



PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARTICULARES APLICABLE AL
CONTRATO DE LA DIPUTACIÓN DE BARCELONA RELATIVO AL SISTEMA
DINÁMICO DE ADQUISICIÓN (SDA) PARA EL SERVICIO DE DESARROLLO DE
RECURSOS FORMATIVOS MULTIMEDIA

Nº: Expediente: 2024/0009036

1. OBJETO

1.1. Descripción de recurso formativo multimedia

2. GESTIÓN DE LOS CONTRATOS ESPECÍFICOS

3. DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA A DESARROLLAR

3.1. Recursos multimedia editados en Formawiki

3.1.1. Tareas asociadas

3.1.2. Requisitos

3.2. Recursos multimedia desarrollados con herramientas de autor

3.2.1. Herramientas aceptadas

3.2.2. Tareas asociadas

3.2.3. Requisitos

3.3. Recursos en formato de impresión

3.3.1. Herramientas de maquetación aceptadas

3.3.2. Tareas asociadas

3.3.3. Requisitos

3.4. Podcast

3.4.1. Tareas asociadas:

3.4.2. Requisitos

3.5. Vídeos formativos y videotutoriales



- 3.5.1. Tareas asociadas
- 3.5.2. Requisitos
- 3.6. Elementos visuales: imágenes e infografías
 - 3.6.1. Tareas asociadas
 - 3.6.2. Requisitos
- 3.7. Programación de aulas virtuales
 - 3.7.1. Tareas asociadas
 - 3.7.2. Requisitos
- 3.8. Recursos integrados
- 4. Perfiles profesionales asociados al desarrollo de recursos multimedia
- 5. Garantía de los contratos específicos
- 6. Calidad de los recursos multimedia
 - 6.1. Diseño gráfico
 - 6.2. Corrección ortotipográfica y de estilo
 - 6.3. Edición y composición
 - 6.4. Recursos con audio y vídeo
 - 6.5. Podcast



1. OBJETO

El objeto de la presente contratación es el servicio de desarrollo de recursos formativos en distintos formatos multimedia. Estos recursos formativos están dirigidos a los empleados públicos de la administración local. Se incluirán como material de consulta en las diferentes acciones de formación del Banco de Acciones Formativas (BAF) de la Dirección de Servicios de Formación dirigidas a los diferentes colectivos profesionales y se publicarán en los entornos corporativos para su consulta.

1.1. Descripción de recurso formativo multimedia

Un recurso formativo es un conjunto de herramientas, materiales o actividades diseñadas y utilizadas para facilitar el proceso de aprendizaje y adquisición de conocimientos. Estos recursos son utilizados en entornos formativos, formales o informales, y pueden ser de diversa índole, adaptándose a las necesidades específicas de los participantes y los objetivos de aprendizaje.

Los recursos multimedia son elementos que incorporan múltiples formatos de comunicación, como texto, imágenes, audio, vídeo y animación, para presentar información o contenidos de forma interactiva y atractiva. Estos recursos se utilizan en una variedad de contextos como la formación, el entretenimiento, la publicidad y la comunicación en general.

Los sitios web, aplicaciones móviles y redes sociales con frecuencia incorporan una variedad de recursos multimedia para mostrar sus contenidos a los usuarios a fin de hacer más comprensible sus contenidos y mantener la atención. Esto incluye los sitios y aplicaciones creados con un propósito formativo o educativo.

Entre los distintos elementos que puede incorporar un recurso multimedia se encuentran:

Texto : El texto puede ser parte esencial de los recursos multimedia, proporcionando información escrita o narración que acompaña a otros medios, como imágenes o vídeos.

Imágenes : Las imágenes pueden ser estáticas o dinámicas (como diapositivas o presentaciones de diapositivas). Pueden incluir fotografías, ilustraciones, gráficos, diagramas y otros elementos visuales que complementen o expliquen la información.

Audio : El audio añade una dimensión auditiva a los recursos multimedia. Puede incluir música, efectos de sonido, narraciones y grabaciones de voz que enriquecen la experiencia del usuario.



Vídeo : Los recursos multimedia a menudo contienen vídeos, imágenes en movimiento con o sin sonido. Los vídeos son especialmente efectivos para mostrar procesos, presentaciones, entrevistas y otros contenidos visuales y auditivos.

Animación : La animación implica la creación de objetos en movimiento o cambios en el contenido, puede ayudar a explicar procesos o conceptos de forma dinámica.

Interactividad : La interactividad permite a los usuarios participar activamente con el contenido multimedia. Esto puede incluir cuestionarios, juegos, simulaciones y otros elementos que responden a las acciones del usuario.

2. GESTIÓN DE LOS CONTRATOS ESPECÍFICOS

Mediante el presente Pliego de Prescripciones Técnicas se fijan las condiciones técnicas generales que regirán durante los encargos posteriores que se deriven de los contratos específicos y que permitirán disponer de distintos tipos de recursos multimedia dirigidos a la formación de los empleados públicos de la Diputación de Barcelona y los entes locales de la provincia.

Se podrán tramitar tantos contratos específicos como necesidades que se detecten por parte de la Dirección de Servicios de Formación.

Por cada contrato específico se elaborará el **documento de licitación** con el siguiente contenido mínimo:

- a) Identificación del SDA en el que se basa
- b) Objeto del contrato específico: descripción de los recursos a desarrollar
- c) Datos económicos del contrato: presupuesto base de licitación y VEC
- d) Aplicación presupuestaria con cargo a la que se imputará el gasto.
- e) Plazo de entrega. Puede variar en función de las características del recurso.
- f) Perfiles profesionales necesarios en función de los descritos en el PPT para cada tipo de recurso.
- g) Criterios de adjudicación
- h) Modelo de oferta que tendrán que cumplimentar las empresas interesadas en licitar.

En la fase de licitación de los contratos específicos, se invitará a todas las empresas homologadas que tendrán que presentar oferta por el total de recursos que consten en el documento de licitación.

Las empresas tendrán que presentar oferta de forma telemática durante el período indicado en el Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares sin que se pueda superar el presupuesto base de licitación establecido. Las empresas que se presenten en el contrato específico tendrán que abarcar la totalidad de los recursos en caso de que haya más de uno. La empresa que haya obtenido la mayor puntuación según los criterios de adjudicación previstos será la ganadora del contrato específico concreto.

3. DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA A DESARROLLAR

Los tipos de recursos multimedia que son objeto del servicio se relacionan a continuación:

3.1. Recursos multimedia editados en Formawiki

Formawiki es una herramienta propia de la DSF para la creación y publicación de recursos formativos. Se trata de una herramienta de edición y publicación de contenidos basada en Dokuwiki.

Formawiki permite maquetar materiales formativos y exportarlos a HTML con varias interfaces predeterminadas. La maquetación está basada en el lenguaje de Dokuwiki; se trata de un lenguaje de marcado simple que, en el caso de Formawiki, se ha ampliado con diversas modificaciones y plugins para adaptarlo a las necesidades de la DSF.

Los usuarios interactúan con la herramienta mediante editores de texto, diferentes recursos gráficos predefinidos y código preformatado. Esto permite que usuarios no expertos en programación web puedan trabajar el contenido y exportarlo a distintos formatos de forma fácil y rápida.

Formawiki también permite integrar elementos desarrollados o alojados en otros entornos como imágenes, vídeos, interactivos, etc. Por lo general cualquier objeto que se pueda incrustar con iframes es reconocido por la herramienta.

Formawiki que permite realizar el seguimiento del proceso productivo, guarda todas las versiones del recurso que se esté elaborando y permite la comparación de cambios entre versiones.

La DSF dispone de un amplio abanico de manuales y recursos formativos sobre el funcionamiento y uso del Formawiki que pone a disposición de las empresas licitadoras:



- [Taller sobre Formawiki](#)
- [Colección de vídeos de ayuda](#)
- [Muestras de composición de contenido](#)
- [Uso de nuevas secciones](#)

3.1.1. Tareas asociadas

Los encargos de elaboración de recursos formativos en Formawiki podrán tener las siguientes tareas asociadas:

1. Lectura pedagógica, tratamiento didáctico y edición del material
2. Desarrollo o provisión de piezas auxiliares: imágenes, infografías, etc.
3. Corrección ortotipográfica y de estilo
4. Maquetación dentro de la herramienta Formawiki: maquetar el texto e integrar el resto de elementos gráficos. Según las necesidades del contenido se deben utilizar los recursos didácticos y de composición adecuados (recuadros, tablas, desplegados, pestañas, etc.). La composición debe ser legible, comprensible y armónica.
5. Publicación: se realizará en el entorno propio de la Formawiki
6. Integración

La maquetación y publicación son tareas troncales, que siempre se llevarán a cabo. En función del proyecto se podrán añadir el resto de tareas, dependiendo de los originales de autor sobre los que se va a crear el recurso formativo.

3.1.2. Requisitos

Formato de entrega:

Los recursos formativos se elaboran directamente en el entorno de trabajo privado de Formawiki, así todo el código fuente de la maquetación y archivos finales estarán en ese entorno.

Código fuente:



A la finalización del proyecto el proveedor debe facilitar el código fuente en formato editable de todos los archivos auxiliares que se hayan utilizado (imágenes, documentos, etc.).

3.2. Recursos multimedia desarrollados con herramientas de autor

Una herramienta de autor es una aplicación o software diseñado para la creación y desarrollo de contenidos digitales interactivos. Estas herramientas permiten a los usuarios diseñar y publicar materiales de aprendizaje de forma ágil y efectiva.

Con las herramientas de autores se pueden crear materiales como libros electrónicos, módulos de aprendizaje online, presentaciones multimedia, simulaciones y otros recursos formativos.

Algunas características son:

- Diseño de contenido interactivo: facilita la creación de contenido que va más allá del texto estático. Puedes incorporar elementos interactivos como preguntas, cuestionarios, vídeos, imágenes, gráficos y actividades para involucrar a los estudiantes.
- Facilidad de uso: interfaces de usuario intuitivas y amigables, permitiendo crear contenidos sin necesidad de ser programadores o diseñadores expertos.
- Plantillas y temas personalizables : plantillas y temas predefinidos que facilitan la creación de contenido con una apariencia profesional. También permiten personalizar y adaptar el diseño según las necesidades del usuario.
- Compatibilidad multiplataforma : contenidos que son compatibles con múltiples dispositivos y sistemas operativos.
- Seguimiento y evaluación: registro de actividad y de las respuestas en cuestionarios y exámenes.
- Integración con sistemas de gestión del aprendizaje (LMS): compatibles con LMS para facilitar la distribución y seguimiento de los contenidos educativos.
- Publicación y distribución: publicación de contenidos online o su exportación en diferentes formatos, como HTML, SCORM, EPUB o PDF, para la distribución a través de sitios web, redes educativas o plataformas de aprendizaje online.



- Actualización y mantenimiento: actualizaciones y revisiones de los contenidos de forma sencilla, lo que permite mantener el material educativo relevante y actualizado.

En resumen, una herramienta de autor es una aplicación informática diseñada para simplificar la creación y el desarrollo de recursos formativos interactivos y multimedia.

3.2.1. Herramientas aceptadas

En el mercado existen muchas herramientas de autor diferentes, la DSF quiere que los recursos formativos se puedan desarrollar en un número limitado de herramientas. De esta forma se homogeneizan formatos y modelos de interacción. La herramienta concreta será elegida por la DSF según las necesidades del proyecto.

A continuación se relacionan en orden alfabético las herramientas en las que deberían desarrollarse los recursos formativos

- Adobe Captivate
- Articulate 360: Storyline o Rise.
- Exelearning
- H5P
- iSpring Suite

En cada uno de los contratos específicos la Diputación de Barcelona indicará la herramienta concreta de desarrollo que debe utilizarse entre las mencionadas antes. En caso de necesidades especiales, justificadas en los contratos específicos, se podrán realizar recursos multimedia desarrollados con otras herramientas.

3.2.2. Tareas asociadas

1. Lectura pedagógica, tratamiento didáctico y edición del material
2. Desarrollo o provisión de piezas auxiliares: imágenes, infografías, etc.
3. Corrección ortotipográfica y de estilo
4. Maquetación en la herramienta de autor escogida: maquetar el texto e integrar el resto de elementos gráficos. Según las necesidades del contenido deben utilizarse los recursos didácticos y de composición



disponibles en la herramienta y que sean adecuados. La composición debe ser legible, comprensible y armónica.

5. Publicación

6. Integración

3.2.3. Requisitos

Formato de entrega:

Los recursos formativos elaborados con herramientas de autor deben ser entregados en dos formatos:

- SCORM
- HTML5

Código fuente:

A la finalización del proyecto el proveedor facilitará el código fuente del recurso elaborado, así como todos los archivos auxiliares que se hayan utilizado en formato editable.

3.3. Recursos en formato de impresión

Los recursos imprimibles son un recurso ampliamente utilizado en formación. Se utilizan para la confección de manuales, pósters, piezas de divulgación como trípticos o dípticos, etc. Pueden utilizarse como elementos independientes o integrados dentro de otros recursos multimedia.

3.3.1. Herramientas de maquetación aceptadas

En función del proyecto y las características del producto final, los productos se podrán maquetar en:

- Adobe InDesign
- Microsoft Word

3.3.2. Tareas asociadas

Los encargos de elaboración de recursos formativos en formato de impresión podrán tener las siguientes tareas asociadas:



1. Lectura pedagógica, tratamiento didáctico y edición del material
2. Desarrollo o provisión de piezas auxiliares: imágenes, infografías, etc.
3. Corrección ortotipográfica y de estilo
4. Maquetación: maquetar el texto e integrar el resto de elementos gráficos. Según las necesidades del contenido se deben utilizar los recursos didácticos y de composición adecuados (recuadros, tablas, desplegables, pestañas, etc.). La composición debe ser legible, comprensible y armónica.
5. Publicación

La maquetación y publicación son tareas troncales, que siempre se llevarán a cabo. En función del proyecto se podrán añadir el resto de tareas, dependiendo de los originales de autor sobre los que se va a crear el recurso formativo.

3.3.3. Requisitos

Formato de entrega:

El formato de entrega es el PDF (Portable Document Format) de Adobe .

Código fuente:

A la finalización del proyecto el proveedor debe facilitar los archivos en formato editable de los recursos: en Adobe InDesign el archivo .indd y en Microsoft Word el archivo .docx

3.4. Podcast

Un podcast es una serie de archivos de audio, que generalmente se dividen en episodios y que se distribuyen a través de la red. Comprenden una amplia variedad de temas, desde noticias y educación hasta entretenimiento. Los oyentes pueden suscribirse a través de diversas plataformas para recibir automáticamente nuevos episodios y escucharlos en cualquier momento, lo que ofrece flexibilidad y accesibilidad.

La DSF tiene una línea de trabajo para la elaboración de podcast con temáticas útiles para la formación y desarrollo de empleados públicos de la provincia de Barcelona.

Existen varios tipos de podcast formativo, en diferente formato y que atienden a objetivos diferentes: audiolibros, entrevistas, monográficos, etc. Según el tema tratado y el objetivo de aprendizaje se selecciona uno u otro.



En cada uno de los contratos específicos la Diputación de Barcelona indicará el tipo de podcast y la estructura concreta que tendrán que tener.

3.4.1. Tareas asociadas:

1. **Preproducción y Guionización:** definición de la estructura, estilo y contenidos de los audios. Selección de voces.
 - i. La guionización de audio libros requiere la preparación y cuidado del texto teniendo en cuenta la adaptación de las partes complejas del libro (índice, bibliografía, llamadas y referencias a otras partes del libro, notas a pie de página, esquemas, gráficas, figuras, ilustraciones...)
 - ii. La guionización de entrevistas, monografías o similares requiere la elaboración de una escaleta de cada episodio (entrada, cuerpo y cierre).
2. **Grabación** : sesiones de grabación de los audios. Se puede hacer presencialmente en estudio, o online, pero hay que disponer siempre del equipamiento necesario para garantizar la calidad sonora del producto final.
3. **Edición** : quitar ruidos, respiraciones, montaje de pistas, incorporación elementos sonoros, efectos de sonido y música, incorporación de caretas intro y outro corporativas, incorporación de una ficción sonora teatralizada, etc.
4. **Postproducción** : transcripción del audio a texto en lenguaje natural, imágenes de portada para publicación en plataformas de difusión. Es necesario prever una sesión de **grabación de retakes** con posterioridad a las fechas de grabación planificadas de inicio (grabación de pequeños fragmentos a corregir).

3.4.2. Requisitos

Formato de entrega:

Los podcast deben ser entregados en los siguientes formatos:

- wav y mp3 para los audios
- word para el guion
- word para la transcripción escrita
- JPG para las imágenes



Entorno de publicación

- La publicación la hará la DSF en sus propios entornos

3.5. Vídeos formativos y videotutoriales

La DSF, en el marco de su actividad formativa y de acompañamiento a los aprendizajes en el puesto de trabajo, elabora vídeos de diferentes tipos: presentación de las acciones de formación, conferencias, píldoras formativas, tutoriales, demostraciones, ejemplos, etc.

Un vídeo formativo es un contenido audiovisual diseñado con el objetivo de facilitar la transmisión de conocimientos o habilidades de una forma didáctica. Este tipo de vídeos se utiliza en ámbitos educativos, de formación continua o de divulgación para proporcionar instrucciones, explicar conceptos o mostrar procedimientos de forma visual y accesible. Los vídeos formativos pueden incorporar elementos como animaciones, gráficos, narración y escenarios prácticos para mejorar la comprensión y el aprendizaje de los espectadores.

Los videotutoriales son una herramienta popular en el aprendizaje online. En el contexto de la DSF entendemos como videotutorial un vídeo que ofrece instrucciones o demostraciones visuales sobre cómo realizar una tarea, utilizar un software o interactuar con un entorno online. Los videotutoriales se realizan capturando las acciones que un usuario realiza en la pantalla del ordenador. Estos videotutoriales suelen estar diseñados para explicar paso a paso el proceso; están acompañados de voz en off, textos, gráficos y animaciones para ilustrar las acciones necesarias para conseguir la tarea.

3.5.1. Tareas asociadas

1. Guionización
2. Grabación
3. Edición: montaje, subtitulación, efectos, sonido.
4. Postproducción: edición, montaje, subtitulación, efectos, sonido.
5. Publicación



3.5.2. Requisitos

Formato de entrega:

Se definirá en cada contrato específico en función de las necesidades y entorno final de publicación.

Código fuente:

A la finalización del proyecto el proveedor facilitará el código fuente del vídeo elaborado, así como todos los archivos auxiliares en formato editable que se hayan utilizado.

3.6. Elementos visuales: imágenes e infografías

Los elementos visuales son herramientas muy potentes para la transmisión, accesibilidad y simplificación de la información. A través de elementos como imágenes, gráficos de datos, diagramas, esquemas, mapas conceptuales e infografías se simplifica la información y se hace comprensible a simple vista.

Estos elementos visuales se pueden utilizar en varios contextos:

- Resúmenes
- Explicación de procesos
- Comparaciones
- Para mostrar los resultados de investigaciones o encuestas.
- Cronología
- Guías visuales
- Etc.

Pueden utilizarse de forma independiente o integrados dentro de otros recursos multimedia.

3.6.1. Tareas asociadas

1. Análisis del material base para la creación del elemento visual
2. Organización de la información



3. Creación del diseño de acuerdo a las pautas de imagen corporativa
4. Desarrollo e inclusión de piezas auxiliares
5. Corrección ortotipográfica y de estilo
6. Composición en el formato definitivo
7. Publicación
8. Integración

3.6.2. Requisitos

Formato de entrega:

Se definirá en cada contrato específico en función de las necesidades y del entorno final de publicación

Código fuente:

A la finalización del proyecto el proveedor facilitará el código fuente del recurso elaborado, así como todos los archivos auxiliares en formato editable que se hayan utilizado.

3.7. Programación de aulas virtuales

Moodle es una plataforma utilizada por organizaciones formativas para el aprendizaje online y gestión de actividades formativas. Proporciona un entorno virtual para la impartición y la gestión de cursos. A través de Moodle se pueden compartir contenidos, realizar actividades online, facilitar la comunicación y evaluar el rendimiento de los estudiantes.

La DSF utiliza una instalación de Moodle propia llamada Formadiba. Dentro del Formadiba se alojan numerosas aulas virtuales asociadas a distintos cursos. Las aulas virtuales tienen herramientas de comunicación (foros, mensajería, chats), contenidos en diferentes formatos y actividades (cuestionarios, tareas, casos prácticos, etc.).

Las aulas virtuales deben configurarse y programarse de acuerdo con el plan docente de cada actividad formativa, la estrategia comunicativa, el volumen y tipo de los contenidos que aloja y el modelo de evaluación.



3.7.1. Tareas asociadas

1. Integración de imagen corporativa
2. Programación del sistema de comunicación: foros y mensajería
3. Elaboración de cuestionarios: programación de preguntas y cuestionarios
4. Creación de actividades y tareas
5. Carga de contenidos: pdf , html , scorm , links, otras fuentes externas
6. Configuración de etiquetas: titulares, instrucciones, iframes , etc.
7. Creación de grupos
8. Programación de condicionales para la visualización e interacción de los distintos elementos.
9. Programación del calificador

3.7.2. Requisitos

Formato de entrega:

Las aulas virtuales se elaboran directamente en el entorno Moodle de la Diputación de Barcelona, las actividades, recursos y archivos finales estarán en ese entorno.

Código fuente:

A la finalización del proyecto el proveedor facilitará el código fuente en formato editable de todos los archivos auxiliares que se hayan utilizado para la programación del aula (imágenes, documentos, etc.).

3.8. Recursos integrados

En algunos proyectos se pueden pedir recursos formativos que integren distintos formatos.

Por ejemplo, un recurso multimedia integrado puede ser manual en Formawiki que incluya vídeos incrustados y que esté disponible a través de un aula virtual. Así, el contrato específico incluirá tres elementos diferenciados.

- Recursos multimedia editados en Formawiki



- Vídeo formativo
- Programación de aulas virtuales.

4. Perfiles profesionales asociados al desarrollo de recursos multimedia

En función de los recursos multimedia encargados en cada contrato específico, las empresas tendrán que adscribir uno o más de los siguientes perfiles profesionales con la experiencia asociada, los cuales se indicarán en el documento de licitación previsto en la cláusula 3.1 del PCAP :

- **Técnico/a pedagógico** : Profesional con formación especializada en pedagogía o equivalente. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en el desarrollo y adaptación de contenidos formativos durante los cuales haya realizado un mínimo de 4 trabajos de lectura pedagógica y tratamiento didáctico.
Este perfil puede estar asociado a cualquier tipo de recurso.
- **Técnico/a editorial** : Profesional con formación especializada procesos editoriales o equivalente. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en la adaptación de contenidos formativos durante los cuales haya realizado un mínimo de 4 trabajos de corrección y edición de contenidos formativos.
Este perfil puede estar asociado a cualquier tipo de recurso.
- **Técnico en diseño gráfico y maquetación** : Profesional con formación especializada en diseño gráfico y/o maquetación de productos impresos o web. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en trabajos de diseño gráfico y maquetación de productos web e impresos, durante los cuales haya realizado un mínimo de 4 trabajos que impliquen diseño y maquetación de recursos formativos multimedia.
Este perfil puede estar asociado a recursos en Formawiki, recursos desarrollados con herramientas de autor, recursos en formato de impresión y elementos visuales.
- **Guionista** : Profesional con un mínimo de 3 años de experiencia en la elaboración de guiones para producciones audiovisuales.
Este perfil puede estar asociado a Vídeos formativos, videotutoriales y podcast.
- **Operador** : Profesional con formación especializada producción audiovisual o equivalente. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en tareas vinculadas a la grabación y producción de piezas audiovisuales.
Este perfil puede estar asociado a vídeos formativos, videotutoriales y podcast.



Editor de vídeo : Profesional con formación especializada producción audiovisual o equivalente. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en tareas vinculadas al montaje y postproducción de piezas audiovisuales. Este perfil puede estar asociado a vídeos formativos y videotutoriales.

- **Especialista en Moodle** : Profesional con formación especializada en pedagogía o equivalente. Deberá tener un mínimo de 3 años de experiencia en el trabajo con entornos virtuales de aprendizaje (EVA): configuración de aulas virtuales, programación de actividades y recursos, administración de grupos, programación de condicionales e integración de recursos externos. Este perfil puede estar asociado con la programación de aulas virtuales.

La Dirección de Servicios de Formación se reserva el derecho de pedir a las empresas que hayan sido adjudicatarias de los contratos específicos que acrediten que el personal adscrito al contrato cumple con los requisitos exigidos. La documentación deberá aportarse en el plazo máximo de 7 días naturales desde el requerimiento.

5. Garantía de los contratos específicos

De acuerdo con el artículo 311.4 de la LCSP los contratos específicos tendrán un período de garantía para subsanar los vicios o defectos en los trabajos efectuados, concretamente:

- Errores en la composición o maquetación de los contenidos
- Errores ortotipográficos y lingüísticos
- Errores en la aplicación de diseño gráfico

Este período de garantía será como mínimo de 6 meses desde la aceptación de la entrega definitiva del recurso y se ampliará de acuerdo con la oferta presentada por el licitador en caso de que se haya obtenido puntuación al criterio 2.

Los recursos multimedia se desarrollarán en catalán o castellano. En los contratos específicos se definirá la lengua específica de entrega.

Los licitadores deben asegurar la calidad lingüística y ortotipográfica de los elementos textuales, así como de las locuciones de audio o diálogos de vídeo.



6. Calidad de los recursos multimedia

Los recursos multimedia deben seguir las siguientes indicaciones de calidad. Estas directrices están relacionadas con los diferentes elementos que, integrados, conforman los recursos

6.1. Diseño gráfico

1. Composición: la disposición de los elementos en el diseño debe ser equilibrada y atractiva a la vista. Empleo de elementos de composición como la regla de los tercios, la simetría, o el contraste para crear interés visual.
2. Color: el uso del color debe ser coherente y apropiado para el mensaje que se desea transmitir. Esto puede implicar el uso de una paleta de colores limitada, o el uso de colores complementarios para crear contraste.
3. Tipografía: la elección de la fuente puede tener un gran impacto en la eficacia de un diseño. Las fuentes deben ser legibles y apropiadas para el tono del diseño.
4. Imágenes y gráficos: las imágenes y gráficos utilizados en un diseño deben ser de calidad y relevantes para el contenido. Tienen que estar bien integrados con el resto del diseño.
5. Consistencia. Los elementos del diseño deben ser coherentes entre sí. Esto incluye el uso consistente de colores, fuentes y estilos gráficos.

6.2. Corrección ortotipográfica y de estilo

- Corrección ortográfica: revisión completa de los errores ortográficos, incluyendo el uso incorrecto de acentos, falta de puntuación y errores de escritura.
- Corrección gramatical: revisión de los errores gramaticales, como el incorrecto uso de los tiempos verbales, la concordancia de género y el número, y la estructura de las oraciones.
- Estilo y tono: el estilo y el tono del texto deben ser apropiados para el público objetivo y el propósito del texto. Esto puede implicar la revisión del uso de jerga, el tono formal o informal, y la voz activa o pasiva.



- Claridad y precisión: el texto debe ser claro y preciso. Esto puede implicar la eliminación de la ambigüedad, la simplificación de las oraciones complejas y la aclaración de las ideas confusas.
- Coherencia y fluidez: el texto debe ser coherente y fluido. Esto puede implicar la revisión de las transiciones entre las oraciones y los párrafos, y la consistencia en el uso de términos y frases.
- Formato y estructura: el formato y la estructura del texto deben ser revisados. Esto puede implicar la revisión de las cabeceras, listas, citas y otros elementos de formato.

6.3. Edición y composición

- Claridad del contenido: deben presentar la información de forma clara y comprensible. Los conceptos deben ser explicados de forma que el espectador pueda entenderlos fácilmente.
- Organizadores previos: deben tener elementos que ayuden a la identificación de los elementos que estructuran el contenido y permitan identificar sus apartados y puntos relevantes y en su caso facilitar la navegación y consulta.
- Tipografía y grafismo: deben utilizar tipografía y elementos gráficos para resaltar partes del contenido especialmente relevantes, ejemplos, resúmenes, citas, etc. En su caso, se debe trabajar el contenido para presentarlo en formatos más comprensibles como tablas, infografías, gráficos, etc.
- Composición: deben tener una composición armónica que integre elementos de texto, gráficos e imágenes de forma que se facilite la comprensión y la legibilidad.

6.4. Recursos con audio y vídeo

- Calidad de vídeo y audio: la calidad de la imagen y del sonido es fundamental. El vídeo debe ser nítido y el audio debe ser claro.
- Duración adecuada: la duración debe ser adecuada al contenido que se presenta. No debe ser demasiado largo ni demasiado corto.
- Claridad del contenido: deben presentar la información de forma clara y comprensible. Los conceptos deben ser explicados de forma que el espectador pueda entenderlos fácilmente.



- Organización: deben seguir una estructura lógica que facilite el seguimiento de la información. Esto puede incluir una introducción, el desarrollo del tema y una conclusión.
- Recursos visuales: el uso de recursos visuales tales como gráficos, imágenes o animaciones para mejorar la comprensión del contenido.

6.5. Podcast

- Calidad del audio: sonido claro y sin interferencias permite a los oyentes concentrarse en su contenido.
- Buena estructura: una estructura clara que incluya introducción, desarrollo y conclusión. Se debe facilitar a los oyentes el seguimiento de la conversación.
- Contenido relevante: el contenido del podcast debe ser relevante y de interés para el público objetivo. Debe proporcionar valor añadido a los destinatarios específicos a los que se dirige la DSF.
- Consistencia: con las colecciones de podcast de la DSF en términos de duración, formato, elementos de soporte y frecuencia de publicación.
- Presentación atractiva: la forma en la que se presenta el podcast, incluyendo la voz del presentador, la dicción y el estilo de presentación.

Metadades del document

Núm. expedient	2024/0009036
Tipus documental	Plec de clàusules o condicions
Títol	Pliego prescripciones técnicas particulares Sistema Dinámico de Adquisición (SDA) para Servicio desarrollo recursos formativos multimèdia
Codi classificació	D0506SE02 - Serveis restringit

Signatures

Signatari		Acte	Data acte
Enric Herranz Moral (TCAT)	Responsable directiu Servei Promotor	Signa	05/09/2024 17:48

Validació Electrònica del document

Codi (CSV)	Adreça de validació	QR
5c8216f3be813b5a9f55	https://seuelectronica.diba.cat	

