

PLEC DE CONDICIONS TÈCNIQUES PER A LA CONTRACTACIÓ D'UN PROGRAMA PILOT DE GAMIFICACIÓ EDUCATIVA SOBRE RESIDUS TÈXTILS – PROJECTE FASHION FORWARD

Expedient: ARC-2026-75

1. Antecedents

El sector tèxtil és un dels principals consumidors de recursos i té un impacte ambiental i climàtic molt elevat. A escala global, es venen 100.000 milions de peces de roba cada any i la producció s'ha duplicat entre 2000 i 2014. És el quart consumidor de matèries primeres i aigua, i el cinquè emissor de gasos d'efecte hivernacle. Menys de l'1% dels tèxtils es reciclen per fabricar-ne de nous.

A Catalunya, cada persona consumeix entre 21,5 i 26 kg de tèxtils anualment, generant més de 147.000 tones de residus, dels quals només el 12% es recullen selectivament. La reutilització i el reciclatge són molt baixos perquè els productes no es dissenyen amb criteris de circularitat, fet que comporta pèrdua de recursos i contaminació (emissions i microplàstics).

La recollida selectiva és limitada i sovint percebuda com un acte benèfic, no com una acció de reutilització. Davant d'aquest escenari, es fa evident la necessitat d'un canvi cap a la circularitat. Com a resposta, neix el Pacte per a la Moda Circular (2022), impulsat per la Generalitat i actors de tota la cadena de valor. En aquest mateix sentit, el projecte Fashion Forward aborda els reptes del sector en el marc del Pacte Verd Europeu, amb focus a l'àrea SUDOE i zones rurals.

Un dels àmbits d'actuació de l'Agència de Residus de Catalunya (a partir d'ara ARC) és la sensibilització de la població en l'àmbit de la prevenció de residus i la promoció de l'economia circular. En aquest context, i en el marc del projecte Fashion Forward es desplegarà un programa de gamificació en escoles de primària del territori del SUDOE, amb la finalitat de generar un canvi de mentalitat en la població més jove respecte al consum responsable i la sostenibilitat del tèxtil.

2. Objecte del contracte

El programa té la finalitat d'educar de forma lúdica sobre l'impacte ambiental del consum de roba i els beneficis de la circularitat. A través d'activitats i materials pedagògics es fomentarà l'aprenentatge actiu dels infants als qui s'adreça el programa.

Per tal de garantir la implementació eficaç del programa i una experiència educativa atractiva, l'ARC necessita la contractació d'una empresa per al disseny, execució i seguiment d'un programa pilot de gamificació educativa sobre residus tèxtils i economia circular en escoles del territori SUDOE, en el marc del projecte Fashion Forward. Concretament:

- Per una banda, desenvolupar una proposta metodològica del programa de gamificació educativa, que pugui ser utilitzada a escoles del territori SUDOE. La finalitat del projecte és sensibilitzar sobre l'impacte ambiental dels residus tèxtils, el cicle de vida i altres temàtiques d'economia circular del sector de la moda. La metodologia i els seus materials es faran servir en un programa educatiu dirigit a alumnes de 10 a 12 anys
- Per altra banda, la implementació i seguiment del projecte a escoles de Catalunya. Les activitats al centre tindran una durada d'un màxim de 6 setmanes i s'implementarà a 10 escoles de Catalunya..

3. Descripció de les tasques a realitzar

L'empresa adjudicatària haurà de portar a terme les següents tasques:

i. Conceptualització i disseny del programa pilot de gamificació

- Definició del projecte educatiu amb enfoc lúdic-formatiu per a la creació d'una metodologia utilitzable a diferents territoris SUDOE. Creació i redacció de la metodologia (enfocament pedagògic).
- Creació el kit de materials didàctics adaptat a alumnes de cicle superior (5è i 6è de primària) com ara materials digitals, proves, mini jocs, infografies, etc; amb ampliació de continguts per que els docents ho puguin adaptar a l'alumnat.
- Traducció de la metodologia i del kit de materials didàctics al català, castellà, portuguès i francès. Cada idioma per separat.
- Disseny i producció dels materials didàctics en el quatre idiomes (català, castellà, portuguès i francès)

ii. Implementació i seguiment

La part d' implementació i coordinació del programa educatiu pilot a escoles es circumscriu exclusivament a Catalunya, i comprèn:

- Disseny i execució un pla d'acció per captar escoles a Catalunya. El pilot s'implementarà en 10 escoles de Catalunya.
- Organització i dinamització una sessió virtual per als centres participants de Catalunya si cal.
- Donar suport i acompanyament durant el màxim de 6 setmanes.
- Resolució d'incidències i seguiment.

- Recollida i generació de contingut per comunicar el projecte i mostrar resultats (fotografies, vídeos, comentaris)
- Elaboració d'indicadors quantitatius i qualitatius de participació i resultats.
- Elaboració d'un informe final d'impacte del projecte pilot de gamificació.

4. Àmbit de prestació del servei

Territori de Catalunya

5. Criteris d'adjudicació

Els criteris que regiran per a l'adjudicació són:

- **Criteris ponderables de forma automàtica (75 punts) dividits de la següent manera**

a) Oferta econòmica (49 punts)

Puntuació màxima (49 punts) x Oferta més barata
Oferta que es valora

b) Altres criteris automàtics (26 punts)

- Implementació a número d'escoles:

- 10 escoles (0 punts)
- 11 escoles (10 punts)
- 12 escoles (15 punts)
- Més de 12 escoles (26 punts)

- **Criteris de judici de valor: oferta tècnica (25 punts)**

Els oferents presentaran:

- Metodologia del programa de gamificació educativa
- Mostra dels materials pedagògics
- Proposta del pla d'implementació del projecte a les escoles de Catalunya

Es valorarà:

- La coherència, adequació i originalitat de la metodologia del programa educatiu. (Es valorarà amb un màxim de 10 punts)
- L'adequació dels materials pedagògic als públics objectius i la seva adaptabilitat als diferents territoris i idiomes SUDOE (castellà, portuguès i francès). (Es valorarà amb un màxim de 10 punts)
- La viabilitat del pla d'implementació del projecte a 10 . (Es valorarà amb un màxim de 5 punts)

6. Termini d'execució i condicions

Des de la data de signatura fins al 31 de desembre de 2026

7. Pressupost, import i forma de pagament

El pressupost base de licitació és de 30.000 €, IVA exclòs, essent el percentatge a aplicar de l'Impost sobre el Valor Afegit del 21%, del qual resulta un import total de 36.300€.

S'han calculat imports a tant alçat tenint en compte els preus habituals de mercat per a cadascuna de les tasques especificades en el plec.

Direcció i coordinació del projecte – 5.000 €

- Planificació, cronograma, governança, relació amb centres i ARC, control de qualitat.

Disseny pedagògic i gamificació – 6.900 €

- Definició de la metodologia. Adaptació a alumnat de 5è–6è. Redacció metodologia.
- Definició de materials didàctics.

Traduccions (CAT, ES, PT, FR) – 2.200€

- Traducció professional de la metodologia i tots els materials didàctics.

Disseny gràfic i producció de materials didàctics – 6.200 €

- Disseny, maquetació de kits, infografies, proves, minijocs, rúbriques docents, plantilles etc. Tots els materials replicats al català, castellà, francès i portuguès.

Implementació i suport a centres– 4.000€

- Acompanyament a escoles, resolució d'incidències, dinamització.

Comunicació– 2.200 €

- Fotografies, vídeos i contingut per xarxes, seguiment i reporting bàsic.

Avaluació (indicadors) i informe final d'impacte – 2.200 €

- Disseny d'indicadors (quantitatius i qualitatius), enquesta breu, explotació de dades i redacció d'informe final.

Logística i enviament de kits/consumibles – 800 €

- Enviaments puntuals, petits consumibles i material de suport per a activitats.

Despeses varies– 500€

- Material oficina, desplaçaments i d'altres despeses derivades de l'execució de les tasques anteriors.

Pressupost de licitació (IVA inclòs): 36.300 euros

Pressupost base: 30.000 euros

Import total 21% IVA: 6.300 euros

Pressupost de licitació (IVA inclòs): 36.300 euros

Aquest import inclou totes les despeses necessàries per a la realització completa del treball enunciat. El pagament del contracte s'abonarà mitjançant la presentació de factures parcials degudament justificades durant l'execució de les feines.