



Dirección General de Comercio
y Consumo

CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,
HACIENDA Y EMPLEO

Este documento se ha obtenido directamente del original que contenía todas las firmas auténticas y se han ocultado los datos personales protegidos y los códigos que permitirían acceder al original

Nº EXPEDIENTE: A/SER-001208/2023

INFORME DE VALORACION DE LA OFERTA TÉCNICA PRESENTADA POR EL LICITADOR AL CONTRATO DE “IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA DENOMINADA COMERCIOS MÁGICOS PARA LA PROMOCIÓN DEL COMERCIO DE LA COMUNIDAD DE MADRID”

El presente informe responde al análisis técnico de las ofertas presentadas para el Expediente A/SER-001208/2023, Contrato de servicios denominado “IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA DENOMINADA COMERCIOS MÁGICOS PARA LA PROMOCIÓN DEL COMERCIO DE LA COMUNIDAD DE MADRID”.

Finalizado el plazo de presentación de ofertas y reunida la Mesa de Contratación el día 29 de marzo de 2023, a las 10:00 horas, según se pone de manifiesto en el Acta correspondiente, se ha presentado la siguiente empresa:

-ASOCIACIÓN BAMBOLEA (G86118759)

La documentación presentada por el licitador es correcta por lo que se acuerda su admisión.

Se procede a petición de la Mesa, celebrada el 4 de abril de 2023, a las 10.00 horas, a valorar mediante el presente informe técnico la “Documentación técnica relativa a los criterios de adjudicación cuya cuantificación depende de un juicio de valor” presentada por:

-ASOCIACIÓN BAMBOLEA (G86118759)

CRITERIOS CUYA CUANTIFICACIÓN DEPENDE DE UN JUICIO DE VALOR ESTABLECIDOS EN EL PLIEGO DE CLÁUSULAS ADMINISTRATIVAS PARTICULARES

De conformidad con lo señalado en la **Cláusula 1 apartado 9.2.2 del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares**, que ha de regir dicho contrato de servicios, a adjudicar por el procedimiento abierto y pluralidad de criterios, se valorará hasta con 46 puntos los siguientes criterios cuya cuantificación dependa de un juicio de valor:

9.2.2.1.- Valor de la creatividad, innovación, calidad, novedad y diversidad del proyecto, (máximo 26 puntos).

Se valorará hasta con 10 puntos la *creatividad e innovación del proyecto* presentado.

Se valorará hasta con 11 puntos la *calidad, novedad y diversidad de la Programación*, ofreciendo espectáculos con temática ligada al mundo de la fantasía, vinculando dichas actuaciones al comercio local de las localidades participantes.

Se valorará con hasta 5 puntos la *calidad, diversidad* y el cumplimiento *del objetivo de fomento del consumo responsable* en las *actividades de carácter recreativo e interactivo* dirigidas a un público de todas las edades propuestas por la empresa licitante en su *Programación*.

9.2.2.2.- Recursos técnicos y materiales puestos a disposición para la ejecución del contrato, hasta un máximo 10 puntos.

Se valorará hasta con 5 puntos la *cualificación* (currículum y experiencia en proyectos de características similares) *del personal* asignado para la ejecución del contrato.

Se valorará hasta con 5 puntos la *calidad de los materiales* empleados, que sean necesarios para la *tematización* de los espacios en los que se desarrollará la campaña.

9.2.2.3.- Plan de actividades que contemple: servicios ofertados, organización y gestión del tiempo y espacios; protocolos de actuación, normas generales de funcionamiento, la gestión estratégica de espacios y tiempos de ejecución, incluyendo la organización, desarrollo y cierre del proyecto, contemplando la responsabilidad del proyecto y la organización de un equipo de trabajo para realizar las diferentes actividades y trabajos que incluye el proyecto (máximo de 10 puntos).

Se valorará hasta con 5 puntos el *grado de detalle de la descripción del plan de actividades*.

Se valorará hasta con 5 puntos el *grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos de desarrollo de las acciones incluidas en el plan de servicios y actividades ofertados*.

VALORACIÓN DE LAS PROPUESTAS PRESENTADAS:

1.- VALOR DE LA CREATIVIDAD, INNOVACIÓN, CALIDAD, NOVEDAD Y DIVERSIDAD DEL PROYECTO, HASTA UN MÁXIMO DE 26 PUNTOS:

- **Creatividad e innovación del proyecto (máximo 10 puntos)**

En general, la **ASOCIACIÓN BAMBOLEA** presenta un proyecto en el que, desde el principio se aprecia que ha sido diseñado “ad hoc” para la campaña de promoción del comercio que nos ocupa. La estructura del mismo, así como el propio diseño de su presentación destacan por su originalidad, orden, coherencia y claridad de ideas.

Se propone un proyecto consistente en una feria sita en un espacio tematizado al aire libre de 500 metros cuadrados adaptables y diferenciado por colores con los que se pretende recrear, a pequeña escala y de forma imaginativa, un rincón de cualquier barrio.

Los comercios están representados en 12 casetas y en cada una de ellas predomina un color que las diferencia del resto sin perder la homogeneidad de la feria, la cual forma un entorno colorido que invita a la participación y a compartir experiencias.

Tomando como consigna la famosa frase de “En la variedad está el gusto” se presenta una carta de 22 actividades, de lo más variopintas, que, al igual que los comercios de cercanía, ofrezca todo tipo de servicios y productos al municipio.

Las actividades que se desarrollan en los diferentes lugares están pensadas para ser disfrutadas tanto por niños como por adultos. Actividades intergeneracionales en las que los más mayores, pueden compartir juegos y diversión con los más pequeños.

Tanto los personajes, como las casetas, los juegos y espectáculos están inspirados y relacionados con algún comercio de los que nos podríamos encontrar en cualquier barrio o pueblo de la Comunidad de Madrid.

Dicho proyecto, incluye elementos diseñados (según se indica en la propuesta) exclusivamente para esta campaña, por lo que estamos ante una oferta altamente **innovadora**, que pretende dar una visibilidad clara a las zonas o áreas comerciales típicas de los barrios o localidades que conforman nuestra Región.

Se compone de un total de 22 actividades diferentes entre feria, casetas o espacios singulares, sitos en un espacio de 500 metros cuadrados, destinados al público de todas las edades, como son:

1. Entrada PHOTOCALL
2. Caseta Beige: LA CASETA DE LOS REGALOS.
3. Caseta Verde: LA FRUTERIA
4. Caseta Azul: LA PESCADERÍA
5. Caseta Amarilla: LA PAPELERÍA
6. Caseta Esmeralda: LA TIENDA DE LOS VIDEOJUEGOS.
7. Caseta Granate: LA SALA DE ESPECTÁCULOS
8. Caseta Blanca: FRUTOS SECOS-CHUCHES
9. Caseta roja: Taller de bicicletas.
10. Caseta Naranja: LA PANADERIA-PASTELERÍA
11. Caseta Púrpura: LA LAVANDERIA
12. Caseta Rosa: LA ÓPTICA
13. Caseta Marrón: EL GUIÑOL + SALA MULTIJUEGOS.

Todo ello amenizado por un equipo exclusivamente dedicado a dinamizar el evento, entre los que se encuentra un Speaker mágico y 2 enormes zancudos y hombre en bola llamando la atención de grandes y pequeños.

Se pretende crear una feria original, donde integrar estas diferencias que presentan nuestros comercios de cercanía, en la que las actividades, hagan reflexionar al público asistente sobre las infinitas posibilidades que nos ofrecen estos establecimientos y las ventajas de comprar en ellos.

Las actividades que presentan son un reflejo de la personalidad única que tienen cada uno de los espacios donde realizamos nuestras compras diarias y por ello, las casetas de juegos tienen entidad propia, diferenciadas unas de otras, por colores que les da un carácter único y a la vez las integrarán dentro del ambiente mágico que se quiere generar.

Será una feria adaptable tanto a los diferentes espacios como a la situación climatológica que se presente en cada momento. Pudiendo cambiar juegos y

actividades si las circunstancias así lo requieren.

Para lograr entorno adecuado, se adopta como mantra en las actividades de la feria, los conceptos que son característicos de los comercios de proximidad, como:

- Cercanía
- Trato personalizado
- Variedad
- Competitividad
- Originalidad
- Confianza
- Lazos comunitarios
- Imaginación

Desde el punto de vista de la innovación, destacan como elementos atractivos y vistosos y dinamizadores:

1.- Caseta verde

En la caseta de la frutería encontramos unas balanzas. Dos pensadas para niños y una más para adultos. A ambos lados de estas balanzas se colocan objetos con el fin de equilibrar los pesos.

En uno de los lados se colocan frutas, hortalizas y verduras de plástico construidas con material reciclado y, en el otro lado, en lugar de pesas, se ponen corazones hechos con estos mismos materiales para representar con ello que comprar en el pequeño comercio del barrio es comprar con corazón.

2.- Caseta azul

En la pescadería los participantes tienen que encestar originales pescados en las canastas consiguiendo que pasen a través de sus redes. Uniendo, de este modo, un deporte que aún se juega en las calles de cualquier barrio con un comercio de cercanía como es la pescadería.

En esta misma caseta está situado el mítico juego de "La Rana" donde los abuelos pueden enseñar a sus nietos como se juega a lo que, seguro, fue uno de sus entretenimientos habituales de su infancia.

3.- Caseta amarilla

En la papelería los asistentes pueden poner a prueba sus dotes artísticas y realizar un original dibujo. Para ello, no utilizarán pinceles, ni lapiceros de colores. En su lugar usan diferentes objetos reciclados con los que pueden hacer estampaciones de lo más variopintas, en hojas de dibujo tamaño Din A3.

Tras la realización de sus obras, los artistas pueden llevarse a casa su dibujo para tener un bonito recuerdo de la Feria de los Comercios Mágicos

4.- Caseta roja

En el taller de bicicletas hay que ser veloz inflando un globo y hacerlo estallar antes de que el resto de los concursantes lo haga con el suyo.

Pertrechados con sus infladores los participantes tienen que bombear el aire a toda velocidad para que su globo crezca hasta explotar.

Los globos con los que jugarán tienen forma de corazón y van serigrafiados con frases de apoyo al comercio local que ayude a concienciar a los visitantes de la importancia de comprar en el comercio de proximidad.

5.- Caseta naranja

En la panadería-pastelería los concursantes tienen la oportunidad de participar en una carrera de "Enrolla tu mantel".

El juego consiste en enrollar un mantel en un tubo de cartón o de madera y ser el más rápido en hacerlo.

Se cuenta con tubos con un diámetro mayor para que puedan jugar participantes de diferentes edades, sin que exista ventaja por parte de los más mayores.

6.- Caseta púrpura

La lavandería es el espacio más amplio de los que compondrán la Feria. Aparte de la caseta dispone de 40 m2 alrededor de la misma para que los participantes puedan desarrollar la actividad libremente y puedan internarse en el "Mundo Mágico de las pompas de jabón".

Para ello, se dispone de más de 20 utensilios diferentes con los que experimentar y hacer cientos de pompas de jabón de distintos tamaños y densidades.

En la actividad "pompas de jabón" se expone un cartel en el que se puede leer la combinación de ingredientes necesario para crear el jabón adecuado para esta y

junto a cada ingrediente. De este modo, los participantes tendrán una visión clara, de que todo lo que necesitan para hacer Pompas de jabón, lo pueden encontrar en los comercios de su barrio.

Los días que por climatología no fuera posible realizar la actividad de las pompas de jabón, en su lugar, ocupan el espacio piezas y utensilios para que los participantes puedan realizar sus propias construcciones, torres, esculturas, edificios, etc.

Entre estas 2 actividades la prioritaria es la de “Pompas de jabón”, ya que es una actividad más propia de la calle, que los participantes no pueden realizarla en el interior de sus casas.

7.- Caseta marrón

Se plantea un espacio especial en el que se representa una historia de guiñol de 30 minutos de duración a las 12:00h aproximadamente. La historia cuenta al público las ventajas de consumir productos comprados en los comercios de cercanía para adaptarse a la temática de la Feria.

8.- Caseta gris

En la óptica los participantes pueden hacerse una revisión de la vista de lo más divertida. Tienen que fijar la mirada en el centro de la diana, donde un globo, espera ser explotado con uno de los dardos proporcionados por el dependiente.

Además, se dispone de todo tipo de artilugios de efectos ópticos tales como zootropos, espiral de Fraser etc.

9.- Caseta granate

En la tienda de videojuegos se quiere hacer un guiño a las nuevas tecnologías. Para ello se dispone de gafas VR 360 de realidad virtual donde grandes y pequeños disfrutan de juegos educativos inmersivos de acción que motivan a los niños a aprender jugando.

10.- Caseta multifuncional

La feria dispone de un espacio multiactividad en el que hay, al menos, 5 juegos a disposición del público.

Son juegos pensados para que puedan participar niños y adultos y, de este modo, potenciar la interacción entre los distintos miembros de la familia.

Algunos de estos juegos son:

- La Petanca
- Tres en raya
- Juego de puntería “Buiten Speel”
- Encesta la anilla
- Otros juegos de ingenio, habilidad y puntería

Desde el punto de vista de la innovación es importante destacar la versatilidad de las actividades propuestas ya que se adaptan a las diferentes condiciones climatológicas que imperen en el momento, así, en época estival predominan los juegos y elementos más refrescantes. Como ejemplo, en la caseta de la PANADERÍA-PASTELERÍA, las tartas se pueden sustituir por vasos de agua o en la caseta de la ÓPTICA, el globo central al que hay que disparar es un globo lleno de agua que salpica al ser explotado. Asimismo, las carreras de barcos, la mini-piscina o el partido de tenis con garrafas recicladas.

Esta adaptabilidad de las actividades permite en época de mayor calor asegurar la afluencia de público a la Feria, de forma que sea agradable la permanencia en la misma. A ello se suman los elementos que proporcionan zonas de sombra y frescor como los 10 difusores de agua autónomos, que se reparten por las diferentes zonas de juegos y espectáculos, 6 sombrillas y una carpa de 25 m2 donde los asistentes pueden resguardarse del sol.

Como punto de salida la propuesta contempla una “Entrada Photocall” que da acceso a la Feria, decorada con flores de colores en el que se incluye la imagen corporativa de la campaña “Comercios Mágicos” y en la que los participantes pueden hacerse una fotografía como recuerdo de su visita.

La propuesta contiene la interacción con el público asistente de un personaje, el denominado “Speaker Mágico”, que anima a los asistentes durante toda la jornada y presenta los diferentes espectáculos, con un toque de humor, dando paso a los diferentes números que se realizan dentro del mismo.

Así pues, por lo que respecta a la creatividad e innovación del proyecto, conforme lo establecido en el Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares (Cláusula 1 apartado 9.2.2), la propuesta técnica presentada por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA

contiene un completo programa con elementos lúdicos y promocionales “on y off line” dirigidos a incentivar el consumo y las ventas en los municipios participantes.

Desde el punto de vista de la **creatividad**, destaca la original propuesta de estética combinada con actividades muy relacionadas directamente con la promoción del comercio de proximidad, realizada de una forma original, altamente atrayente y a la vez práctica.

En el ámbito comercial, la experiencia demuestra que la estética tiene un importante impacto en la calidad percibida por el usuario, pues el consumidor prefiere aquel producto presentado de forma más atractiva.

Por ello, destacar que la propuesta contiene una descripción detallada tanto de las actividades como de los elementos de atrezzo, desde el punto de vista estético,

Además de las propias casetas, constituyen un elemento atrayente y vistoso la propia vestimenta y caracterización de los monitores y artistas que las atienden, acordes en su vestuario y maquillaje, inspirados en los años 50 y que se integran dentro del ambiente colorido de la Feria.

Al igual que las diferentes casetas, estos tienen un color principal que coincide con estas.

Para los días de mucho calor y contando con que se incluye el agua como elemento refrescante en las actividades, algunos de los animadores/artistas llevan trajes de baño de la época para dar un ambiente fresco y veraniego de la Feria. Es una estética cargada de colores vivos y atractivos, totalmente innovadora con respecto al vestuario y atrezzo de pasadas ediciones.

Destacar la propuesta del maquillaje que se realiza por especialistas en maquillaje de fantasía y que está diseñado acorde con el vestuario de cada uno de los personajes, pero manteniendo un punto de unidad entre ellos, para que no haya duda de que todos y cada uno de ellos proceden del mismo mundo y forman una gran familia.

En cuanto a la promoción online, la microsite promocional se plantea, al igual que la pasada edición, como Guía de Comercio, en la cual serán registrados los comercios participantes en la campaña incluyendo, además de un mapa geolocalizador, el acceso desde la ficha de cada establecimiento a su canal de comercio electrónico, facilitando la compra online en las tiendas que dispongan del mismo. En la home además se prioriza la información de la campaña tales como el calendario de los eventos en un carrusel móvil o los comercios participantes y sus ofertas. Esta funcionalidad de la web genera un mayor tráfico

a las páginas web de los comercios del municipio lo cual permite un mayor conocimiento de la oferta comercial de los mismos.

Como novedad en cuanto a la difusión en RRSS la oferta propone un calendario semanal de acciones virales, en concreto, la publicación de un mínimo de 2 post/reels y 2 fotos por municipio donde se informa a los seguidores de toda la información del evento (fecha de celebración, concursos, premios) además de las ventajas de comprar en el pequeño comercio (apoyo a la economía local, reducción de emisiones generadas por el transporte...).

Asimismo, otra acción promocional, utilizada en ediciones anteriores, es el concurso denominado “Quiero un patinete”.

La oferta propone la utilización de un hashtag atractivo y fácil de recordar #quierounpatinete para lanzar un concurso que se promocionaría en el perfil de Instagram, además de publicar el concurso en Facebook y twittear el enlace. También se activaría un hellobar en el microsite de campaña.

La dinámica del concurso consiste en que los seguidores deben demostrar que compran en los comercios de su municipio subiendo una fotografía de su ticket de compra a través de un formulario que se habilitará en el microsite de campaña (www.comerciosmagicos.com/formulario).

Los participantes deben seguir cualquiera de los perfiles de la campaña además de demostrar que compra en el comercio local. Aquella persona que suba más tickets de su localidad a la plataforma ganará un espectacular patinete eléctrico valorado en 300 euros.

El premio se entrega en la última hora del día del evento y en mano, por lo que el ganador debe estar presente.

El patinete queda expuesto en la caseta de los regalos de la feria y es entregado el día del evento, en la última hora, por lo que el ganador debe también visitar la feria. De esta forma se consigue aumentar el tráfico a la feria además de aumentar el número de seguidores en los perfiles.

En cuanto a la promoción offline, cabe destacar el incremento de las unidades totales de merchandising (20.000 más de las solicitadas).

Al igual que en la pasada edición la oferta se completa con 1 furgoneta por municipio con pantallas digitales gigantes dobles (ambos lados) de 8 m2 y resolución máxima de 1920×1080, con megafonía y vinilos de campaña en trasera, delantera y laterales que promocionan el evento el día anterior (tarde) y el mismo día (mañana) durante 4 h.

Igualmente 2 monociclos con la imagen de la campaña que visitan los comercios participantes repartiendo piruletas y calendarios.

El resto de elementos promocionales se ajustan a lo establecido en el Pliego de Prescripciones Técnicas que rige el presente contrato.

Por lo anteriormente expuesto, se valora con **10 puntos** la creatividad e innovación del proyecto presentado por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

- **Calidad, novedad y diversidad de la Programación de los espectáculos (máximo 11 puntos)**

Por lo que respecta a la **calidad** de la Programación, la oferta de la **ASOCIACIÓN BAMBOLEA** incluye una serie de actuaciones de carácter circense (malabares, acrobacias, magia, etc.) desarrolladas por auténticos profesionales, con una dilatada carrera profesional, en el sector, según acreditan los currículums aportados. Se trata de números arriesgados que requieren de una alta destreza, lo que le confiere al espectáculo gran calidad.

Los artistas que forman parte del equipo artístico desarrollan diferentes habilidades lo que convierte en una representación, a pequeña escala, de una pista de circo al uso.

Respecto a la **novedad** de la programación de los espectáculos, las actuaciones serán desarrolladas en:

- *La Plaza de los Espectáculos:*

Está concebido como un lugar lo más céntrico posible, dependiendo de las características del espacio, decorado con una escenografía que está en consonancia con la decoración propuesta para la Feria.

En él se podrá disfrutar de números de circo, magia y aéreos realizados por profesionales del sector.

El primero de ellos, consiste en un espectáculo de Circo profesional compuesto por diferentes números: acrobacias aéreas, portes mano a mano, contorsiones, malabares, equilibrios con distintos elementos, mimo, mástil chino, rueda cyr, hula-hoops, etc.

El segundo de los espectáculos diarios está centrado en la magia.

Respecto a la distribución del espacio destinado al desarrollo de los espectáculos indicados, de la cual se ofrece un plano en la página 7 de la propuesta, la separación y la localización de cada una de las carpas, nos parece adecuada para facilitar la regulación del flujo de visitantes a la Feria.

Así pues, en cuanto a la **diversidad** de la programación, la propuesta de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA ofrece, claramente diferenciados, los espectáculos siguientes: magia, malabares y acrobacias aéreas en diversas franjas horarias.

Esta diversidad permitiría la captación de un amplio espectro de público, de diferentes gustos y edades, potenciales consumidores en los establecimientos comerciales adheridos, siendo éste el objetivo del programa.

Por lo anteriormente expuesto, se valora con **11 puntos** la calidad, novedad y diversidad de la Programación presentada por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

- **Calidad, diversidad y el cumplimiento del objetivo de fomento del consumo responsable en las actividades de carácter recreativo e interactivo dirigidas a un público de todas las edades propuestas por la empresa licitante en su Programación (máximo 5 puntos).**

La propuesta de la **ASOCIACIÓN BAMBOLEA**, oferta las actividades de carácter recreativo e interactivo, con utilización de materiales que integran el reciclaje y la reutilización.

Las diferentes casetas son lugares representativos de los distintos comercios, en los que se realizan actividades que tienen como bases: la diversión, la cooperación y el respeto por el medio ambiente, utilizando elementos reciclados relacionados con el comercio sostenible (ejemplo: en la Frutería se colocan frutas, hortalizas y verduras de plástico construidas con material reciclado o en la Papelería, donde se usan diferentes objetos reciclados).

Señalar que en todas las actividades interactivas y de ocio propuestas por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA puede participar público de todas las edades.

A la vista de lo anterior, se valora con **5 puntos** la calidad, diversidad y el cumplimiento del objetivo de fomento del consumo responsable en las actividades de carácter recreativo e interactivo dirigidas a un público de todas las edades propuestas por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA en su Programación.

CUADRO RESUMEN

LICITADOR	ASOCIACIÓN BAMBOLEA
1. Valor de la creatividad, innovación, calidad, novedad y diversidad del proyecto (hasta 26 puntos)	
•Creatividad e innovación Proyecto (<u>hasta 10 puntos</u>)	10
•Calidad, novedad, diversidad y vinculación comercio local <i>espectáculos</i> (<u>hasta 11 puntos</u>)	11
•Calidad, diversidad y el cumplimiento objetivo consumo responsable <i>actividades interactivas</i> (<u>hasta 5 puntos</u>)	5
Total apartado 1	26

2.- RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES PUESTOS A DISPOSICIÓN PARA LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO, HASTA UN MÁXIMO 10 PUNTOS.

- **Cualificación (currículum y experiencia en proyectos de características similares) del personal asignado para la ejecución del contrato (máximo 5 puntos).**

Cabe señalar que desde el punto de vista de la cualificación (currículum y experiencia) del personal asignado, la propuesta de la **ASOCIACIÓN BAMBOLEA** acredita, tanto la experiencia como la formación circense necesarias de los miembros del equipo, tanto para las actuaciones artísticas, propiamente dichas, como para las actividades interactivas.

Aporta extenso listado de clientes, tanto en el ámbito público (Comunidades Autónomas y Entidades Locales), como en el privado (asociaciones culturales y empresas de reconocido prestigio en proyectos de animación), con específica mención a proyectos de promoción comercial de características similares, entre los que se encuentra la campaña “Comercios Mágicos”, ediciones 2020,2021 y 2022.

Asimismo, demuestra amplia experiencia en el ámbito artístico pues aporta relación de festivales en los que ha participado, tanto nacionales como internacionales.

En los curriculums aportados del elenco artístico, se menciona su formación en prestigiosas escuelas de circo y su experiencia en circos tanto nacionales como internacionales. Además, el elenco ha participado en multitud de eventos y festivales de circo tanto en España como fuera de nuestras fronteras.

Asimismo, junto al personal que realiza los espectáculos, identifica a personal destinado a animación, producción, organización, gestión y control técnico.

A la vista de lo anterior, se valora con **5 puntos** la cualificación (currículum y experiencia en proyectos de características similares) del personal asignado para la ejecución del contrato propuesta por la ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

- **Calidad de los materiales empleados, que sean necesarios para la tematización de los espacios en los que se desarrollará la campaña (máximo 5 puntos).**

La propuesta de la **ASOCIACIÓN BAMBOLEA** describe detalladamente las calidades empleadas, tanto en las casetas, vestuario y atrezzo, como en los elementos utilizados para el desarrollo tanto de las actividades interactivas, como de los espectáculos (madera, aluminio, hierro, tela, papel, etc.).

Los materiales empleados en el evento (casetas, vestuario, decoración, etc.) son realizados directamente por el equipo de la Asociación Bambolea, por lo que es valorable su carácter artesanal, diseñados “ex profeso” para la campaña.

Se aportan imágenes del vestuario y maquillaje, así como una detallada relación de los recursos materiales con más de 80 elementos a utilizar en las actividades interactivas, estrategias bioclimáticas, ambientación y escenografía, soporte técnico, sonido y otros soportes.

Por todo ello, se valora con **5 puntos** la propuesta de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA en relación a la calidad de los materiales empleados, que sean necesarios para la tematización de los espacios en los que se desarrollará la campaña.

Destacar la calidad de la propuesta de maquillaje, realizada “ex profeso” por especialistas en maquillaje de fantasía que forman parte del equipo técnico de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

CUADRO RESUMEN

LICITADOR	ASOCIACIÓN BAMBOLEA
2. Recursos técnicos y materiales (hasta 10 puntos)	
•Cualificación del personal (hasta 5 puntos)	5
•Calidad de los materiales (hasta 5 puntos)	5
Total apartado 2	10

3.- PLAN DE ACTIVIDADES QUE CONTEMPLE: SERVICIOS OFERTADOS, ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIOS; PROTOCOLOS DE ACTUACIÓN, NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO, LA GESTIÓN ESTRATÉGICA DE ESPACIOS Y TIEMPOS DE EJECUCIÓN, INCLUYENDO LA ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y CIERRE DEL PROYECTO, CONTEMPLANDO LA RESPONSABILIDAD DEL PROYECTO Y LA ORGANIZACIÓN DE UN EQUIPO DE TRABAJO PARA REALIZAR LAS DIFERENTES ACTIVIDADES Y TRABAJOS QUE INCLUYE EL PROYECTO (MÁXIMO DE 10 PUNTOS).

- **Grado de detalle de la descripción del plan de actividades (máximo 5 puntos).**
- **Grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos de desarrollo de las acciones incluidas en el plan de servicios y actividades ofertados (máximo 5 puntos).**

Para la valoración del apartado relativo al grado de detalle de la descripción del plan de actividades, la oferta presentada por **ASOCIACIÓN BAMBOLEA**, y comenzando, dado que es la actividad previa al evento, por la “Captación de comercios participantes”, la propuesta describe una estrategia en cuatro fases estratégicamente organizadas y planificadas que van, desde una primera toma de contacto con el coordinador municipal del programa, pasando por la utilización de

herramientas online (mailing y telemarketing) con funcionalidades dirigidas a recabar el consentimiento de los comerciantes adheridos, el manejo de bases de datos creadas ad hoc, así como actuaciones offline, como es el caso del teleoperador, las visitas a los comercios, hasta culminar con un registro final de los participantes en el site de la campaña.

En la fase denominada “preparación”, no solo manejarían las bases de datos proporcionadas por los municipios, sino que proponen incorporar bases externas previamente filtradas y cualificadas.

Es un elemento a destacar el seguimiento telefónico de los comercios contactados con el objetivo de cerrar su participación.

El personal dedicado a este bloque está compuesto por tres personas, uno de los cuales realiza funciones de coordinación, dicho equipo de captación es conforme con el PPT.

Por lo que respecta al funcionamiento del espectáculo y actividades, la oferta de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA incluye un mapa de situación de los elementos que componen el evento (página 7) con indicación de los puntos donde se dispensa el gel desinfectante y las zonas de sombra.

Asimismo, se refieren al cumplimiento del Protocolo establecido por el INAEM en la “Guía de Buenas Prácticas para el reinicio de la actividad musical en España (junio 2020). Para ello, el equipo ha realizado el curso “Conocimientos básicos y medios de protección coronavirus-Covid-19” en OTP, prevención de riesgos laborales.

Dicho Protocolo trata, entre otras cuestiones, de control de aforo y de distanciamiento social.

Asimismo, la oferta realiza una descripción detallada, en el apartado 04 “Protocolo Covid” de las medidas anti-covid a adoptar por los miembros del equipo, durante el evento y con respecto al público asistente, lo que refuerza la seguridad en el desarrollo de los espectáculos y actividades. Esta descripción aporta una mayor confiabilidad y seguridad en el desarrollo del proyecto.

Por otra parte, su oferta en el apartado 03 “Recursos Materiales”, en los que se describe de forma minuciosa el vestuario del elenco artístico, maquillaje y decoración. En concreto se mencionan más de 80 elementos empleados en escenografía, soporte técnico de sonido, soporte para las actividades y otros elementos como existencia de botiquín, extintores, catenarias, EPIs, mascarillas, papeleras, entre otros.

Por lo que respecta al bloque “Plan de Promoción”, destacar que, junto a los elementos promocionales descritos detalladamente con indicación de materiales, composición y colores, con aportación de imágenes, conforme al Pliego de Prescripciones Técnicas, la oferta de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA incluye la realización de 2 piezas creativas ad hoc consistentes en un banner y un gif animado para los sites de los ayuntamientos participantes y asociaciones de comerciantes locales, para aumentar la visibilidad de la campaña en los soportes online.

Destacar que, según su oferta, los artículos en papel destinados a promoción offline (flyers y calendarios de bolsillo) cumplirían con las normas en reciclabilidad y reutilización.

Por todo ello, se valora con **5 puntos** el plan de actividades, servicios ofertados, organización y gestión del tiempo y espacios, protocolos de actuación, normas generales de funcionamiento, la gestión estratégica de los espacios y tiempos de ejecución, incluyendo la organización, desarrollo y cierre del proyecto, contemplando la responsabilidad del proyecto y la organización de un equipo de trabajo para realizar las diferentes actividades y trabajos que incluye el proyecto de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

En cuanto a la valoración del grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos de desarrollo de las acciones incluidas en el plan de servicios y actividades ofertados presentado por **ASOCIACIÓN BAMBOLEA**, el plano de situación de las casetas, incluido en la página 7 de la oferta, plantea una disposición de las mismas circular, lo que permite encauzar el flujo de asistentes, evitando aglomeraciones, dejando amplios espacios entre los diferentes elementos.

Esta Unidad promotora considera un buen aprovechamiento del espacio la zona de sombreado que llega, tanto a la caseta de acrobacias aéreas como a la zona del guiñol.

Por otra parte, la oferta establece un protocolo de actuación, con horario detallado de cada uno de los pasos a seguir el día del evento, desde la hora de llegada, actuaciones preliminares, montaje, desarrollo de la actividad y desmontaje. En este apartado destaca la temprana hora de llegada (7:00 horas) que aporta un amplio margen para atención de cualquier incidente o imprevisto hasta la hora de inicio del comienzo del evento (10:00 horas).

La oferta indica un pasacalle previo, a modo de reclamo o anuncio, del comienzo de los espectáculos y actividades. Este pasacalle tiene una duración de una hora,

por lo que se considera tiempo suficiente para recorrer un amplio número de calles, de modo que la promoción previa sea más efectiva.

Asimismo, el equipo técnico dispone de tres horas para comprobación de espacios, conexiones y pruebas de tensión de luz, perimetrado, montaje y caracterización del equipo artístico, tiempo suficiente para realizar estas tareas de forma óptima.

En cuanto al desarrollo de los espectáculos, propone la oferta el desarrollo de un total de tres actuaciones diarias (entre las 12.00 y las 14.30 h) con una duración de media hora cada una.

Dicha frecuencia y horario nos parecen adecuados, ya que, entre actuación y actuación, existe un intervalo de media hora, que entendemos necesaria para encauzar el flujo de asistentes, y permitir la limpieza y desinfección de las zonas destinadas al público y a los artistas. Además, al ofrecer tres pases, se reducen los tiempos de espera para ver los espectáculos, lo cual dinamiza y hace más atractivo el programa de actuaciones para el público asistente, realizando de este modo una gestión eficaz de los espacios y tiempos.

Por otro lado, nos parece conveniente la propuesta de realización de los espectáculos al aire libre, lo cual permitirá ser visualizados por un mayor número de asistentes. Así mismo, permite controlar más fácilmente el flujo de personas, entradas y salidas al evento.

En cuanto al desmontaje, se realiza en dos horas y media, quedando liberado el espacio a las 17.30 horas, estableciéndose una última revisión, en los cinco minutos finales, por parte del coordinador del espacio que han ocupado durante la feria con retirada de elementos de delimitación.

Por todo ello, se valora con **5 puntos** el grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos de desarrollo de las acciones incluidas en el plan de servicios y actividades ofertados por ASOCIACIÓN BAMBOLEA.

CUADRO RESUMEN

LICITADOR	ASOCIACIÓN BAMBOLEA
3. Plan de actividades, servicios ofertados, organización y gestión del tiempo y espacios, etc... (hasta 10 puntos)	
•Grado detalle Plan Actividades (<u>hasta 5 puntos</u>)	5
• Grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos (<u>hasta 5 puntos</u>)	5
Total apartado 3	10

RESUMEN DE VALORACIONES:

De acuerdo con el informe realizado de las propuestas técnicas cuantificables mediante juicio de valor, las valoraciones obtenidas en cada apartado son las siguientes:

PUNTUACIÓN CRITERIOS EVALUABLES MEDIANTE JUICIOS DE VALOR (HASTA 46 PUNTOS)	
LICITADOR	ASOCIACIÓN BAMBOLEA
1. Valor de la creatividad, innovación, calidad, novedad y diversidad del proyecto (hasta 26 puntos)	
•Creatividad e innovación Proyecto (<u>hasta 10 puntos</u>)	10
•Calidad, novedad, diversidad y vinculación comercio local <i>espectáculos</i> (<u>hasta 11 puntos</u>)	11
•Calidad, diversidad y el cumplimiento objetivo consumo responsable <i>actividades interactivas</i> (<u>hasta 5 puntos</u>)	5
Total apartado 1	26

2. Recursos técnicos y materiales (hasta 10 puntos)	
•Cualificación del <i>personal</i> (hasta 5 puntos)	5
•Calidad de los <i>materiales</i> (hasta 5 puntos)	5
Total apartado 2	10
3. Plan de actividades, servicios ofertados, organización y gestión del tiempo y espacios, etc... (hasta 10 puntos)	
•Grado detalle Plan actividades (hasta 5 puntos)	5
•Grado de aprovechamiento de espacios y distribución de los tiempos (hasta 5 puntos)	5
Total apartado 3	10
PUNTUACIÓN FINAL	46

LA TÉCNICO DE APOYO

Firmado digitalmente por: RODRIGUEZ MUÑOZ ANGELES
Fecha: 2023 04 10 09:43