

ANÀLISI CRITERIS D'ADJUDICACIÓ VALORABLES MITJANÇANT JUDICI DE VALOR

OBJECTE:

Experiència de realitat virtual multi-usuari per a la celebració del centenari de metro durant 2025 i adaptació de l'experiència a l'estand de TMB al Saló Tomorrow Mobility edició 2025.

EXPEDIENT: **16062867**

SOCIETAT: FUNDACIÓ TMB (Transports Metropolitans de Barcelona)

1) S'analitza la documentació rebuda per:

- **NEXT MEDIA PROJECT, SLU**
- **QUASAR DYNAMICS, SL**
- **PLAYMEDIA MOTION GRAPHICS, SL**

2) Amb anterioritat a la valoració de les propostes valorables per judici de valor cal manifestar que de l'anàlisi de documentació aportada per l'empresa **PLAYMEDIA MOTION GRAPHICS, SL**, es constata que han proposat dos propostes diferents a escollir per la propietat en cas de resultar adjudicatari (Doc "*2.Disseny i definició de l'espai físic on es desenvoluparà l'experiència*"). Cada proposta comporta una puntuació pròpia de l'apartat Y del Plec de Condicions Particulars atès que ambdues presenten un plantejament diferent (una proposta és estàtica i l'altre en moviment). Aquesta doble alternativa vulnera el principi de proposició única conforme al que s'indica a l'apartat 15.9 del Plec de Condicions Particulars i a l'article 139.3 i per tant **es proposa la seva EXCLUSIÓ**.

3) Els Plecs de Condicions de la licitació recollien els següents criteris de valoració per judici de valor:

Proposta de relat i estructura de l'experiència de realitat virtual multi-usuari (20 punts)

Es valorarà:

1. Que la proposta de l'estructura de continguts digitals permeti al visitant copsar l'evolució tècnica que el metro de Barcelona a dut a terme durant aquests 100 anys d'història. (material mòbil, seguretat, confort....
5 punts

2. Que la cobertura temàtica de l'experiència, abasti adequadament els principals continguts transversals plantejats en la temàtica de l'experiència (evolució dels trens, eficiència, seguretat, confort, accessibilitat, sostenibilitat, innovació, noves tecnologies, transformació digital, dades bàsiques...). **5 punts**

3. Que les propostes propiciïn a través de la reflexió, un qüestionament de com hauria de ser el metro del futur, per tal de ser coherents amb els valors d'una mobilitat equitativa, inclusiva, segura i sostenible per a tothom. **5 punts**

4. La coherència amb la línia gràfica de TMB. **5 punts**

Proposta de disseny i definició de l'espai físic on es desenvoluparà l'experiència (10 punts)

Es valorarà

1. Que l'espai estigui pensat perquè el grup de visitants pugui fer còmodament totes les passes del desenvolupament de l'experiència. **1 punt**
2. Que a l'organització de la sala estigui contemplat un espai per acollir el material tècnic de l'experiència. **1 punt**
3. Que l'espai destinat a l'experiència sigui adequat a grups de fins a 10 participants simultanis. **1 punt**
4. Que la proposta no sigui estàtica i es desenvolupi pel màxim espai possible de la sala., tenint en compte els límits físics de la sala. **2 punts**
5. Que el desenvolupament de l'experiència tingui en compte els límits físics de la sala i garanteixi la seguretat dels participants. **2 punts**
6. La coherència amb la línia gràfica de TMB. **1,5 punts**
7. Que la proposta de disseny de l'entrada i sortida de la sala propiciï un factor sorpresa de l'experiència, i a la vegada un efecte crida per als potencials visitants. **1,5 punts**

Metodologia de treball: un cronograma de totes les fases i fites previstes (5 punts)

Es valorarà:

1. el nivell de detall de totes les fases del projecte, dels processos de desenvolupament i entregues, de manera que es pugui veure clarament tots els processos i desenvolupament de l'experiència. **5 punts**

Un exemple de demo en format vídeo d'una experiència de realitat virtual multi-usuari (5 punts)

Es valorarà:

1. Que contingui elements que funcionin com a catalitzadors de la reflexió. **1 punt**
2. Que contingui elements que transportin al visitant en un viatge temporal. **1 punt**
3. Que contingui elements amb els quals el visitant pugui interactuar i siguin de caràcter divulgatiu i didàctics. **1 punt**
4. La qualitat tècnica i artística de la demo presentada. **1 punt**
5. Que els continguts siguin originals i diversos. **0,5 punts**
6. Que contingui elements per a tots als públics, tenint en compte les circumstàncies personals de tothom. **0,5 punts**

- 4) Valoració de les propostes valorables mitjançant judici de valor de NEXT MEDIA PROJECT, S.L.U i QUASAR DYNAMICS, SL.

NEXT MEDIA PROJECT, SLU, ha obtingut una puntuació de **39,80 punts**, tot basat en la següent valoració:

1. Proposta de relat i estructura de l'experiència de realitat virtual multi-usuari (20 punts)

- a) **Pel que fa a la proposta de relat i estructura de l'experiència de realitat virtual multi-usuari**, presenta una bona estructura de continguts que aconsegueix una immersió temporal i divideix els períodes cronològics en cinc sales virtuals d'espais. **(Es puntua amb 5 punt sobre 5).**
- b) La proposta acull tots els continguts transversals especificats a la petició, estan ben contextualitzats, i a més afegeixen dos nous conceptes que són **"dimensió del servei" i "persones"**. **(Es puntua amb 5 punt sobre 5).**
- c) Així mateix, la proposta emmarca la reflexió sobre el metro del futur en els ODS (Objectius de Desenvolupament Sostenible) marcats per l'ONU. La proposta promou la reflexió de manera activa a través de l'acció conjunta dels participants del grup. **(Es puntua amb 5 punt sobre 5).**
- d) En relació a la coherència amb la gràfica de TMB, tots els elements plantejats són coherents amb la mateixa. **(Es puntua amb 5 punt sobre 5).**

2. Proposta de disseny i definició de l'espai físic on es desenvoluparà l'experiència (10 punts)

- a) la proposta contempla un espai de recepció i espera, una zona tècnica i espai per l'experiència per a les dues fases (espai Mercè Sala i l'estand del Saló Tomorrow Mobility). **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**
- b) contempla espai per tot el material tècnic necessari per al desenvolupament de l'experiència. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**
- c) La proposta detalla l'espai del qual disposarà el visitant per fer l'experiència, 6,6 m², molt per sobre del mínim recomanat que son 2,40m², una dada que afavoreix el desenvolupament de l'activitat perquè el visitant es podrà sentir amb total comoditat i seguretat. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**
- d) La proposta s'adapta als dos espais on es portarà a terme, tenint en compte que tots dos son de mides diferents. Inclou també el disseny de flux de visitants per a cada espai. **(Es puntua amb 2 punts sobre 2).**
- e) Contempla també que cada visitant generi el seu propi avatar, de manera que està present en l'experiència virtual dels altres participants ocupant un espai en aquella realitat virtual. **(Es puntua amb 2 punts sobre 2).**
- f) El disseny del vinilat de les parets i el terra són coherents amb els colors corporatius de TMB, i juga amb l'element rombe present al logo del Centenari de Metro. Fa proposta de cartellera per a opis, roll-up i laterals de bus que sí són coherents amb la línia gràfica. **(Es puntua amb 1,5 punt sobre 1,5).**

g) Així mateix, inclou el disseny de les lones d'accés a l'Espai Mercè Sala, no així com serà al Tomorrow Mobility, tenint en compte que s'haurà de coordinar amb el disseny de l'estand. **(Es puntua amb 1,3 punt sobre 1,5).**

3. Quan a la metodologia de treball: un cronograma de totes les fases i fites previstes (5 punts)

El cronograma presentat està ben definit, presenta un cronograma independent per a cada fase, que permet veure amb claredat les feines que comporta cada una de les fases, com per exemple la creació del sistema de registre, el guió, etc, i en general totes les fites previstes fins a l'entrega del producte final.

Ofereix testar presencialment el projecte al llarg del seu desenvolupament, que ens permetrà anar comprovant en primera persona com a acabarà sent el producte i detectar errors, així com proves finals als dos espais, previs a l'obertura al públic.

Detalla perfectament la fase de muntatge de les dues fases, primer a l'espai Mercè Sala, el que ens facilita la coordinació del desmuntatge de l'exposició existent en el moment, i després a Fira que s'haurà de coordinar amb l'empresa productora de l'estand. **(Es puntua amb 5 punts sobre 5).**

4. Un exemple de demo en format vídeo d'una experiència de realitat virtual multiusuari,

a) és una experiència única viscuda en grup pels visitants, que és l'excel·lència d'una experiència immersiva multiusuari. El grup treballa en equip davant els reptes plantejats. Sí promou la reflexió. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**

b) Els usuaris i usuàries experimenten un recorregut espacial i temporal, directament vinculat a una experiència emocional. L'espai virtual canvia constantment, i l'experiència desperta en el participant emocions de la infància, alegria, diversió. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**

c) presenta nivell d'interactivitat molt alt, perquè contempla molts elements per poder interactuar, de caràcter divulgatiu i didàctic, es poden tocar instruments musicals, resoldre un enigma, ballar, els participants es fan petits. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**

d) té una qualitat tècnica i artística molt alta, perquè explica molt bé que passarà, fa servir elements narratius molt potents, així com elements interactius amb que es trobarà el visitant, es pot veure el resultat per als comentaris de la gent, els quals demostren que és una experiència per a tots els públics. En definitiva, la demo presentada està dins del que són les experiències de realitat virtual immersiva de darrera generació. **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**

e) resulta molt original perquè els protagonistes de l'experiència són els visitants, que apareixen en el espai virtual representats pel seu avatar, aquest reproduceix les característiques de l'usuari. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 1).**

f) la demo té molt en compte la diversitat d'usuaris i usuàries fent que tothom pugui participar segons les seves possibilitats. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 1).**

QUASAR DYNAMICS, SL, ha obtingut una puntuació de **9,5 punts**, tot basat en la següent valoració:

1. Proposta de relat i estructura de l'experiència de realitat virtual multi-usuari (20 punts).

a) la manera en que proposa transmetre el concepte d'evolució tècnica resulta poc efectiva, del total de 10 minuts 6 el dedica a recrear el metro actual que és el que l'usuari ja troba cada dia quan fa servir el metro. La part que desconeix l'usuari és la històrica i és la que menys apareix a la proposta. **(Es puntua amb 2,5 punts sobre 5).**

b) tots els continguts transversals especificats a la petició consten a la proposta, però no hi ha una proposta prou concreta que permeti decidir si és adequada. El conceptes no estan aterrats. **(Es puntua amb 2,5 punts sobre 5).**

c) proposen una maqueta virtual del metro actual, però no hi ha una proposta visual de futur, ni explica com propiciarà la reflexió, ni com modularà el qüestionamet cap a la reflexió dels conceptes que es demanaven.. **(Es puntua amb 0 punts sobre 5).**

d) la proposta no presenta cap imatge gràfica, de manera que no es pot valorar. **(Es puntua amb 0 punts sobre 5).**

2. Una proposta de disseny i definició de l'espai físic on es desenvoluparà l'experiència, (10 punts)

a) contempla els espais de rebuda, zona d'espera, espai d'experiència i zona de comiat. Segons el disseny d'espai que presenten, l'espai destinat a cada usuari es veurà reduït a 2m². No especifica la proposta per al Tomorrow Mobility **(Es puntua amb 0,5 punt sobre 1).**

b) la proposta contempla un espai necessari per al material tècnic **(Es puntua amb 1 punt sobre 1).**

c) l'espai mínim que assigna per persona és de 2m². **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 1).**

d) la proposta assigna un lloc a l'espai per evitar conflictes, no queda clar com podran moure's lliurement per tot l'espai. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 2).**

e) els límits espacials sí estan definits en l'experiència, però els visitants no tenen percepció dels altres visitants. No planteja proposta d'espai pel Tomorrow Mobility. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 2).**

f) la proposta gràfica inclou logos que no són del servei que presta TMB, com ara el logo de TRAM i de les línies L8 i L12 de FGC, i no inclou elements gràfics del centenari. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 1,5).**

g) no aporten proposta de disseny, només fan una descripció molt general i no especifiquen res sobre l'entrada i la sortida de l'experiència. **(Es puntua amb 0 punts sobre 1,5).**

3. Metodologia de treball: un cronograma de totes les fases i fites previstes, (5 punts)

Presenten un únic cronograma per les dues fases, que fa més difícil la comprensió del contingut de totes les feines, com per exemple, la fase de muntatge físic als dos espais, no es veu clarament el temps que es precisa per cada fase, un tema crític que afecta les dues fases, per una banda, a la FASE 1, muntatge a l'Espai Mercè Sala, que és una sala que acull material expositiu durant l'any i

està obert al públic, no és un espai tancat que pugui estar a disposició durant tota la fase prèvia a l'obertura de l'experiència, i pel que fa a la fase 2, el muntatge no serà en dependències de TMB, i per tant cal saber el temps mínim de muntatge que es necessitaria per veure si pot ser viable o no.

Encara que contempla l'entrega d'un document final de cada fase per la seva aprovació, no preveu proves al començament de les dues fases de l'experiència. **(Es puntua amb 1 punt sobre 5).**

4. Un exemple de demo en format vídeo d'una experiència de realitat virtual multiusuari,

a) la demo no funciona com a catalitzador de la reflexió en el nivell desitjat. És una còpia d'un anunci del transport públic dels anys 90 massa vist. Reprodueixen un tramvia, no un tren. Conté incongruències com un tren que baixa al subsol, però després es veuen plantes d'exterior per les finestres, tot plegat fa que s'estigui més pendent d'aquestes incongruències que del missatge. **(Es puntua amb 0 punts sobre 1).**

b) la demo pot ser vol mostrar un viatge temporal, però creiem que no ho aconsegueix de la manera que està plantejada, simplement es limita a recrear trens de diferents èpoques, d'una manera simplista, sense arribar a entendre a on es vol arribar i que és el què és vol explicar. Els elements del metro actual com la validació d'una T-Mobilitat, no representa aquest viatge temporal, també apareix un tren de FGC. **(Es puntua amb 0,5 punts sobre 1).**

c) els elements que contempla són divulgatius però del tot visuals, i no suposen cap interacció didàctica per al usuari/usuària. Recursos propis d'una exposició a l'ús i no d'una exposició immersiva, com ara el recurs de la foto emmarcada amb 14 línies de text al costat. **(Es puntua amb 0 punts sobre 1).**

d) la qualitat tècnica i artística de la demo, la imatge en ocasions es mou com si volgués reproduir la gravació en mà, resulta incòmode per inconsistent, per manca d'elements visuals atractius, per manca de coherència narrativa i perquè el resultat, segons el que es proposa, resulta poc immersiu per l'usuari/usuària, en el sentit que no s'arriba a entendre la sensació a l'hora de formar de la interacció. La demo resulta molt difusa i fa difícil imaginar-se quin serà el resultat final. **(Es puntua amb 0 punts sobre 1).**

e) els continguts no resulten originals i diversos, l'element de reflexió és una còpia d'un anunci del transport públic dels anys 90. Fan servir recursos propis de l'exposició tradicional, la reproducció de maquetes en 3D ja no es pot considerar un element original, i és habitual en documentals. A l'usuari no li resulta original el recurs de validar una T-Mobilitat, ho fa cada dia. També es troben a faltar elements o personatges que facin de fil conductor. **(Es puntua amb 0 punts sobre 0,5).**

f) no contempla una proposta d'elements per públics. La proposta no enganxa a cap públic en concret, perquè en cap moment explica o es pot veure el paper que juga o jugarà el visitant, més enllà de poder validar un títol de transport, acció que es pot considerar diària. Falten els elements que facin de ganxo per atraure al visitant, com podria ser un narrador virtual, objectes o espais intuïtius que donin pistes als usuaris/usuàries i que formin part del viatge. **(Es puntua amb 0 punts sobre 0,5).**

Conclusions

SOBRE 2 - EXPO INMERSIVA	
NEXT MEDIA PROJECT, SLU	39,8
QUASAR DYNAMICS, SL	9,5

El que es manifesta en Barcelona a 14 de febrer de 2025

Antonia Cruz
Coordinadora de la Fundació TMB