "Enter Your Future" es sólida y bien fundamentada, con una identidad visual que resuena fuertemente con el público objetivo. Aunque la propuesta muestra una excelente integración con los valores de Talent Arena y una originalidad destacable, la aplicabilidad multicanal podría haberse explorado más a fondo para maximizar el impacto de la campaña.

En consecuencia, en este apartado relativo a la "adaptación de la imagen gráfica", FIRMA obtiene una puntuación total de **11 puntos**.

#### TOWER BRIDGE

TOWER BRIDGE ha presentado una propuesta centrada en la intersección entre talento humano y tecnología, con el objetivo de crear una experiencia visual y conceptual que refleje los valores de modernidad y futurismo. La propuesta incluye el uso una paleta de colores inspirada en la tecnología, y elementos visuales que buscan evocar un entorno futurista.

#### Criterios de valor

- Integración del espíritu Jump2Digital con Talent Arena: El concepto propuesto por TOWER BRIDGE SL intenta capturar la esencia de Talent Arena

enfocándose en la innovación tecnológica. Sin embargo, la integración del espíritu de Jump2Digital no se percibe de manera completamente efectiva. La propuesta carece de una narrativa clara que vincule las dinámicas y el enfoque de Jump2Digital con la evolución hacia Talent Arena. La conexión entre ambos eventos es limitada, lo que reduce la coherencia general del concepto y la campaña.

- Adecuación al público objetivo primario: La propuesta parece dirigida a un público amplio, pero no está completamente alineada con el perfil profesional más avanzado y especializado del público objetivo de Talent Arena. La estrategia visual y conceptual se presenta más genérica y podría no resonar suficientemente con los profesionales senior que buscan contenido y mensajes que reflejen su nivel de experiencia y expectativas. Esto limita el impacto potencial de la propuesta en captar la atención de los principales asistentes de Talent Arena.
- Originalidad y personalidad de la identidad visual: La identidad visual propuesta por TOWER BRIDGE SL, aunque bien ejecutada en términos técnicos, no destaca por su originalidad o por una personalidad distintiva que permita diferenciar claramente a Talent Arena de otros eventos tecnológicos. La propuesta es estéticamente agradable pero no presenta elementos visuales innovadores o sorprendentes que aporten una fuerte diferenciación o que se alineen profundamente con la evolución de la marca de Talent Arena.
- Atracción y claridad del mensaje: El mensaje de la propuesta es claro, pero no lo suficientemente atractivo o fuerte para captar la atención de manera destacada. Aunque cumple con los requisitos de comunicación, no ofrece un gancho que realmente resuene con la audiencia principal de Talent Arena. El mensaje carece de la fuerza emocional o creativa que podría hacerlo memorable y efectivo en un entorno tan competitivo como el de Talent Arena.
- Impacto visual y atractivo estético: La propuesta cumple con las expectativas básicas en cuanto a diseño visual, pero no logra destacar por su impacto. El enfoque visual es moderno y funcional, pero carece de elementos que capten la atención de manera poderosa o que se queden en la memoria de los asistentes. La propuesta visual no ofrece una diferenciación significativa que pueda hacer que Talent Arena sobresalga en un contexto altamente visual y competitivo.

### Valoración global

La propuesta de TOWER BRIDGE es competente pero no logra destacarse significativamente en ningún aspecto clave. La integración del concepto con el

espíritu de Jump2Digital es limitada, y la adecuación al público objetivo principal podría haber sido mejor trabajada. Aunque cumple con los requisitos estéticos y de mensaje, no aporta innovaciones ni elementos que capten de manera efectiva la atención del público más especializado y profesional de Talent Arena.

En consecuencia, en este apartado relativo a la “adaptación de la imagen gráfica”, TOWER BRIDGE SL obtiene una puntuación total de **7 puntos**.

#### 4. CONCLUSIÓN

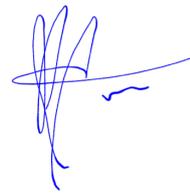
En resumen, la valoración conforme a criterios subjetivos o ponderables en función de un juicio de valor deriva en el resultado que se adjunta como Anexo a este informe, que suscribe la ponencia técnica de la Mesa de Contratación.

En Barcelona, a 29 de agosto de 2024



---

Víctor Solanas  
Head of Digital Talent Operations



---

Marcos Morcate  
Head of Marketing

**ANEXO. RESUMEN DE VALORACIÓN:**

	4FOREVERYTHING	AMT COMUNICACIÓN	FIRMA	TOWER BRIDGE
A.- Conceptualización del evento (hasta un máximo de 12 puntos)	7 puntos	10 puntos	8 puntos	3 puntos
B.- Identificación de mínimo cinco (5) actividades y/o localizaciones (hasta un máximo de 8 puntos)	3 puntos	6 puntos	7 puntos	4 puntos
C.- Distribución del espacio según las actividades descritas (hasta un máximo de 5 puntos)	5 puntos	2 puntos	3 puntos	2 puntos
D.- Gestión de la producción del evento (hasta un máximo de 10 puntos)	7 puntos	7 puntos	9 puntos	1 punto
E.- Adaptación de la imagen gráfica (hasta un máximo de 15 puntos)	10 puntos	12 puntos	11 puntos	7 puntos
<b>TOTAL</b>	<b>32 PUNTOS</b>	<b>37 PUNTOS</b>	<b>38 PUNTOS</b>	<b>17 PUNTOS</b>
POSICIÓN PROVISIONAL	3°	2°	1°	4°