



Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
VICEPRESIDENCIA,
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y UNIVERSIDADES



UNIÓN EUROPEA

Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS DEL CONTRATO DE SERVICIOS: SOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE APRENDIZAJE DIGITAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID

1. OBJETO DEL CONTRATO:

El objeto de este contrato es la prestación del servicio de diseño e implementación de una solución tecnológica de Aprendizaje digital para la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid accesible a los alumnos de 4º, 5º, 6º de primaria, ESO, Bachillerato, Formación Profesional básica y a los usuarios de Educamadrid así como el acceso a los recursos digitales alojados en aquella.

Tanto el diseño como los elementos de la solución tecnológica y contenidos deberán incluir la imagen corporativa de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid, así como del Fondo Social Europeo, y permitir el acceso a los usuarios desde cualquier dispositivo electrónico mediante una única cuenta de usuario y credenciales proporcionadas por la Comunidad de Madrid, garantizado el acceso con dicha cuenta para la lectura de cualquier tipo de dispositivo de forma on line y offline.

La solución tecnológica asegurará la continuidad ininterrumpida de los servicios e incluirá aplicaciones móviles y contará con un sistema que salvaguarde los datos personales de los usuarios.

Teniendo en cuenta que para el cumplimiento óptimo objeto del contrato se requiere acceso a recursos digitales de última generación, y al mismo tiempo servicios de dinamización de actividades educativas y de creación de comunidades, se considera que la opción más ventajosa es el acceso a dichos recursos y servicios mediante licencia.

2. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

Los trabajos consistirán en la implementación de un sistema de gestión informática que facilite y permita el acceso y consumo a contenidos digitales, tales como libros electrónicos, publicaciones periódicas, audio y vídeo destinados a mejorar la competencia lingüística y la destreza de lectoescritura de los alumnos madrileños e incluirá un conjunto de aplicaciones informáticas que respondan a las necesidades de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades

Asimismo, permitirá la gestión de los contenidos alojados en la propia plataforma, mediante un repositorio que almacene los documentos electrónicos y sus metadatos descriptivos y de gestión de derechos, así como la integración de contenidos de los documentos electrónicos

aportados por la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid, permitiendo su acceso a los profesores y alumnos mediante un sistema de descarga o *streaming*, según las posibilidades de cada formato y vía de integración de las obras en la plataforma, debiendo, asimismo, integrarse con el sistema de autenticación de la Comunidad de Madrid

La herramienta deberá agregar de forma unificada un amplio catálogo de contenidos y recursos digitales con contenidos adaptados a cada uno de los niveles educativos para que puedan ser utilizados por los docentes y estudiantes de los centros públicos de la Comunidad de Madrid con diversidad de formatos digitales. Este catálogo deberá contener recursos en al menos estos formatos: ebooks, audiolibros, vídeos, resúmenes gráficos, revistas, noticias diarias y scorms que los docentes podrán seleccionar con al menos 50.000 recursos digitales multiformato integrados en la misma y seleccionados para las áreas y edades definidas en esta solución tecnológica de aprendizaje.

El repositorio principal deberá poder ser ampliado y actualizado de forma continua con los contenidos que soliciten los docentes, de entre un catálogo de recursos global con al menos 1 millón de recursos licenciados de diferentes proveedores de contenidos.

Existirán contenidos y recursos digitales en diferentes idiomas además del español, como son francés, inglés y alemán.

Esta herramienta de aprendizaje debe permitir al docente contar con un repositorio principal de contenidos de como mínimo 50.000 contenidos digitales seleccionados para el uso docente.

3. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

La herramienta deberá permitir de forma obligatoria:

3.1. Solución tecnológica inteligente para acceso y consumo de contenido multiformato y multiproveedor

- Acceso desde una cuenta de EducaMadrid a todos los contenidos y experiencias desde cualquier dispositivo electrónico (PCs, lectores de libros electrónicos, tabletas, smartphones, etc). Deberá contar con la funcionalidad del VendorID de Adobe y ofrecer una experiencia integrada sin ser necesaria la creación de cuentas adicionales con ningún proveedor para poder consumir contenidos en línea o sin conexión a internet.
- Contar con un módulo de control de licencias. El sistema deberá incluir alertas de caducidad de licencias, para los recursos digitales que se hayan incorporado bajo esta política

de adquisiciones, de acuerdo a lo establecido en el apartado 3.4 de éste pliego, y alertas que notifiquen que todas las licencias de un mismo título están prestadas.

- Integración de usuarios con el servicio de EducaMadrid.
- El consumo de eBooks en formato estándar ePub, ePub2, ePub3 y PDF usando el DRM para la lectura offline utilizando una única cuenta de contenidos sujetos a derechos de autor. También permitirá la lectura en línea con solución tecnológica streaming.
- El consumo seguro de audiolibros y videos (en formatos MP3, MP4) en streaming con protección de derechos de autor (con caducidad en la URL de acceso al contenido) y utilizará una CDN para garantizar el correcto funcionamiento desde cualquier lugar
- Lectura en streaming Html5 que permitirá al menos las siguientes funcionalidades:
 - Función de vista previa.
 - Marcador de páginas.
 - Subrayados.
 - Búsquedas en el texto.
 - Modificar tamaño de la letra, interlineado, color de fondo, lectura en una o dos páginas y tipo de letra.
 - Sincronización entre dispositivos.
 - Estadísticas de tiempo de lectura.
- Reproducción de audio y video HTML5 que permitirá:
 - Vista previa.
 - Recordar el punto de reproducción.
 - Acelerar o disminuir la velocidad de reproducción.
 - Avanzar o retrasar el punto de reproducción.
- Reproducción de formatos tipo SCORM de forma integrada y segura en la misma solución tecnológica protegiendo los derechos de autor.
- Vista previa de ebooks, audio y video. Lectura de al menos el 10% de las páginas, así como un tiempo similar al de audición o visionado en los recursos de audio o vídeo.
- La posibilidad de realizar un streaming offline de libros electrónicos (epub), utilizando el navegador web mediante un plugin.
- Funcionalidad que permita a los administradores crear noticias con imágenes que aparecerán en un banner central en la aplicación para resaltar las noticias y servicios relevantes para los estudiantes en cada momento.
- La posibilidad de que los administradores de la tecnología puedan subir contenido propio

de forma autónoma, protegiéndolo con el DRM y con la posibilidad de activar el streaming de forma totalmente integrada en la solución tecnológica.

- Que las pantallas de la plataforma incorporen la imagen corporativa de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid y la del Fondo Social Europeo, facilitadas por la Subdirección General de Programas de Innovación y Formación del Profesorado.
- Capacidad para seguir listas de autores y recibir notificaciones cuando se agregan nuevos títulos a la lista o de ese autor al catálogo.
- Creación de retos individuales por parte del alumno. Posibilidad que el alumno pueda configurar sus propios retos para impulsar la adquisición del hábito de aprendizaje. Los docentes y estudiantes podrán crear un reto indicando el número de horas de consumo o el número de contenidos completados en un periodo de tiempo que ellos decidan para poder completar el reto.
- Creación de retos compartidos. El administrador de la plataforma podrá crear retos de horas de aprendizaje o recursos completados en un determinado tiempo y asignar a todos los usuarios o a un grupo de ellos el conseguirlo de forma conjunta.
- Gamificación. La plataforma deberá disponer de una solución tecnológica de gamificación donde se permita como mínimo:
 - Obtener puntos según se ejecutan actividades de aprendizaje como consumir recursos, horas de aprendizaje o interactuar en la plataforma.
 - Disponer de diversos hitos y niveles que se van consiguiendo acorde a los objetivos de aprendizaje.
 - Conseguir desbloquear medallas y logros que van obteniendo los alumnos cuando pasan de nivel.
 - Solución tecnológica de rankings disponibles para los docentes y administradores de la plataforma.
- Ofrecer compatibilidad plena de uso, como mínimo, con Mozilla Firefox, Chrome, Safari, Microsoft Edge en cualquiera de sus versiones más actuales soportadas.
- Poder segmentar el acceso a los recursos y experiencias digitales de forma inteligente según edad o por materia, crear diferentes políticas de acceso según los diferentes perfiles asegurando el acceso único a los contenidos y experiencias acordes a cada curso y rango de edad.
- La plataforma y las apps móviles deberán guardar el punto de lectura/consumo en el que está el usuario y estará sincronizado en todos los dispositivos para el consumo offline en las soluciones tecnológicas de DRMs para cada uno de los formatos.

- Facilitar a los usuarios un motor de búsquedas con facetas y/o filtros incluyendo al menos los de proveedor, materia, autor, año de publicación, ISBN y formato. Las facetas y/o filtros permitirán filtrar una búsqueda para poder encontrar los recursos fácilmente. También se dispondrá de búsquedas avanzadas con operadores lógicos.
- Disponer de una solución tecnológica que facilite recomendaciones tanto de contenidos digitales como de experiencias de aprendizaje para los docentes.
- Deberá contar con una solución tecnológica de alertas y comunicaciones a través de correos que se envíen desde la plataforma incluyendo como mínimo las de alta de usuarios, nuevas experiencias de aprendizaje disponibles y la notificación de experiencias asignadas por el docente a sus estudiantes, estas deberán ser personalizables en cada uno de los idiomas disponibles.
- Accesibilidad. La plataforma deberá cumplir con la norma WCAG 2.1 y estar certificado en la norma europea de accesibilidad UNE-EN 301549 tanto en aplicación web como en aplicaciones móviles.

La herramienta deberá ser accesible y permitir el acceso a cualquier persona, para lo que se necesitará que disponga de las siguientes funcionalidades que se necesitará que disponga de las siguientes funcionalidades:

- Navegación con screen readers, lo que posibilitará poder navegar a los usuarios con problemas visuales como dislexia.
- Funcionalidad de Text To Speech que posibilitará que tanto cualquier e-book (epub) como documento en formato PDF pueda ser leído de forma automática de manera que los usuarios con problemas visuales puedan escuchar los contenidos. El Text To Speech permitirá:
 - Lectura de cualquier e-book (epub) y PDF en web
 - Lectura de ebook en las diferentes aplicaciones móviles de Android e IOs. Lectura de e-book (epub) tanto online como offline.
 - Comandos de voz para empezar o parar la lectura del libro.
- Fuente para disléxicos, Opendyslexic, para favorecer la lectura de este tipo de usuarios, esta funcionalidad genera un mayor espaciado y la parte inferior de las letras más gruesas, con el fin de enfatizarlas y conseguir orientar los ojos. Así los lectores disléxicos pueden identificar rápidamente la letra correcta.
- Reproducción de vídeos con lenguajes de signos para usuarios con problemas auditivos.
- Gestión de colecciones seriadas (periódicos, revistas) permitiendo acceder tanto a los números actuales como a los ejemplares anteriores de la colección seriada.
- Gestión de servicios de noticias diarias permitiendo actualizar y gestionar los contenidos de forma diaria para poder trabajar en clase con información de actualidad.

- A los administradores seleccionar la presentación prioritaria de los contenidos en la página principal seleccionando los títulos a través de una estrategia de búsqueda o de forma manual.
- Se pueda gestionar un catálogo de recursos digitales (audios, vídeos, publicaciones, libros electrónicos, etc.), y facilitar la consulta, descarga gratuita y/o lectura en streaming de los mismos.
- Contar con módulos adecuados para adquisiciones (distribución automática desde un market), catalogación, control de autoridades, préstamo, búsquedas avanzadas de catálogo.
- Al administrador o usuarios en quien delegue, realizar el control de altas/ bajas de usuarios, crear usuarios con roles diferentes y asignación de perfiles de acceso en función de privilegios de administración total, catalogación (técnica), etc.
- La descripción normalizada es en formato MARC21 para registros bibliográficos, fondos y autoridades y autoridades. El sistema se apoyará por completo en dicho formato, con todos los campos y subcampos para la descripción de cualquier tipo de recurso, de tal manera que el catalogador pueda seleccionarlo. Permitirá el alta, baja y modificación estandarizada de los metadatos del catálogo.
- Devoluciones. El sistema facilitará la devolución de los préstamos antes del periodo de vencimiento en cualquier momento, tanto cuando el préstamo se haya descargado a cualquier dispositivo como cuando se haya consultado de forma online.
- Reservas: en caso de que un usuario requiera el acceso a un recurso digital determinado, que este siendo utilizado en dicho momento por otro usuario, el sistema permitirá realizar la reserva de dicho documento y cuando este se encuentre disponible le avisará a través de correo electrónico, dejando el contenido reservado para ese usuario durante un periodo de tiempo configurable. Desde el panel de administración se permitirá modificar el orden de la cola de espera para poder adelantar a usuarios si fuera necesario.

3.2. Aplicaciones móviles para el aprendizaje en dispositivos móviles

El servicio de aprendizaje digital deberá estar disponible desde aplicaciones móviles personalizadas (APPS) para la Comunidad de Madrid, incluyendo elementos corporativos como **el logo o una identificación propia de las APPS**. Las APPS deberán disponer como mínimo de las siguientes funcionalidades:

- Funcionalidad en Android, iOS y Windows, a través de las cuales los usuarios puedan consultar, acceder mediante streaming seguro y descargar contenidos offline de texto, audio, vídeo y cursos, ofreciendo la posibilidad de sincronización de las peticiones realizadas por

un usuario en diferentes dispositivos, responsabilizándose de que los consumos de obras protegidas por derechos de autor se realicen con seguridad y facilitando la descarga libre en el resto de publicaciones que se indiquen.

- Descarga de forma gratuita de Google Play, Apple Store, Microsoft Store, así como desde el mismo portal de la plataforma tecnológica, siendo los enlaces de descarga accesibles desde la página de la solución web.
- Permitir buscar y acceder a las diferentes experiencias de aprendizaje, retos y recursos educativos compartidos por el docente de forma integrada desde la aplicación.
- Disponer de un sistema de protección (DRM) de forma nativa en la APP, lo que asegurará la seguridad de los contenidos que se consuman en las APPS.
- Deberán disponer del VENDORID de Adobe en la aplicación Windows para la autenticación con la cuenta de EducaMadrid, para poder loguearse únicamente introduciendo el usuario y contraseña de los usuarios.
- Disponer de un DRM tanto en las APPS móviles como en la de escritorio Windows para poder descargar audiobooks en las APPS y así poder escuchar el contenido de forma segura sin conexión a internet.
- Disponer del SDK de Findaway integrado en las Apps móviles para poder descargar audiobooks en las Apps y poder escuchar el contenido de forma segura sin conexión a internet.
- Disponer de un perfil de usuario donde de forma integrada y nativa se pueda acceder al menos a:
 - Información y estadísticas de aprendizaje
 - Experiencias de aprendizaje asignadas al estudiante por el docente.
 - Histórico de experiencias y recursos digitales consumidos.
 - Retos de hábitos de aprendizaje.
 - Notificaciones recibidas.

3.3. Experiencias de aprendizaje: Plan Lector & Club de Lectura

La solución deberá permitir gestionar experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas con sus usuarios.

La solución debe contar con aulas simultáneas que pueden integrarse completamente con la solución tecnológica de aprendizaje permitiendo el acceso con las mismas credenciales. Debe tener la siguiente funcionalidad que permita:

- Ofrecer una ayuda guiada a moderadores y administradores sobre las diferentes acciones que se pueden realizar tanto en la página principal de la plataforma como dentro de una experiencia de aprendizaje específica.
- Pantalla principal basada en carruseles (descubrir, favoritos, moderar, seguir) según el rol del usuario que accede.
- Capacidad para crear experiencias como Clubes de lectura y Planes Lectores.
- Crear experiencias públicas a las que cualquier estudiante pueda unirse y experiencias privadas a las que solo se puede acceder mediante invitación.
- Soportar la creación de cuestionarios y diferentes tipos de preguntas, como por ejemplo:
 - Pregunta de desarrollar: tipo de pregunta en la que los usuarios deben responder lo que consideren adecuado y correcto a lo planteado ya que las opciones de respuesta no están delimitadas.
 - Pregunta con carga de archivo: los usuarios deben subir un archivo para dar respuesta a la tarea/actividad que se les propone.
 - Rellenar el espacio en blanco: pregunta u oración que contendrá un espacio en blanco y en la que los estudiantes deberán escribir su respuesta en el cuadro de texto habilitado para tal fin.
 - Rellenar los espacios en blanco: Pregunta que contiene múltiples espacios en blanco en oraciones y donde los usuarios deben escribir sus respuestas, para cada uno de ellos, en los cuadros de texto correspondientes.
 - Pregunta de elección múltiple: Una pregunta en la que existen múltiples respuestas posibles, pero solo una de ellas es correcta.
 - Pregunta de Verdadero/Falso: Cuestión o afirmación en la que los usuarios deben indicar si es verdadera o falsa.
 - Pregunta con respuesta numérica: Una pregunta cuya respuesta debe ser un número.
- Disponer de un buscador predictivo tanto en la pantalla principal como dentro de los clubes / planes, para localizar fácilmente otros clubes / planes.
- Planificar los hitos iniciales y finales del club / planes y otros hitos como las reuniones.
- Agregar subrayado y notas permanentes en las lecturas que se realicen.
- Compartir directamente citas de los libros que considere de interés con el resto de los estudiantes.
- Visualizar estadísticas de los usuarios en la plataforma pudiendo obtener información del progreso, total de usuarios de la plataforma, actividad de los planes/clubes, número de usuarios total por rol/perfil, resultados de los retos y actividades propuestas rubricadas, información individual de los usuarios, contenido más consumido en la plataforma, número de lecturas en cada plan, etc.

- Poder obtener reportes de seguimiento de todas las métricas esenciales de todos los usuarios de la plataforma: tiempo de aprendizaje, tiempo de participación en los planes de aprendizaje, actividad de consumo de contenidos, datos del usuario final, etc. Se deberán poder exportar los informes directamente desde la plataforma.
- Disponer de perfiles diferenciados de alumno, moderador, colaborador y administrador de plataforma.
- El Moderador podrá:
 - Crear/editar/borrar clubes.
 - Ver repositorios de los clubes que se hayan creado.
 - Clonar clubes existentes.
 - Gestionar los permisos de los usuarios colaboradores.
 - Enriquecer los recursos electrónicos con enlaces, videos y notas.
 - Ver las estadísticas del tiempo de lectura de los estudiantes.
 - Compartir notas de los recursos electrónicos y comentarlas.
 - Ver toda la actividad de los estudiantes en el aula a través de una línea de tiempo.
 - Realizar charlas entre miembros.
- El Colaborador podrá:
 - Dentro de un club específico, siempre que sea invitado por un moderador o administrador a colaborar, con el rol de moderador, puede realizar las siguientes acciones:
 - Enriquecer los recursos electrónicos con enlaces, videos y notas.
 - Ver las estadísticas de tiempo de lectura de los estudiantes.
 - Compartir notas de los recursos electrónicos y comentarlas.
 - Ver toda la actividad de los usuarios en los clubes a través de una línea de tiempo.
 - Realizar charlas entre estudiantes.
- El Administrador podrá:
 - Crear / editar / eliminar clubes.
 - Exportar información de toda la plataforma (clubes, lecturas, seguidores, roles, etc).
 - Gestionar los permisos del resto de usuarios (moderadores, colaboradores, administradores).
 - Ver repositorios de clubes creados en la plataforma.
 - Clonar clubes existentes.
 - Enriquecer los recursos electrónicos con enlaces, videos y notas.
 - Ver las estadísticas del tiempo de lectura de los estudiantes.
 - Compartir notas de los recursos electrónicos y comentarlas.
 - Ver toda la actividad de los usuarios en el aula a través de una línea de tiempo.
 - Realizar charlas entre miembros.

3.3.1. Plan Lector

La solución tecnológica de aprendizaje debe incluir un Plan lector de mejora de la destreza de lectoescritura a disposición de los docentes de la Comunidad de Madrid con las siguientes características:

- Integrarse dentro de la solución tecnológica de aprendizaje, de forma que permita la selección autónoma por parte de los usuarios-dinamizadores en el centro de accesos a recursos de aprendizaje, así como el acceso a los usuarios con los mismos datos de autenticación y credenciales, permitiendo seleccionar los títulos disponibles en la solución tecnológica de aprendizaje para crear nuevos Planes de Lectura.
- Planificación de las lecturas para mejorar y medir la comprensión lectora y la escritura de los alumnos mediante preguntas dentro de los propios libros con ejercicios en español o lengua extranjera y mediante datos de tiempo de lectura por usuario entre otros tanto en español como en lengua extranjera.
- Permitir al moderador consultar desde un único entorno la información sobre tiempos de lectura, porcentaje de contenido completado y respuestas correctas.
- Enriquecer el contenido del libro electrónico agregando enlaces de wikipedia, videos, etc. y agregue notas para que la lectura sea más interesante y educativa. Todas estas capacidades están integradas en la herramienta de lectura para que los usuarios no tengan que navegar fuera de la lectura para ver esta información mientras leen.
- Mejorar, medir y ejercitar la comprensión lectora tanto en español como en lengua extranjera para lo cual debe de:
 - Ofrecer un banco de al menos 200 libros en español y 150 en otros idiomas enriquecidos en su interior con preguntas de comprensión lectora segmentados por edades.
 - Ofrecer un banco de al menos 150 ejercicios de comprensión lectora (en varios idiomas) segmentado por etapas educativas donde se incluyen el texto (continuo o discontinuo), las preguntas sobre el texto y las respuestas para que la corrección sea automática para el profesor. Los profesores podrán seleccionar de este banco de ejercicios que quieren poner a sus alumnos.
 - Las lecturas enriquecidas deben estar agrupadas dependiendo del nivel de los estudiantes; ejercicios de comprensión lectora inmersos en el libro electrónico, es decir, preguntas dentro de cada contenido, permitiendo que los estudiantes puedan contestarlas, el docente ver las actividades rubricadas y observar sus progresos y ejercicios de comprensión lectora fuera del libro electrónico.
 - Incorporar de forma sencilla ejercicios de comprensión lectora con textos continuos y discontinuos en los que se añadirán preguntas y respuestas. Debe permitir a los

- profesores subir sus ejercicios y compartirlos con el resto de los profesores creando una comunidad.
- Incluir preguntas de comprensión dentro del libro, permitiendo que los alumnos puedan contestarlas, pudiendo el profesor ver las respuestas y observar sus progresos.
 - Permitir al docente poder consultar desde un único entorno la información relativa a tiempos de lectura, porcentaje de contenido completado y respuestas acertadas.
- Mejorar y ejercitar la escritura de los alumnos tanto en español como en lengua extranjera posibilitando:
 - Que los alumnos creen cuentos o historias en grupo que el profesor irá revisando, con el objeto de mejorar la escritura y ejercitar la imaginación.
 - Ofrecer un área para que el profesor pueda recibir de forma ordenada los ejercicios escritos para su revisión.
 - Monitorizar el trabajo de los alumnos de manera que se pueda consultar:
 - El tiempo de lectura de los alumnos.
 - Los resultados rubricados tanto de las preguntas de comprensión lectora como en los ejercicios de textos continuos y discontinuos.
 - Enriquecer el contenido de los ebooks, añadiendo enlaces a wikipedia, videos, etc... añadiendo notas que hagan más interesante y educativa la lectura. Todo ello integrándose con el lector para no tener que abandonar la lectura y vean esta información mientras leen.
 - Gestionar la lectura colaborativa posibilitando:
 - Que los alumnos puedan seleccionar textos del libro para comentar con sus compañeros. El lector permitirá seleccionar textos y compartirlos con el resto de los estudiantes para comentarlo de forma conjunta.
 - Dar soporte al aprendizaje individual:
 - Posibilitar que el alumno pueda poner notas y subrayar texto.
 - También debe disponer de un diccionario para consultar palabras online y de un traductor para facilitar la lectura en otros idiomas.

3.3.2. Club de Lectura

La solución tecnológica de aprendizaje debe disponer de Clubes de Lectura simultáneos que dispondrá de salas simultáneas organizadas por rango de edades y cursos, integrándose completamente con la solución de aprendizaje, con la siguiente funcionalidad que permita:

- Poder indicar clubs como favoritos de manera que estos se ubiquen siempre en las

primeras posiciones.

- Ofrecer un histórico de lecturas y actividades realizadas en el club.
- Leer de forma digital los e-book permitiendo mandar anotaciones al club para conversar con el resto de los miembros del club.
- Disponer de perfiles diferenciados de lector, moderador de club de lectura, colaborador de club de lectura y de administrador de la plataforma.
- El Moderador podrá:
 - Realizar todas las funciones descritas en el punto 3.3. “Experiencias de Aprendizaje”. Además, podrá:
 - Crear nuevas secciones donde poner información en el club sobre el autor, la obra, etc.
- El Colaborador podrá dentro de un club concreto, siempre que sea invitado por un moderador o administrador para colaborar, con el rol de moderación, podrá llevar a cabo las siguientes acciones:
 - Realizar todas las funciones descritas en el punto 3.3. “Experiencias de Aprendizaje”. Además, podrá:
 - Crear nuevas secciones donde poner información en el club sobre el autor, la obra, etc.
- El Administrador podrá:
 - Realizar todas las funciones descritas en el punto 3.3. “Experiencias de Aprendizaje”. Además, podrá:
 - Crear nuevas secciones donde poner información en el club sobre el autor, la obra, etc.

3.4. Contenidos

El servicio de aprendizaje digital deberá disponer de un mínimo de recursos digitales seleccionados por la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid para su acceso a los distintos niveles de alumnado en, al menos, los siguientes idiomas: Castellano, inglés, alemán y francés.

Para realizar la selección del contenido, el proveedor debe contar con un catálogo online/ Marketplace que tenga al menos las siguientes características:

- El Marketplace deberá estar integrado con la solución tecnológica de aprendizaje.
 - Debe contar con al menos 1.000.000 de títulos con derechos de autor para la selección.
 - El repositorio deberá ser multiproveedor. La empresa adjudicataria deberá tener acuerdos firmados con al menos 125 distribuidores o proveedores de contenidos digitales para garantizar la pluralidad editorial de los mismos.
- Deberá incluir recursos de diferentes proveedores de contenidos sujetos a derechos de

autor en al menos los siguientes formatos: ebooks (epub y pdf), audiolibros, revistas de actualización periódica, vídeos y formato curso incluyendo como mínimo:

- Ebooks y audiobooks: Al menos 100 contratos con proveedores de libros y audiolibros.
- Revistas: Contar con al menos 3 contratos de proveedores de revistas y con al menos 20 revistas diferentes actualizando sus contenidos con periodicidad semanal o mensual.
- Vídeo: Contratos con al menos 25 compañías productoras de series educativas, documentales y videos formativos con acceso a más de 2.500 títulos.
- Cursos y píldoras formativas: Contratos con al menos 10 compañías proveedoras de cursos contando con al menos 500 recursos disponibles.
- Debe permitir la selección de contenidos y su envío de forma automática al software de préstamo de contenido digital sin la intervención del proveedor.
- Debe permitir la realización de selecciones por parte de varios administradores.
- El catálogo debe disponer de contenidos de al menos seis (6) formatos (soportando como mínimo Ebooks, Audiobooks, Podcasts, Suscripciones (Periódicos/Revistas), Vídeos y cursos/SCORM).
- El catálogo debe disponer de contenido en al menos cuatro (4) idiomas (Siendo 2 de ellos el Español y el Inglés).

Una vez seleccionados los contenidos deberá proveer a la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid de **1.600.000 licencias para consumo sobre los contenidos**, así como los medios para permitir la incorporación de forma automática y sin asistencia de las publicaciones propias de la Consejería, sin coste adicional, de forma autónoma con protección y streaming para su consumo online y offline.

3.5. Módulo de Datos

La herramienta deberá disponer de un sistema que permita revisar todos los datos de uso y estadísticas de uso de los docentes y estudiantes.

Estos datos deben mostrar el consumo tanto del repositorio de recursos digitales como de las experiencias de aprendizaje (Planes Lectores, Clubes de Lectura) realizadas por los docentes y hacerlo de forma conjunta en los dashboard del módulo de datos.

El módulo como mínimo deberá contar con:

1. Un **panel de información resumen** donde se debe mostrar como mínimo:
 - Indicación de las horas de aprendizaje totales en un intervalo de tiempo a seleccionar.
 - Las horas de uso por mes.
 - El total de contenidos y experiencias consumidos en un intervalo de tiempo a seleccionar.
 - Total de contenidos consumido por mes.
 - El total de usuarios en un intervalo de tiempo a seleccionar.

- Total de usuarios por mes.
 - Experiencias creadas por docentes en un intervalo de tiempo.
 - Ejercicios totales creados por los docentes.
2. Un **panel de información de contenidos y experiencias educativas** que debe mostrar al menos:
- Recursos educativos consumidos por dispositivo (pc, Tablet, móvil) totales y por meses.
 - Horas de consumo por horas del día (a qué horas del día se consume más que tipo de contenidos o experiencias).
 - Informe con la información de cada contenido (título, autor, etc...) y el número de consumos exportable en Excel mediante formato csv.
 - Porcentaje de contenidos consumidos por materia.
 - Porcentaje de contenidos consumidos por formato (ebook, audio, vídeo, SCORM, etc.)
 - Porcentaje de contenidos consumidos por formato y hora del día.
3. Un **panel de información de usuarios** que debe mostrar al menos:
- Usuarios activos totales.
 - Top de usuarios con más uso.
 - Top de usuarios que más entran a la plataforma.
 - Top de usuarios con más horas de aprendizaje.
4. Un **panel de información sobre las experiencias educativas creadas por docentes** incluyendo al menos información de:
- Horas totales de uso de experiencias.
 - Horas totales de uso de experiencias por mes.
 - Detalles del progreso educativo de cada experiencia (estudiantes apuntados, ejercicios, ejercicios resueltos y horas totales por experiencia).
5. Un **panel de información sobre el progreso de cada centro escolar** indicando al menos información de:
- Los consumos de contenidos y/o horas por centros educativos.
 - Las experiencias de aprendizaje por centros y/o zonas.

4. **ENTREGA DEL MATERIAL. DIRECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS TRABAJOS**

La dirección de los trabajos corresponderá al titular de la Subdirección General de Programas de Innovación y Formación del Profesorado, de la Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza.

Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza.

C/ Alcalá nº 32 – 4ª planta 28014 Madrid.

Asimismo, en virtud de lo establecido en el artículo 62 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre de Contratos del Sector Público, a la Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza le corresponderá supervisar la ejecución, adoptar las decisiones y dictar las instrucciones necesarias, con el fin de asegurar la correcta realización del presente contrato y la resolución de incidencias surgidas, quien; asimismo, podrá solicitar a la empresa adjudicataria todo tipo de información derivada del objeto del mismo.

Para la ejecución del contrato, la empresa adjudicataria designará un **coordinador técnico** o responsable que será el único interlocutor con quien, exclusivamente, se relacionará con el responsable asignado por parte de la Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN

37 meses desde el 1 de noviembre o la fecha de formalización del contrato si esta fuera posterior.

A partir de la firma del contrato, la empresa adjudicataria realizará las actuaciones técnicas necesarias para garantizar la implementación de la solución tecnológica de aprendizaje digital para su compatibilidad con el software de la plataforma tecnológica de Educamadrid que deberá estar accesible **en el plazo de 30 días** a partir de la fecha de formalización del contrato.

En su caso, la puesta en marcha incluirá:

- La personalización de la imagen corporativa e incorporación de los logos mencionados con anterioridad en este mismo pliego.
- Implementación de los perfiles de administración necesarios para gestionar la solución tecnológica de aprendizaje.
- Formación inicial para los administradores y gestores de la solución tecnológica de aprendizaje digital.
- Entrega de la documentación técnica de la solución tecnológica.
- Implementación y puesta en producción de todos los puntos que se requieren en el pliego técnico.
- Cualquier otra tarea necesaria para que todos los servicios y aplicaciones sean accesibles para el personal de gestión y los usuarios finales.

Los elementos y recursos de la solución tecnológica estarán disponibles para uso y disfrute por un periodo máximo de 36 meses una vez implantada la citada solución tecnológica; durante este periodo el adjudicatario deberá garantizar el correcto funcionamiento del servicio, obligándose a realizar gratuitamente las correcciones y modificaciones necesarias para subsanar los errores ocultos que eventualmente pudiera aparecer e imposibilitaran el uso y disfrute de los recursos de la solución tecnológica.

El incorrecto funcionamiento de la plataforma o el incumplimiento de las especificaciones contratadas, en especial las de seguridad y acceso desde diferentes dispositivos, que no se subsane de forma satisfactoria, será causa de imposición de penalidades con cargo a la garantía definitiva. También la empresa adjudicataria deberá disponer de las siguientes certificaciones, que garanticen la seguridad y la continuidad del servicio expedidos por terceros independientes debidamente autorizados.

6. OTRAS CONDICIONES

Además, de las certificaciones requeridas como solvencia y que se deberán aportar para la adjudicación y mantener durante el periodo de uso y disfrute de los recursos y elementos digitales, la empresa adjudicataria estará obligada, asimismo, a efectuar copias de seguridad de los contenidos de los servicios de aprendizaje digital ofertados de forma periódica y, en general, a asegurar la integridad y disponibilidad de los contenidos digitales alojados en la solución tecnológica ante cualquier contingencia.

Una vez concluido el objeto del presente contrato, todos los datos de carácter personal, independientemente del dispositivo o archivo en el que se encuentren, deberán ser destruidos o devueltos.

6.1. Plan de Formación

La empresa adjudicataria deberá impartir de forma obligatoria como mínimo:

- 3 cursos on-line, de al menos de 6 horas de duración, para la formación sobre las funcionalidades del servicio a los administradores de la plataforma que se designen.
- Formación específica que permita la eficaz gestión eficaz de los docentes del Club de Lectura y Plan Lector.
- Webinars online complementarios para resolver dudas e incidencias y organizados por temáticas y perfiles de usuario.
- Vídeos formativos sobre las acciones más importantes del uso de la solución tecnológica para difundir en los establecimientos educativos.

6.2. Plan de ayuda a la dinamización y difusión del servicio.

El adjudicatario será responsable durante el periodo de uso y disfrute de los recursos y elementos digitales de la solución tecnológica digital de realizar:

- Asesoramiento para la realización de colecciones y campañas.
- Diseño de materiales digitales que acompañan a las distintas campañas.
- Análisis de datos de uso para proponer mejoras en el servicio.
- Diseño de materiales:
 - Guía explicativa a docentes.
 - Guía explicativa para las Familias.
 - Diplomas de reconocimiento.
- Materiales online:
Se desarrollarán un número mínimo de campañas temáticas.
- Redes Sociales: se llevarán a cabo publicaciones en redes sociales (Facebook e Instagram).
- Acciones de dinamización:
Se deben de realizar retos y concursos para fomentar las horas de lectura dentro y fuera del aula. Entrega de mailings.
- Entrega de reporte mensual con los resultados de las acciones realizadas.

6.3. Servicio de asistencia y soporte técnico

La empresa adjudicataria deberá asegurar el mantenimiento para el acceso a la solución tecnológica (backups, soporte de hardware y software, actualizaciones, etc.) durante el periodo de uso y disfrute de los recursos y elementos, y garantizar su evolutivo con las adaptaciones adecuadas a las últimas versiones de los navegadores más habituales, así como la compatibilidad con los dispositivos de consumo digital, sin coste adicional alguno.

También deberá ofrecer asistencia técnica telefónica o a través de correo electrónico sobre todos los servicios que comprende la solución tecnológica de aprendizaje digital, objeto de la licitación.

El plazo de respuesta a las incidencias reportadas será de 24 horas, con una atención de 5 x 8. Estará obligada a resolver todas las incidencias en los siguientes plazos como mínimo:

- Interrupción de los servicios de acceso a contenidos y experiencias de aprendizaje por parte de los estudiantes y docentes, deben resolverse en un plazo máximo de 8 horas.
- Cualquier otra avería o interrupción del servicio no contemplada en los casos anteriores, deben resolverse en un plazo máximo de 24 horas.
- Aquellas averías o incidencias que no interrumpen la prestación normal del servicio, podrán resolverse en un plazo máximo de 48 horas.

Todos los plazos se contarán a partir de la comunicación de la avería a través del canal que establezca el adjudicatario, que deberá ofrecer un sistema de acuse de recibo de la incidencia con hora y fecha. Las horas de plazo de resolución se computarán en horario laboral, de lunes a viernes, excluyendo los días festivos nacionales marcados en el calendario laboral.

Se comprometerá a informar al personal responsable de la evolución de los trabajos, la resolución de las incidencias, averías y los medios que están disponiendo para su resolución.



Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
VICEPRESIDENCIA,
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y UNIVERSIDADES



UNIÓN EUROPEA

Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

La adjudicataria facilitará también un servicio de ayuda o asistencia a los usuarios del servicio de la solución tecnológica de aprendizaje, de carácter gratuito, comprometiéndose a darles respuesta en un plazo máximo de 24 horas, a través de correo electrónico.

**LA DIRECTORA GENERAL DE BILINGÜISMO
Y CALIDAD DE LA ENSEÑANZA**

Firmado digitalmente por MARÍN GARCÍA MARÍA MERCEDES
Fecha: 2022.10.11 15:01

María Mercedes Marín García