

PLEC DE PRESCRIPCIONS TÈCNIQUES DEL CONTRACTE DE SERVEIS DE CREATIVITAT, CONCEPTUALITZACIÓ, DISSENY I PRODUCCIÓ DE LA CAMPANYA INSTITUCIONAL DE LA MARCA DE CIUTAT “ CERDANYOLA CIUTAT DEL CONEIXEMENT” I AGENDA URBANA DE CERDANYOLA DEL VALLÈS MITJANÇANT L'UNIVERS DE LA FADA ALBA.

1. INTRODUCCIÓ

La marca de ciutat “ Cerdanyola, Ciutat del Coneixement”: la creació d'una marca de ciutat és una eina poderosa per representar i promoure la identitat d'una ciutat. Aquesta estratègia implica la col·laboració entre societat, govern i iniciativa privada per posar en valor els aspectes singulars i atractius de Cerdanyola del Vallès.

A més, les marques, enteses en sentit ampli, incideixen en l'autoestima de la població i reforcen el conjunt de valors que, en cada indret, orienten el desenvolupament. La Marca de Ciutat és per tant una referència sobre la identitat d'un municipi, en aquest cas Cerdanyola del Vallès. Són els trets o característiques que el diferencien de la resta. Hi concentra els actius que integren el valor de la ciutat: els relacionals, els culturals, els socials i els econòmics.

D'entre els diferents agents existents a la ciutat, cal destacar la presència de dos centres neuràlgics: el campus d'una universitat d'excel·lència internacional com ho és la Universitat Autònoma de Barcelona i l'única font de llum de sincrotró que existeix a Espanya i una de les més recents construïdes a Europa, el Sincrotró ALBA.

Cerdanyola del Vallès esdevé per tant un territori que sota un paradigma multi-modal i multi-nodal, compta amb els ingredients necessaris per compassar complementarietat mútua entre els diferents agents que en formen part. Una regió que no només proposa un marc atractiu per a la inversió pública i privada d'alt valor afegit, que fomenta l'educació superior, que encoratja la formació i el creixement d'empreses basades en el coneixement i altres organitzacions punteres pertanyents al sector terciari, sinó que posa infraestructures i serveis científic-tècnics avançats a disposició de la cooperació entre universitat, empresa i societat. Els principals agents estratègics presents a Cerdanyola del Vallès són els següents:

El Sincrotró ALBA és una infraestructura científica de tercera generació situada a Cerdanyola del Vallès (Barcelona) i és la més important de la zona del Mediterrani. Es tracta d'un complex d'acceleradors d'electrons per produir llum de sincrotró, la qual permet visualitzar l'estructura atòmica i molecular dels materials i estudiar les seves propietats.

L'energia del feix d'electrons que es genera a l'ALBA és de 3 GeV i s'aconsegueix mitjançant la combinació d'un accelerador lineal (LINAC) i un propulsor de baixa emitància i màxima potència col·locat al mateix túnel que l'anell d'emmagatzematge.





Ajuntament de
Cerdanyola del Vallès



Cerdanyola
Ciutat del
coneixement

Pl. Francesc Layret, s/n
08290 Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Telèfon 93 580 88 88
Fax 93 580 16 20

El Sincrotró ALBA té un perímetre de 270 metres i 17 trams rectes disponibles per a la instal·lació de dispositius d'inserció. Actualment, l'ALBA disposa de vuit línies de llum operatives, que comprenen tant els raigs X tous com els raigs X durs, i que es destinen principalment a les biociències, la matèria condensada (nanociència i propietats magnètiques i electròniques) i la ciència dels materials.

Es troben en construcció quatre línies de llum més (fotoemissió de baixa energia i alta resolució angular per a materials complexos, microfocus per a cristal·lografia de proteïnes, absorció i difracció i tomografia de raigs X). Aquesta gran infraestructura científica genera unes 6.000 hores de llum anualment i està disponible per oferir servei a més de 2.000 investigadors de la comunitat acadèmica i del sector industrial cada any. Des de 2012 allotja usuaris oficials procedents d'institucions de l'Estat espanyol (65%) i també d'altres països (35%).

La Universitat Autònoma de Barcelona és una universitat pública creada el 1968. La major part dels seus centres docents es troben ubicats al Campus de Bellaterra a Cerdanyola del Vallès. Actualment imparteix 105 titulacions de grau, 141 programes de màster universitari, 133 programes de màster propi, 297 diplomes i cursos de postgrau i 90 programes de doctorat. En els darrers anys la UAB ha vist com es reconeixia el seu esforç per impulsar la qualitat de la docència, per atraure talent internacional i per obtenir un impacte creixent de la recerca amb una millora progressiva de la classificació en els rànquings internacionals més prestigiosos i influents. Així la UAB es troba entre les capdavanteres de l'àmbit espanyol en rànquings mundials com el QS World University Rankings (QS WUR), el Times Higher Education World University Rankings (THE WUR) i l'Academic Ranking of World Universities (ARWU).

El Parc de Recerca UAB (PRUAB) és una fundació sense ànim de lucre creada el 2007 per la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB), el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) i l'Institut de Recerca i Tecnologia Agroalimentària (IRTA). La seva missió és impulsar i millorar les activitats de transferència de tecnologia i coneixements dels seus membres, promoure l'activitat emprenedora mitjançant la creació de noves empreses basades en la recerca i, en general, facilitar la interacció entre la recerca, el món empresarial i la societat.

El Parc Tecnològic del Vallès és una societat que gestiona l'àrea tecnològica al voltant de Cerdanyola del Vallès. El PTV ofereix serveis per a les empreses que s'hi instal·len i promou la innovació i la recerca tecnològica.

La estratègia de marca de ciutat se centra a construir imatges mentals de valor en l'imaginari públic. La imatge de la ciutat està formada per la visió d'elements urbans com edificis monumentals, personatges rellevants, espais públics, places i altres característiques especials, a les quals afegiríem els seus colors, insígnies, gastronomia, folklore i altres expressions culturals, socials i materials.



Les característiques que es projecten a través del seu patrimoni cultural, imatges, arquitectura, infraestructures i tecnologia per a la seva estratègia de promoció de la ciutat; amb un objectiu: **construir una ciutat moderna i referent.**

Cerdanyola del Vallès és per tant garantia d'interacció efectiva entre Universitat, Administració, Societat, Empresa i Context Mediambiental; un paradigma de ciutat que camina cap a l'economia del coneixement.

Per una banda de forma transversal la marca "Cerdanyola Ciutat del Coneixement" incorpora els eixos definits a l'agenda 2030. L'Agenda 2030 de les Nacions Unides inclou 17 Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) que busquen garantir una vida sostenible, pacífica, pròspera i equitativa per a tothom. Aquests objectius també es poden adaptar per a infants, ajudant-los a comprendre i participar en la construcció d'un futur millor.

De forma operativa, l'agenda urbana de Cerdanyola del Vallès defineix en el repte relacionat amb la Cerdanyola del coneixement, la ciència i la tecnologia la necessitat de desenvolupar accions educatives i socioculturals relacionades en l'àmbit de la ciència i la tecnologia.

En aquest context de Ciutat del Coneixement, agenda 2030 i agenda urbana neix el personatge de la Fada Alba. Un personatge que viu al Sincrotró Alba, que neix i viu de la llum i que representa i agrupa els conceptes que engloba la marca de ciutat de Cerdanyola del Vallès.

El procés de definició del personatge de la Fada Alba ha estat i és un procés gradual. Des del 2022 s'ha fet un especial esforç per consolidar el personatge i incrementar el seu grau de popularitat entre el públic infantil i familiar de Cerdanyola del Vallès.

En un primer moment es va crear la imatge gràfica del personatge, ressaltant-ne els trets característics mitjançant unes càpsules videogràfiques en 2D que van permetre una identificació comú per part de la ciutadania de Cerdanyola del Vallès. A partir d'aquí una actriu va donar forma a la Fada Alba la qual apareix en públic cada nadal, ja que porta la llum del nadal del Sincrotró a Cerdanyola del Vallès.

Des de l'Ajuntament de Cerdanyola, vist el nivell de coneixement i acceptació del personatge, es creu oportú aprofundir en el desenvolupament del personatge i les oportunitats que presenta des de la perspectiva de marca de ciutat, com un indicador de ciutat del coneixement, com a sinònim de modernitat presentant i promovent d'una manera atractiva el posicionament de Cerdanyola del Vallès i com a mecanisme de transmissió dels valors propis de la ciència i el coneixement.

El present plec té per objecte la contractació d'una agència de publicitat per a la creació, disseny i implementació d'una campanya institucional per promocionar la marca Cerdanyola Ciutat del Coneixement, a través de la figura de la Fada Alba, inspirada en el Sincrotró Alba, amb l'objectiu de difondre el coneixement científic, la innovació i les activitats relacionades amb aquest espai científic i tecnològic així com el patrimoni social i cultural del municipi.





Ajuntament de
Cerdanyola del Vallès



Cerdanyola
Ciutat del
coneixement

Pl. Francesc Layret, s/n
08290 Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Telèfon 93 580 88 88
Fax 93 580 16 20

2. OBJECTE

L'objecte del contracte és el servei de creativitat, conceptualització, disseny i producció d'una campanya institucional per aprofundir, difondre i reafirmar mitjançant el personatge de la Fada Alba la marca "Cerdanyola Ciutat del Coneixement" i els aspectes rellevants de l'Agenda Urbana que engloba el conjunt d'elements propis de la ciutat referents a la ciència, recerca, el patrimoni històric, el coneixement i la transmissió de valors. Per altra banda la campanya institucional es materialitza en productes comunicatius.

La conceptualització anirà acompanyada de la conseqüent adaptació de la creativitat en diferents peces tant on-line com offline segons les necessitats de la campanya i la maquetació off i online de productes comunicatius.

La campanya s'adreça als infants de la ciutat i a les seves famílies. Aquest projecte busca combinar el món de la fantasia amb la ciència per crear històries que inspirin els infants de Cerdanyola i altres localitats a apropar-se al coneixement i la recerca. A través de la figura màgica de la Fada Alba, els infants podran aprendre de manera divertida, alhora que es connecten amb la Ciutat del Coneixement que representa Cerdanyola, una ciutat que promou la ciència, la investigació i la innovació amb un ric patrimoni cultural i social.

Objectius generals

- Transmetre la rellevància de Cerdanyola Ciutat del Coneixement com a un pol d'innovació, coneixement i recerca de primer ordre, vinculat al Sincrotró Alba.
- Posar en valor les oportunitats que ofereix aquest espai a nivell científic i tecnològic.
- Continuar potenciant la marca Cerdanyola Ciutat del Coneixement en la població, especialment la infantil i familiar mitjançant el personatge de la Fada Alba.
- Donar a conèixer a la població infantil i familiar de Cerdanyola del Vallès els objectius 2030 i la seva concreció a l'agenda urbana de Cerdanyola del Vallès.
- Donar a conèixer els recursos de la ciutat que s'engloben a la marca de ciutat i estratègia municipal " Cerdanyola Ciutat del Coneixement" i l'Agenda Urbana de Cerdanyola del Vallès.
- Apropar als infants i les seves famílies, des de la proximitat, les oportunitats pròpies d'una ciutat del coneixement com Cerdanyola del Vallès.





- Tenir un coneixement pràctic, mitjançant la Fada i el seu Univers, dels projectes innovadors en relació als processos científics que succeeixen al municipi.
- Disposar de material pedagògic per traslladar als infants de la ciutat en diferents moments de l'any. Des del festival Empíric, les visites escolars, la setmana de la ciència, el programa de nadal . . .

Amb l'objectiu de donar visibilitat apropar la informació de l'existència del conjunt de recursos que donen cos a la ciutat del coneixement com a realitat tangible es fa necessària el disseny i planificació de campanyes de comunicació institucional adaptades al target al que s'adreça.

Objectius complementaris

La ciència és un valor educatiu fonamental per a la infància, ja que fomenta la curiositat, el pensament crític i la comprensió del món que ens envolta. Aquí hi ha algunes raons per les quals la ciència és tan important en l'educació infantil:

Desenvolupament del pensament crític: La ciència ensenya als nens a observar, preguntar, experimentar i analitzar. Aquestes habilitats són essencials per resoldre problemes i prendre decisions informades.

Foment de la curiositat: La ciència desperta la curiositat natural dels nens, animant-los a explorar i descobrir noves coses. Això pot portar a una inquietud per l'aprenentatge que dura tota la vida.

Comprensió del món: mitjançant la ciència, els infants aprenen sobre fenòmens naturals, el funcionament del cos humà, el medi ambient i molt més. Això les ajuda a entendre millor el món en el que viuen.

Habilitats pràctiques: Les activitats científiques a impliquen experiments i projectes pràctics.

innovació i creativitat: La ciència també fomenta la creativitat, ja que els nens aprenen a pensar de manera innovadora i a trobar solucions originals als problemes.

3.CALENDARI

Els treballs hauran de ser entregats com a màxim el 31 de desembre de 2025.

4. COORDINACIÓ DEL CONTRACTE

L'adjudicatari s'incorporarà a l'espai de coordinació amb l'Ajuntament. Per aquest motiu l'adjudicatari habilitarà una persona referent a efectes de coordinació.

5. DESCRIPCIÓ DELS SERVEIS ESPECÍFICS REQUERITS.





Ajuntament de
Cerdanyola del Vallès



Cerdanyola
Ciutat del
coneixement

Pl. Francesc Layret, s/n
08290 Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Telèfon 93 580 88 88
Fax 93 580 16 20

L'Ajuntament de Cerdanyola del Vallès requereix per a l'impuls de la present campanya institucional una empresa de publicitat i comunicació per a la conceptualització, creativitat, disseny . . . de la campanya institucional "L'UNIVERS DE LA FADA ALBA EN EL MARC DE LA MARCA DE CIUTAT, Cerdanyola Ciutat del Coneixement" i LA AGENDA URBANA

L'empresa adjudicatària haurà de :

- ☐ Disposar d'habilitats creatives, tècniques, d'il·lustració i producció per fer front als encàrrecs de conceptualització creativitat i producció .
- ☐ Tenir en compte criteris d'accessibilitat en la creació i producció de materials.
- ☐ Emprar les tecnologies de la informació i la comunicació per facilitar una expressió, comunicació adequada al col·lectiu poblacional al que s'adreça la campanya.
- ☐ Disposar de l'equip humà necessari per a la prestació del servei i tasques objecte del present contracte.
- ☐ Capacitat de reacció immediata davant de canvis requerits.

La descripció dels serveis inclosos en el present contracte son els següents:

- Fase 1: conceptualització i disseny de la campanya.
- Fase 2 : Disseny productes comunicatius:
 - Proposta d'un claim de campanya atenent el públic destinatari.
 - Personatges de l'univers de la fada Alba
 - Creació narrativa, disseny, il·lustració, aaff de 2 contes en format breu (4 pàgines)
 - Creació narrativa, disseny, il·lustració, aaff de 2 contes de 12-16 pàgines
 - 4 Audiollibre dels contes anteriors
 - 4 Guions/narrativa de 5 minuts cada un de la Fada Alba
 - Disseny prototip Fada Alba i retallable laboratori de la Fada Alba
 - Disseny, filmació i edició vídeo càpsula en 2D de 1 minut
 - Disseny, filmació i edició vídeo loop de 1 minut
 - Disseny d'un espai expositiu, educatiu i lúdic que conformi el laboratori de la Fada
 - Conceptualització, continguts i disseny de la guia didàctica del laboratori de la Fada Alba
- Fase 3: validació i entrega del treballs.

Proposta d'un claim de campanya atenent el públic destinatari. El claim ha de connectar la llum i els valors de la ciència així com la marca de ciutat, " Cerdanyola, Ciutat del Coneixement".

Personatges de l'univers de la fada Alba. Per poder fer arribar el relat de la figura de la Fada és necessari disposar de personatges que l'ajudin a traslladar el seu missatge. La riquesa del missatge radica en cercar un antagonista i un company de viatge.

- Un dels personatges és "Electró" com a element que conviu amb la Fada al Sincrotró Alba.





- Un altre personatge és en “Fotó”, com a consciència d'allò que fa la Fada Alba i com a portador d'energia electromagnètica.
- Finalment es requereix un antagonista. Aquest és l'“Opacus”, relacionat amb la foscor. Personatge negacionista del fenomen climàtic i escalfament del planeta terra, “terraplanista”, reticent i escèptic a la ciència.

Aquests personatges es desenvolupen de forma contextual al laboratori de la Fada Alba, que es troba al Sincrotró Alba. Però també al conjunt de recursos de Cerdanyola del Vallès. Els de base científica però també els elements culturals i patrimonials de Cerdanyola del Vallès.

Les imatges enregistrades i utilitzades en el marc d'aquest servei no podran ser utilitzades per altres projectes de l'empresa adjudicatària o per altres clients.

Creació narrativa, disseny, il·lustració, aaff de 2 contes en format breu (4 pàgines) i de 2 contes de 12-16 pàgines

La Fada Alba és un personatge màgic associat a la llum i al coneixement. Amb les ales brillants i un vestit que reflecteix els colors del cel, la seva aparició sempre porta un missatge de curiositat i aprenentatge. La Fada Alba és una guia per als nens i nenes en el seu viatge d'exploració i descoberta del món científic. Ella utilitza coneixement, màgia i fantasia per ajudar a resoldre problemes relacionats amb la natura, la física, la tecnologia i l'espai.

Cerdanyola del Vallès, amb la seva rica història d'innovació científica i tecnològica, serà l'escenari ideal per als contes. En aquests relats, els nens viuran aventures que els portaran a descobrir el món científic a través de la mirada màgica de la Fada Alba. Cerdanyola és coneguda per la seva concentració de centres de recerca, universitats i institucions tecnològiques, com el Parc de Recerca UAB, el CESIRE, entre altres. Aquestes localitzacions serviran com a punts d'inspiració per als escenaris de les històries.

Els contes han de complir amb els següents requisits:

- **Edat Objectiu:** Els contes han d'estar dirigits a nens i nenes d'entre **3 i 9 anys**, amb un llenguatge clar, simple i fàcil d'entendre, però també estimulants i enriquidors per als nens més grans.
- **Tema:** Els temes dels contes han de ser relacionats amb els àmbits científics, com la natura, la física, l'espai, la tecnologia, els éssers vius, la recerca, la sostenibilitat, etc. Cada conte ha de reflectir un concepte o principi científic, adaptat a la seva edat.
- **Màgia i Realitat:** Els contes han de combinar elements màgics i fantàstics amb aspectes realistes i científics. La Fada Alba pot utilitzar la màgia per ajudar a entendre conceptes científics de manera divertida i accessible.





- **Ensenyament i Valors:** Cada conte ha de transmetre un missatge de **curiositat i aprenentatge continu**. També ha de fomentar **valors de respecte al medi ambient**, la **col·laboració**, la **creativitat** i el **pensament crític**.
- **Educació i Diversió:** Els relats han de ser entretinguts, però també han d'integrar coneixements que puguin ser útils per al desenvolupament cognitiu i emocional dels nens. Han de ser divertits però també amb un missatge clar que motivi als nens a seguir aprenent.
- **Llenguatge:** El llenguatge ha de ser senzill, però ric i descriptiu, adequat per als nens d'edat escolar. S'ha d'evitar qualsevol tipus de contingut excessivament tècnic, mantenint l'èmfasi en la curiositat i la màgia de la ciència.
- **To:** El to ha de ser optimista, motivador i inspirador, per estimular la imaginació dels nens i promoure la passió pel coneixement. S'ha d'evitar qualsevol tipus de tonificació avurrida o massa formativa.
- **Estil visual:** Les il·lustracions han de ser colorides i atractives per als nens. Han de reflectir l'esperit màgic de la Fada Alba i el món científic de manera fantàstica, però també detallada.
- **Elements visuals:** Les il·lustracions poden incloure personatges màgics, experiments científics, representacions de Cerdanyola com a Ciutat del Coneixement, i referències a institucions científiques i tecnològiques.

Proposta de temàtiques:

Conte 1: La Fada Alba i el misteri de la llum del Sincrotró on neix la màgia del nadal a Cerdanyola del Vallès.

Conte 2: La Fada Alba visita els laboratoris i transmet el poder màgic de la ciència.

Conte 3: La Fada Alba i els somnis d'innovació a Cerdanyola.

Conte 4: La Fada Alba, guia de la ciutat del coneixement, explora la natura i la tecnologia.

Els contes seran dissenyats per captivar la imaginació dels infants, tot introduint conceptes científics i de recerca d'una manera fàcil d'entendre i lúdica. Es fa palesa la necessitat d'incorporar l'aspecte creatiu als contes infantils, que aportaran una dimensió educativa i lúdica a la comunicació de la marca Cerdanyola Ciutat del Coneixement i els elements propis de l'Agenda Urbana.

Missatge central:

Transmetre la rellevància de Cerdanyola Ciutat del Coneixement com a un pol d'innovació, coneixement i recerca de primer ordre, vinculat al Sincrotró Alba. Posar en valor les



oportunitats que ofereix aquest espai a nivell científic i tecnològic, amb l'objectiu de despertar l'interès dels més petits per la ciència.

Les imatges enregistrades i utilitzades en el marc d'aquest servei no podran ser utilitzades per altres projectes de l'empresa adjudicatària o per altres clients.

De forma transversal a la història caldrà incorporar elements propis de l'agenda urbana de Cerdanyola del Vallès així com els objectius 2030. En aquest conte ja apareixeran els personatges (electró, fotó i Opacus).

4 Audiollibres dels contes anteriors

Els 4 contes seran enregistrats en format audiollibre, amb una narració clara i expressiva, i música de fons suau per afavorir l'escolta activa i la comprensió per part dels infants. Els audiollibres estaran disponibles en diferents formats digitals per a ser descarregats des de la pàgina web de la campanya o altres plataformes digitals associades. Caldrà contemplar la locució de les següents figures:

- La figura del narrador
- La Fada Alba
- Opacus
- Electró
- Fotó

4 Guions/narrativa de 5 minuts cada un de la Fada Alba

Guions teatralitzats de la Fada Alba i els seus personatges, en el marc de la llum i la ciència, han de combinar elements de fantasia amb continguts científics, amb una estructura i característiques que facin que l'obra sigui atractiva per als nens i nenes. A continuació es detallen les característiques clau d'aquests guions:

Els guions han de girar al voltant de la **ciència**, especialment la **llum**, i com aquesta es connecta amb altres àmbits del coneixement com l'energia, l'espai, la natura, la física o la tecnologia. En aquest sentit, és important que els guions utilitzin la **metàfora de la llum** com a vehicle per explorar temes científics. Cal alinear la figura de la **Fada Alba** amb els **Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)**, l'**Agenda 2030** i l'**Agenda Urbana de Cerdanyola del Vallès**, és essencial que els guions incloguin no només elements de ciència i màgia, sinó també missatges educatius sobre sostenibilitat, innovació i urbanisme, tot alineat amb els reptes globals i locals.

Els guions teatralitzats han d'integrar transversalment els **Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)** com a part de les trames, utilitzant els valors de la **llum** i la **ciència** per a il·lustrar temes com la sostenibilitat, el respecte pel medi ambient i la innovació. També es poden



vincular amb la visió urbana de **Cerdanyola del Vallès** com una ciutat que aposta pel coneixement, la recerca, la sostenibilitat i el desenvolupament sostenible.

Els personatges principals, a part de la Fada Alba, han de ser dissenyats per reflectir valors com la curiositat, l'aprenentatge i la cooperació. Aquests personatges poden tenir trets o atributs científics que els facin més rellevants dins de l'univers de la ciència.

La **llum** és l'eix central de la trama, i s'utilitzarà com a símbol del **coneixement**, la **ciència** i l'**energia renovable**. Així, la llum serà una eina per a abordar diferents aspectes dels ODS i de l'Agenda 2030. **Llum com a motor de la innovació**: La ciència moderna, basada en la llum i en l'energia, és fonamental per crear solucions als problemes globals com el canvi climàtic (**ODS 13**) i les ciutats sostenibles (**ODS 11**).

Els guions haurien de seguir una estructura narrativa senzilla i atractiva, amb una combinació d'aventures màgiques i elements educatius per als infants, a tal d'exemple:

1. **Introducció**: La Fada Alba arriba a Cerdanyola del Vallès, un lloc ple de llum i ciència. El seu objectiu és ensenyar als nens com la llum pot ser utilitzada per millorar el món a través de la sostenibilitat, l'energia renovable i les solucions urbanes.
2. **Desenvolupament**: Els personatges s'endinsen en un repte científic relacionat amb la ciutat: millorar la gestió energètica, crear espais més verds, solucionar problemes climàtics, etc. A través de la llum i la màgia, poden realitzar experiments i descobrir solucions.
3. **Clímax**: Els personatges, guiats per la Fada Alba, aconsegueixen resoldre els problemes utilitzant principis científics i tecnològics que s'alineen amb els ODS i l'Agenda 2030.
4. **Conclusió**: Es conclou amb una reflexió sobre la importància de l'educació, la ciència i la responsabilitat individual per aconseguir un futur sostenible, amb un missatge positiu sobre la capacitat de les ciutats per transformar-se en espais més sostenibles i innovadors.

Disseny prototip Fada Alba i retallable laboratori de la Fada Alba

Disseny, filmació i edició vídeo càpsula en 2D de 1 minuts

Conceptualització, disseny i producció d'una càpsula videogràfica en 2D de 1.5 minuts.

El vídeo s'ha de dissenyar amb estil 2D animat, seguint la línia gràfica de la campanya, amb elements visuals atractius i dinàmics que expliquin de manera clara i senzilla el missatge de Cerdanyola Ciutat del Coneixement i el seu vincle amb el Sincrotró Alba.

La càpsula haurà de ser educativa i divertida, destacant els valors de la ciència, la tecnologia i la recerca en un format accessible per a tots els públics.





Ajuntament de
Cerdanyola del Vallès



Cerdanyola
Ciutat del
coneixement

Pl. Francesc Layret, s/n
08290 Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Telèfon 93 580 88 88
Fax 93 580 16 20

Caldrà elaborar un guió i el corresponent storyboard. La càpsula videogràfica ha de comptar amb locució i subtítols en anglès. La temàtica girarà al voltant de l'agenda urbana de Cerdanyola del Vallès i centrada en la llum com a element transformador i de desenvolupament sostenible. A aquesta càpsula hi hauran d'aparèixer els personatges així com el laboratori de la Fada Alba.

L'empresa adjudicatària haurà de fer una redacció creativa del guió, de síntesi i èmfasi quan sigui necessari. La creativitat en la producció de vídeos implica la capacitat d'imaginar i concebre idees noves i originals que captivin i captin l'atenció del públic. Això pot incloure la innovació en la narrativa, l'ús d'efectes visuals, la música, la interpretació, i altres elements que aportin un toc únic i distintiu al vídeo. Creació de l'storyboard com a instrument per a la validació i posterior producció i postproducció.

Abans de donar un vídeo per tancat, es faran les correccions que es considerin necessàries per tal de garantir que el vídeo es correspon amb les necessitats de l'Ajuntament i es compleixen amb els requisits de normativa gràfica. Exemples de tasques a realitzar, a més de la gravació: correcció de colors, aplicació de grafismes, conversions a diferents formats, postproducció i mescla final.

Les imatges enregistrades i utilitzades en el marc d'aquest servei no podran ser utilitzades per altres projectes de l'empresa adjudicatària o per altres clients.

Disseny, filmació i edició vídeo loop de 1 minut

Vídeo loop de 1 minut que reflecteixi la marca **Cerdanyola, Ciutat del Coneixement** i la seva **Agenda Urbana**, el vídeo hauria d'integrar visualment els elements clau de la ciutat, el coneixement científic i l'enfocament de sostenibilitat que defineix la seva agenda urbana. Adreçat als infants i a les seves famílies, explicat per la fada Alba.

Es un vídeo de suport a l'espai expositiu, educatiu i lúdic del laboratori de la Fada Alba. Haurà de tenir una durada de 1 minut i s'ha de dissenyar per una reproducció en format loop i projecció en una superfície ovalada. El vídeo ha de comptar amb locució i subtítols en anglès, hi ha d'aparèixer la fada Alba. El vídeo ha de tenir un caràcter immersiu i amb la llum com a eix i fil conductor.

Aquest vídeo en loop ha de permetre explicar el Parc de Recerca, el Sincrotró Alba, la UAB, els Museus i el Patrimoni Cultural de Cerdanyola del Vallès.

Aquest vídeo haurà de ser creat en un format loop (repetitiu) per tal d'oferir una manera dinàmica i constant de difondre informació sobre aquests elements clau de la ciutat.



El vídeo inclourà imatges de les instal·lacions del Parc de Recerca, l'activitat científica que es realitza al Sincrotró Alba, l'impacte de la UAB en la ciutat, així com els Museus i el Patrimoni Cultural de Cerdanyola del Vallès.

S'haurà de centrar en l'aspecte innovador i cultural de Cerdanyola i en el seu paper com a ciutat de coneixement, destacant els valors de recerca, educació i patrimoni cultural.

Tant els bruts com els productes finals seran propietat de l'Ajuntament de Cerdanyola del Vallès i seran lliurades en una format de disc dur a la finalització de les feines encarregades.

Pel que respecte al muntatge final, si el vídeo incorpora música de fons, aquesta haurà d'estar lliure de qualsevol dret.

Abans de donar un vídeo per tancat, es faran les correccions que es considerin necessàries per tal de garantir que el vídeo es correspon amb les necessitats de l'Ajuntament de Cerdanyola del Vallès i es compleixen amb els requisits de normativa gràfica. Exemples de tasques a realitzar, a més de la gravació: correcció de colors, aplicació de grafismes, conversions a diferents formats, postproducció i mescla final.

En cas que aquests drets canviïn amb el temps, l'empresa adjudicatària haurà de canviar la música. Les imatges enregistrades i utilitzades en el marc d'aquest servei no podran ser utilitzades per altres projectes de l'empresa adjudicatària o per altres clients.

Serà responsabilitat de l'empresa adjudicatària gestionar la captació i/o adquisició d'imatges de recurs.

Disseny d'un espai expositiu, educatiu i lúdic que conformi el laboratori de la Fada

L'espai expositiu ha de cobrir tres espais. Un primer espai just abans de l'entrada al laboratorio de la Fada Alba, un segon espai dins del laboratori de la fada Alba (24m2) i un tercer espai a la sortida del laboratori.

Criteris que han de regir l'espai expositiu que ha de recrear un laboratori científic:

- ☐ **Espai minimalista:** Els stands podrien imitar un espai de laboratori net i ordenat, amb tauletes de treball, instruments de laboratori i accessoris com tubs d'assaig, microscopis o models d'àtoms i molècules.
- ☐ **Elements visualment impactants:** Utilitzar materials transparents, com acrílics i vidre, per simular l'espai d'un laboratori altament tecnificat. Això també pot reflectir la ciència d'avantguarda.





- **Simular el disseny d'un accelerador de partícules**, amb estructures tubulars o en espiral, per representar el recorregut de les partícules accelerades. Aquesta forma pot integrar llums que segueixen el moviment de les partícules.
- **Punts informatius**: Incluir taules o plafons amb informació sobre la ciència darrere de la llum i els acceleradors de partícules, explicant conceptes com la física quàntica, les partícules subatòmiques i els avenços científics.

Aquesta temàtica és molt creativa i pot oferir una experiència molt rica tant a nivell visual com educatiu, fent que els visitants se sentin com si estiguessin realment en un laboratori d'alta tecnologia dedicat a l'estudi de la ciència de les partícules.

- **Simulació de partícules**: Es podrien crear petites projeccions o animacions que mostrin partícules movent-se a gran velocitat, que s'acceleren a mesura que es desplacen pel stand.
- Integrar la **naturalesa** com a *escenari on es desenvolupa l'energia* és una idea poderosa per a una exposició que uneix la ciència, la llum i el cosmos. La naturalesa, amb la seva riquesa de processos energètics, es pot utilitzar com a metàfora i com a context físic per explicar com l'energia es genera, es transmet i es manifesta en diferents formes, des de la llum còsmica fins a les interaccions a nivell subatòmic

Aquests espais seran:

Espai 1: Un espai dedicat a la llum i el Síncrotró, on els infants podran visualitzar com la llum es genera i es controla en el Síncrotró Alba.

Espai 2: Un laboratori creatiu on els nens podran fer petits experiments científics senzills relacionats amb la tecnologia, la recerca i les innovacions que es desenvolupen a Cerdanyola.

Espai 3: Una zona de realitat augmentada, on els visitants podran explorar la ciutat de Cerdanyola i els seus elements més destacats (Síncrotró, UAB, museus, etc.)

Els espais seran dissenyats per estimular la curiositat i l'aprenentatge actiu dels nens, amb una estètica basada en el món fantàstic de la Fada Alba i la ciència.

S'inclourà una guia per als visitants, perquè els nens puguin aprendre jugant, amb explicacions senzilles sobre la ciència i la tecnologia que es realitza a Cerdanyola del Vallès.

6. EQUIP HUMÀ

L'empresa adjudicatària haurà de garantir en tot moment l'equip humà necessari per dur a terme les tasques descrites en aquest plec.



Aquest personal ha de tenir capacitat de treball en equip segons els serveis descrits en el present plec.

Coordinador/a de projecte (Director/a creatiu/va)

Funcions:

- Participar en la estratègia de comunicació i publicitat
- Dirigir els equips de treball, planificar i assignar tasques.
- Coordinació i seguiment de tots els projectes i tasques assignades.
- Interlocució amb els referents municipals.
- Seguiment del compliment dels calendaris presentats i aprovats per l'ajuntament.
- Vetllar per al compliment dels objectius i estratègia, imatge i contingut.

Copy

Adaptació del missatge al públic objectiu: Una de les tasques més importants del copy és adaptar el missatge al segment de públic al qual s'adreça. La seva feina consisteix a entendre les necessitats, desitjos i valors del públic per crear missatges que els parlin directament i els motivin a actuar.

Anàlisi de la psicografia i la demografia: Un bon copywriter realitza una anàlisi exhaustiva de la psicografia (valors, actituds, interessos) i la demografia (edat, gènere, ubicació, etc.) del públic per crear missatges que ressonin amb ells.

Revisió i correcció ortogràfica dels continguts

Dissenyador/a animació 2D

L'animador 2D sovint treballa a prop del dissenyador de personatges per crear els aspectes visuals de cada personatge, així com els objectes i elements que apareixeran a l'animació.

A més dels personatges, l'animador és el responsable de dissenyar els fons i escenaris que apareixeran en l'animació, creant un entorn visualment coherent amb la història i el relat propi de la Fada Alba.

Dibuix dels fotogrames clau: Els animadors 2D crearan els fotogrames clau de l'animació, és a dir, les imatges més importants que marquen els canvis significatius en l'acció. A partir d'aquests fotogrames, es desenvoluparà la resta de l'animació.

Inbetweens: Un cop creats els fotogrames clau, l'animador pot ser responsable de fer els "inbetweens", que són els fotogrames intermedis que connecten les accions dels fotogrames clau, per aconseguir un moviment fluid.



Disseny de moviments i expressions: L'animador 2D és responsable de donar vida als personatges, creant els moviments que representen accions, expressions i interaccions físiques. Això pot incloure caminar, saltar, parlar o interactuar amb altres personatges o objectes.

Estudi de la física de l'animació: Un bon animador 2D ha de comprendre com funcionen els moviments físics en el món real per poder traduir-los a l'animació de manera creïble. Això inclou la velocitat, la gravetat, el pes i la interacció entre objectes i personatges.

Emoció a través del moviment: L'animador també treballa per transmetre emocions a través de l'expressió i el moviment dels personatges.

Composició de les escenes animades: Un cop s'han creat els fotogrames clau i els inbetweens, l'animador pot ser responsable d'assegurar-se que tot el conjunt d'animació estigui ben compost. Això inclou la supervisió de la col·locació dels personatges i els elements en l'escena.

Sincronització amb el so: En molts casos, l'animador 2D ha de sincronitzar l'animació amb els efectes de so, com ara la música, els diàlegs o els sons d'acció. Aquesta sincronització és essencial per aconseguir una animació més natural i dinàmica.

Correcció de colors i acabats finals: Un cop s'han creat les animacions bàsiques, l'animador pot treballar en l'afinament dels colors i els detalls visuals. Això inclou la correcció de colors.

Il·lustrador/a

Acord al públic al que s'adreça la campanya i tenint en compte que la campanya gira al voltant del personatge del a Fada Alba, és molt important el rol de la figura professional encarregada de la il·lustració. Per al bon desenvolupament d'aquesta tasca requereix seguir els següents moments:

Inspiració i recopilació d'idees: L' il·lustrador busca referències visuals i temàtiques, com a fotos, obres d'art, pel·lícules o naturalesa, per inspirar-se. També pot investigar sobre el tema per comprendre-ho millor.

Conceptualització: anàlisi dels objectius i requisits. A partir d'aquí, genera idees i esbossos preliminars per explorar com comunicar el concepte visualment.

Esbós : A mà o en digital, crea esbossos inicials per experimentar amb composicions, formes i estils. Aquí s'afina la idea base per a la il·lustració final.

Retroalimentació: Presenta els esbossos a l'Ajuntament per obtenir comentaris i ajustar els dissenys segons el marc necessari.





Creació de la il·lustració final: un cop validat el disseny, es realitza la il·lustració final. Això pot incloure dibuix detallat, colorat, ombrejat i texturitzat, depenent de l'estil i la tècnica.

Revisió i ajustos finals: Abans de finalitzar, es revisa el treball per polir els detalls i assegurar-se del compliment amb les expectatives i els requisits del projecte.

Grafista

El dissenyador d'elements virtuals treballa en l'elaboració d'un producte audiovisual digital (pel·lícules, vídeos, videojocs, curts, espots, sèries animades, etc.) per al director de fotografia. El dissenyador també realitza l'acabat del treball d'altres artistes i operadors.

Es tracta d'un operador de programes informàtics que utilitza les seves habilitats pictòriques i els seus coneixements en el software d'animació per confeccionar el modelatge final dels elements (personatges, objectes, fons) que componen el producte final. El seu objectiu és donar-li un aspecte que no desentoni amb el *look* de la producció pel que fa a línies, colors, malles i textures.

És la persona que realitza la integració final de tots els elements rodats i creats digitalment per a la campanya.

Funcions:

- El dissenyador d'elements virtuals rep de diferents fonts el material digital que compondrà el producte audiovisual i l'analitza i l'ordena per integrar-lo en un sol producte.
- Retoca i fa l'acabat del producte. Si escau, per integrar-los a les línies de la producció, modela els personatges principals i els secundaris, els objectes, els escenaris i els fons. Iguala els diferents elements que componen una producció en línia i en color. Utilitza software especialitzat per donar les mateixes malles i textures als elements d'una producció

Decorador/a

La figura del **decorador en publicitat** (també conegut com a **dissenyador d'escenografia publicitària** o **dissenyador de decorats publicitaris**) és responsable de crear els espais i entorns visuals que apareixen en els anuncis o campanyes publicitàries. El seu treball és essencial per aconseguir l'ambientació adequada que ajudi a transmetre el missatge de la marca de manera visual i impactant. La seva tasca involucra l'ús de decorats, mobiliari, elements visuals i qualsevol altre tipus d'objecte o ambientació que es presenti en un espai expositiu de màrqueting.

Les funcions que ha de desenvolupar en relació al laboratori de la Fada Alba recauen en:





Ajuntament de
Cerdanyola del Vallès



Cerdanyola
Ciutat del
coneixement

Pl. Francesc Layret, s/n
08290 Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Telèfon 93 580 88 88
Fax 93 580 16 20

Dissenyar l'espai visual: El decorador és responsable de dissenyar els espais o escenaris on es desenvolupa el laboratori de la Fada Alba. Això pot incloure des de l'ambientació d'un espai físic fins a espais més creatius i conceptuals.

Escenografia adaptada a la figura de la Fada Alba, llum i ciència: Ha de crear un ambient que reflecteixi la imatge i els valors de la marca "Cerdanyola Ciutat del Coenixement". La decoració ha de ser coherent amb el missatge que es vol transmetre, ja sigui de manera elegant, moderna, divertida o minimalista.

Tria d'objectes, formats i mobiliari: El decorador selecciona els elements d'atrezzo, mobles, accessoris i altres objectes visuals que apareixeran en l'escena. Aquesta selecció s'ha de fer de manera acurada per garantir que els objectes estiguin alineats amb el missatge i l'estètica de la marca.

Establir l'ambientació correcta: Els objectes, el mobiliari i els elements decoratius s'han de col·locar de manera que creïn l'ambient visual desitjat. Això inclou considerar la relació entre els diferents elements de l'escena per aconseguir una imatge equilibrada i harmoniosa

Constructor/a d'atrezzo

Té un paper fonamental en la creació i manteniment dels elements que formen part de la decoració i ambientació de forma conjunta amb la figura del decorador/a. L'objectiu radica en el fet que l'espai expositiu que ha de ser el laboratori de la fada Alba sigui el més real possible acord al públic al que s'adreça.

Guionista de ficció

Figura important per donar coherència al conjunt d'històries i l'adaptació als corresponents formats que es demanen. És important que el perfil del desenvolupament dels personatges i les històries responguin als objectius i a la finalitat que persegueix la campanya i al mateix temps que el llenguatge i el missatge sigui acord al target al que s'adreça. Les funcions més rellevants son les següents:

Transformar idees en guió: Caldrà convertir una idea inicial o un concepte creatiu en un guió efectiu.

Desenvolupar la història: El guionista és responsable de crear la trama, els personatges i els diàlegs. En el cas de la publicitat, pot ser el creador de la idea central de la campanya.

Escriure diàlegs i escenes: El guionista escriu els diàlegs que els personatges diran, així com les accions que realitzaran.



Estructurar la narrativa: El guionista organitza la història de manera que segueixi una estructura clara, amb una introducció, desenvolupament, clímax i desenllaç.

Revisar i polir els guions: Després d'escriure el guió inicial, el guionista ha de revisar-lo i millorar-lo, ajustant diàlegs, estructures o fins i tot elements de la trama si és necessari.

Adaptar-se als canvis: Durant la producció, els guionistes han d'estar disposats a fer canvis en el guió en funció de les necessitats del projecte, ja sigui per a millor comprensió del missatge, per ajustos a la durada de l'anunci, o per reaccions de l'audiència.

Consistència a través de la campanya: El guionista ha de garantir que el missatge sigui coherent a través de tota la campanya publicitària, mantenint la mateixa línia narrativa i estil en diversos mitjans i formats.

6. TRACTAMENT DE DADES PERSONALS

La prestació del servei no preveu tractament de dades personals per compte de l'Ajuntament de Cerdanyola ni del prestador del servei.

7. ALTRES CONSIDERACIONS

L'ajuntament de Cerdanyola del Vallès té la titularitat de la propietat intel·lectual en exclusivitat de l'objecte del present contracte sense perjudici del dret inalienable d'autoria que correspon a l'adjudicatari. En conseqüència l'Ajuntament de Cerdanyola podrà utilitzar el material generat en el marc de la campanya de forma parcial o total com cregui oportú com a propietari del mateix.

Les imatges que es generin s'hauran de produir específicament per a l'objecte d'aquest contracte. **No es podran fer servir imatges generades per intel·ligència artificial.** Les il·lustracions hauran de ser originals i inèdites.

