

**Nº EXPEDIENTE: A/SER-002054/2024**

**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-002054/2024, 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 12 de marzo de 2024, 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 18 de marzo de 2024, 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 donde se instalan 13 casetas, a modo de tiendas, que albergan las actividades y los espacios destinados a espectáculos se integran como si se tratara de una calle comercial del cualquier municipio.

Como importante elemento innovador es la utilización de toldos de campaña a dos aguas de 12m2., carpas de 18m2 y múltiples sombrillas.

Los colores de los toldos son los de campaña (blanco y rojo) serigrafiados con el logotipo de campaña, para dar un aspecto uniforme y único a la feria.

Asimismo, la señalética que cuenta qué actividad hay en cada tienda y los horarios de los espectáculos está impresa en telas que pueden tener los colores de la campaña o colores relacionados con la actividad que anuncian.

Estas telas estarán sujetas por un listón que permite que no se arruguen y estén siempre en perfecto estado para ser leídas

La colocación de las 13 tiendas, que albergan diferentes actividades, permite la interacción con el público participante. Estas tiendas representan, de forma divertida, a su establecimiento real creando una relación positiva entre ocio y comercio local.

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 diversas actividades entre feria, casetas o espacios singulares, sitios en un espacio de 500 metros cuadrados, destinados al público de todas las edades, como son:

1. La tienda de los regalos.
2. La Zapatería.
3. La Heladería.
4. La Panadería.
5. La Librería.
6. El Taller Mágico.
7. La Boutique de Ropa (espejito mágico).
8. La Tienda de Animales.
9. La Tienda de Deportes.
10. La Ludoteca – Guiñol.
11. La loca Academia.
12. Acceso Principal.
13. La Tienda de Frutos Secos.

Todo ello amenizado por un equipo exclusivamente dedicado a dinamizar el evento, entre los que se encuentra un Speaker mágico.

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. Así, en época estival, en la feria se incluyen juegos de agua, para refrescar a los visitantes como los rotuladores mágicos para hacer dibujos en el fondo de un plato, que al llenarlo de agua harán que los dibujos floten y se queden impregnados en cualquier superficie que se apoye en el agua.

Otra novedad, será la realización de juegos cooperativos con agua. En estos juegos los participantes tienen que pasarse el agua de un recipiente a otro hasta conseguir trasladar toda el agua de principio a fin, sin derramarla.

Y también incluyen otros juegos como “Pesca peces en la piscina”, “Carreras de Barcos por el Canalón”, “Tenis con agua”, etc.

De forma natural, a través de los juegos y las actividades de la feria se inculca a los visitantes los valores y las ventajas de la compra en el comercio local:

- Cercanía
- Calidad
- Atención individualizada
- Sostenibilidad
- Cuidado del medio
- Compromiso
- Confianza
- Tradición

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

### 1.- La Zapatería

En la zapatería, se proponen a los participantes una secuencia compuesta por botas, zapatos, zapatillas y deportivas que tendrán que adivinar.

Este juego, basado en el mítico Master Mind, está compuesto por un tablero gigante con un felpudo a cada lado. Uno de los felpudos está tapado y en él es donde se pone la secuencia de calzado a adivinar.

Con botes de betún verde y morado, se van dando las pistas sobre los aciertos que el participante va teniendo, para de este modo conseguir llegar a la combinación ganadora.

### 2.- La heladería

En la heladería se cuenta con material para que los más pequeños tengan un juego en el que puedan manejarse fácilmente.

El juego consistirá en diseñar y crear sus propios helados con diferentes moldes y objetos para dar forma a su imaginación. Con arena moldeable pueden ir componiendo sus helados, como se harían en una heladería artesanal de las que podemos encontrar en cualquier zona comercial de los municipios

### 3.- La panadería

En la panadería, los participantes tienen que encestar diferentes ingredientes relacionados con la elaboración del pan en un tablero agujereado para la ocasión.

Los ingredientes están representados por sacos de tela que tendrán inscritos el nombre del producto en sí: harina de trigo, levadura, masa madre, centeno, sal, etc.

Entre los ingredientes se incluyen diferentes tipos de harina y levaduras que recuerdan la múltiple variedad de pan que se puede encontrar actualmente en los hornos de pan.

También en la panadería se incluye un segundo juego en los que los participantes pueden echar una carrera en la que tienen que enrollar un mantel, lo más rápido que puedan, mientras retiran las barras de pan que se van encontrando sobre el mismo.

#### 4.- La librería

Cuentan con libros que al abrirse se transforman en castillos, libros que se mojan y desvelan mensajes ocultos, libros imantados, libros con diferentes texturas, libros interactivos, libros para jugar, libros que esconden misterios, y libros de magia.

#### 5.- El taller mecánico

En el taller los visitantes se encontrarán con dos juegos diferentes, cada uno pensado para un rango de edad.

Para los más pequeños hay un pequeño banco de trabajo en el que encontrarán diferentes tipos de tuercas y tornillos que tienen que ensamblar en agujeros, atornillar y ajustar, trabajando de este modo la psicomotricidad fina y divirtiéndose como auténticos mecánicos.

Los mayores tienen que poner en funcionamiento la memoria visual, jugando a “Memori Sobre Ruedas”. Un juego de cartas gigantes en el que tienen que memorizar donde están situados diferentes vehículos (tractores, camiones, coches, motocicletas, etc.) para irlos emparejando y conseguir el mayor número de parejas posible.

#### 6.- La boutique de ropa

La boutique de ropa, concebido como un auténtico showroom mágico. Cuenta con un photocall-espejo mágico que crea efectos increíbles. Los visitantes pueden probarse diferentes prendas de vestir y complementos mágicos con los que poder caracterizarse consiguiendo un aspecto divertido.

Las prendas son complementos relacionados con el mundo de la magia.

#### 7.- La tienda de animales

El juego que se puede encontrar en la tienda de mascotas es una réplica fabricada en madera del famoso “Quién es Quien” pero en formato Maxi, en el que las personas son sustituidas por animales.

Dos tableros gigantes con dibujos de animales que van cayendo a medida que sus características no coinciden con el que tienen que adivinar.

Es un juego rápido y dinámico apto para todas las edades.

#### 8.- La tienda de deportes

En la tienda de deportes encontraremos una divertida variedad de juegos desde un minigolf, bicicletas que cargan móviles y un tablero en el que jugar partidos de fútbol con tapones reutilizados.

#### 9.- La ludoteca

En la ludoteca los niños/as pueden jugar libremente con diferentes juegos. Bajo una pérgola de más de 20m2 ubicada en el centro de la feria se instalan al menos 5 juegos a disposición del público, a saber:

- Mi pequeña tienda
- La Petanca
- Tres en raya
- Juego de puntería "Buiten Speel"
- Encesta la anilla

#### 10.- La ludoteca-Guiñol

En este mismo espacio se realiza un pase de Guiñol diario en el que se representa una historia de marionetas enfocada a educar a los más pequeños en la importancia del comercio de cercanía.

#### 11.- La tienda de frutos secos

En esta tienda tradicional del comercio local se ofrece, de forma gratuita, cucuruchos de palomitas recién hechas, piruletas y caramelos entre el público asistente.

Se distribuye justo antes de cada espectáculo.

En los meses estivales los cucuruchos de palomitas pueden sustituirse por refrescantes flashes.

#### 12.- La loca academia

Se realizan 2 espectáculos diarios en los que los espectadores pueden disfrutar y aprender de algunas rutinas circenses como acrobacias, malabares, equilibrios con distintos elementos. Todo ello desarrollado en un espacio decorado con escenografía circense creada para la feria en consonancia con las diferentes tiendas y espacios que se incluyen en ésta.

Asimismo, se propone que, cada día, un mago visite la feria, y realice un show de magia enseñando sus trucos.

### 13.- Actividades estivales

En época estival, en la feria se incluyen juegos de agua, para refrescar a los visitantes como los rotuladores mágicos, juegos cooperativos con agua, “Pesca peces en la piscina”, “Carreras de Barcos por el Canalón”, “Tenis con agua”, etc.

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.

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 14 difusores de agua autónomos, que se reparten por las diferentes zonas de juegos y espectáculos para hacer la estancia de las personas que se acerquen, mucho más agradable, 10 sombrillas y dos carpas de 25 m2 donde los asistentes podrán resguardarse del sol. Debemos resaltar que en su conjunto la feria cuenta con 200m2 de sombra entre toldos, sombrillas y carpas, lo que representa el 40% del espacio total de la feria.

Como punto de salida la propuesta contempla una entrada compuesta por un pórtico con tejadillo acorde con el tipo de tiendas que alberga la feria. Con una altura de 6 metros es visible desde cualquier punto de la feria y está adornada en los extremos con cartelería de campaña a modo de estandartes.

Señalar, como importante elemento innovador, que se incrementan el número de carpas con respecto a lo exigido en el Pliego de Prescripciones Técnica (10) pasando a un número de 12, más las actividades estivales.

Asimismo, se incluye como propuesta innovadora un restyling de marca, adaptándose a las nuevas tendencias de diseño gráfico sin perder su esencia y mejorando su legibilidad en cartelería, con la posibilidad de elegir entre dos opciones a valorar.

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 atractiva 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 atractivo y vistoso la propia vestimenta y caracterización personalizada de los monitores y artistas que las atienden, acordes en su vestuario y maquillaje dentro del ambiente de la Feria.

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.

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.

Se propone la realización de dos piezas creativas ad hoc (banner + gif animado) por municipio que se distribuye para su publicación en el site oficial de cada

ayuntamiento y de las asociaciones de comerciantes locales.

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...).

Se propone una campaña de publicidad en Facebook Ads e Instagram Ads geolocalizada por municipio.

La oferta propone la utilización de un hashtag atractivo y fácil de recordar #quierounaescapadamagica para lanzar un concurso en el cual los seguidores de la campaña deben demostrar que son a fans del comercio de su municipio subiendo una fotografía de sus tickets de compra a través de un formulario habilitado en el microsite de campaña ([www.comerciosmagicos.com/formulario](http://www.comerciosmagicos.com/formulario)).

Se realizan 2 concursos por municipio: Un concurso que comienza con una antelación de 15 días sobre la fecha del evento y un segundo concurso que comenzará en la fecha del evento y finalizará 15 días después (de esta forma la duración de la promoción es de un mes por municipio). Aquella persona que sube más tickets de su localidad a la plataforma en cada concurso gana una escapada de una noche con desayuno para dos personas en Paradores valorado en 150 euros.

El primer premio del concurso se entrega en la última hora del día del evento y en mano, por lo que el ganador deberá presentarse en la feria.

Respecto al segundo concurso se entrega 15 días después de la fecha del evento. Se contacta con el ganador y el premio se entrega en dependencias municipales.

Los ganadores/as se publican en la web y en los diferentes perfiles de la campaña en (stories).

Estos dos concursos intensifican la promoción, tanto previa como posterior a la Feria, por lo que los comerciantes obtienen una mayor visualización, potenciándose las compras en los establecimientos de cada municipio durante un período de tiempo más prolongado.

En cuanto a la promoción offline, cabe destacar el incremento de las unidades totales de merchandising (de 45.000 exigidas en el Pliego a 77.000).

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 mismo día (mañana) durante 4 h.

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

Destacar la creatividad del pasacalles mágico el día anterior a la fecha del evento de 3 horas de duración donde bailarinas, hombres bola, malabaristas y zancudos visitaran los principales ejes comerciales de municipio repartiendo sonrisas, flyers y piruletas, recordando a toda la campaña.

Además, una hora antes de que comience la feria, dos artistas vuelven a pasear informando de las actividades en la que pueden participar y de las ventajas de llevar tickets de compra de los comercios cercanos a la caseta “Tienda de Regalos”. Estos artistas son la Bailarina Origami, acompañada de un zancudo.

Y para completar la animación se incluye el Speaker mágico que anima a los asistentes durante toda la jornada y presentará los diferentes espectáculos, con un toque de humor, y dando paso a los diferentes números que se realizan dentro del mismo.

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 loca academia:*

Los artistas no se limitan a realizar vistosos números circenses y de magia, además interactúan con el público ejerciendo de maestros, explicando cómo realizar los trucos de magia y algunas rutinas circenses como acrobacias, malabares, equilibrios con distintos elementos, hula hoops, contorsiones, acrobacias aéreas, clown, etc.

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.

Comienza la feria por la que van pasando los participantes de forma ordenada y sin aglomeraciones, siguiendo las instrucciones del encargado de control de aforo, de los monitores y del Speaker, que se encarga de que el ritmo sea más o menos fluido, dependiendo de los participantes que haya esperando

Así pues, en cuanto a la **diversidad** de la programación, la propuesta de la ASOCIACIÓN BAMBOLEA ofrece 3 espectáculos, de 30 minutos cada uno, diferentes entre sí, en el espacio denominado La Plaza de los espectáculos.

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. Por este motivo todos los libros que se utilicen la caseta de “La Librería”, al finalizar la campaña, se donan a Bibliotecas y ONGs con el objetivo de proporcionarles “una segunda vida”.

Asimismo, el cuento propuesto en la caseta del guiñol “LAS AVENTURAS DE SUPER KIKA Y SU ABUELA” trata la recogida de basura para el reciclaje.

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
<b>1. Valor de la creatividad, innovación, calidad, novedad y diversidad del proyecto (hasta 26 puntos)</b>	
•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
<b>Total apartado 1</b>	<b>26</b>

## 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, un total de 24 profesionales, 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, 2022 y 2023.

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

En los currículums aportados del elenco artístico, se menciona su formación en prestigiosas escuelas y compañías circenses 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, control técnico, desarrollo web, community manager y captadores.

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
<b>2. Recursos técnicos y materiales</b> (hasta 10 puntos)	
•Cualificación del personal (hasta 5 puntos)	5
•Calidad de los materiales (hasta 5 puntos)	5
<b>Total apartado 2</b>	<b>10</b>

*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) 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 los elementos destinados a generar zonas de sombreado y frescor como los 14 difusores de agua autónomos, repartidos por las diferentes zonas de juegos y espectáculos, las 10 sombrillas y dos carpas de 25 m2 donde los asistentes podrán resguardarse del sol.

Debemos resaltar que en su conjunto la feria cuenta con 200m2 de sombra entre toldos, sombrillas y carpas, lo que representa el 40% del espacio total.

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, así como del pasacalle que se realiza en el día previo, 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 2 horas, 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 (11:30 h., 12:30 h., y 13:30 h.) con una duración de media hora cada una, diferentes entre sí, en el espacio denominado “La Plaza de los espectáculos”.

Dicha frecuencia y horario nos parecen adecuados, ya que, entre actuación y actuación, existe un intervalo de una 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.

Por otra parte, destacar que las diferentes actividades se encuentran convenientemente descritas en la señalética de cada uno de los espacios que cuentan qué actividad hay en cada tienda y los horarios de los espectáculos.

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
<b>3. Plan de actividades, servicios ofertados, organización y gestión del tiempo y espacios, etc... (hasta 10 puntos)</b>	
•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
<b>Total apartado 3</b>	<b>10</b>

### 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
<b>1. Valor de la creatividad, innovación, calidad, novedad y diversidad del proyecto (hasta 26 puntos)</b>	
•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
<b>Total apartado 1</b>	<b>26</b>
<b>2. Recursos técnicos y materiales (hasta 10 puntos)</b>	

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

## LA TÉCNICO DE APOYO

Firmado digitalmente por: RODRIGUEZ MUÑOZ ANGELES  
Fecha: 2024 03 19 12:24