



# INFORME DE VALORACIÓN TÉCNICA

**OBJETO DEL CONTRATO: REALIZACIÓN DE NUEVOS  
MÓDULOS FORMATIVOS ELEARNING, MODIFICACIÓN DE  
LOS MÓDULOS FORMATIVOS YA EXISTENTES Y LA  
ELABORACIÓN DE NUEVAS PIEZAS MULTIMEDIA O  
AUDIOVISUALES**

**NÚMERO DE LICITACIÓN: 6012400279**

**NÚMERO DE LA S.C: 1000100076**

**Elaboradores:**

*Carlos Méndez*

*Belén Santero*

Fecha: 2 de Julio de 2025

## **1 OBJETO DEL INFORME DE VALORACIÓN TÉCNICA:**

El presente documento tiene por objeto realizar la valoración técnica de los pliegos del acuerdo marco, número de licitación 6012400279, para la contratación de "Desarrollo de nuevos módulos formativos elearning a partir de contenidos (de cualquier tipo) proporcionados, principalmente, por Metro de Madrid, utilizando diferentes metodologías pedagógicas y audiovisuales, y empleando herramientas informáticas específicas; la contratación de modificaciones (proporcionadas por Metro de Madrid) de los módulos elearning ya existentes utilizando herramientas informáticas específicas; y la contratación de la elaboración de diferentes piezas multimedia o audiovisuales. Todo ello conforme al Alcance indicado en el apartado 3 del Pliego de Prescripciones Técnicas (PPT).

## **2 INFORMACIÓN PREVIA A LA VALORACIÓN TÉCNICA:**

Las empresas que han manifestado interés en la licitación han sido:

- CEGOS ESPAÑA LEARNING
- NTT DATA SPAIN SL
- GECSA
- BUREAU VERITAS INSPECCIÓN Y TESTING
- TALENTO Y TECNOLOGÍA SOLUCIONES S.L.
- DICAMPUS, S.L.
- STRATESYS TECHNOLOGY SOLUTIONS,SL
- HEDIMA DN FORMACION, S.L.
- EFIPSA, FORMACIÓN Y CONSULTORÍA,S.L.
- Centro de Estudios Adams
- APLICACIONES Y TRATAMIENTOS DE SISTEMAS
- TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA
- ESCUELA ABIERTA DE DESARROLLO EN INGENIE
- GESTIONET MULTIMEDIA, S.L.
- BABEL SISTEMAS DE INFORMACIÓN, S.L.
- ATEXIS S.L.
- ADECCO FORMACION, S.A.

- Adalid Inmark, S.L.
- IP LEARNING EDUCATIVA SL
- SOCIEDAD ARAGONESA ASESORÍA TÉCNICA SL
- Metech, Transformación Digital
- AXIA INTELLIGENT LEARNING, S.L.
- INTELL I GENT EDITION SL
- ARTLINE SOLUTIONS, S.L.
- PENTAPRIXMA DESIGN, SL
- ZAXERA SL
- GAMIFICACION DEL APRENDIZAJE Y CONSULTOR
- Mainjobs Internacional Educativa y Tecno
- Big Fish Estudio S.L
- GRUPO OPEN PLUS MIND, S.L.
- ENCLAVE FORMACIÓN
- MadMovix
- Telefónica Educación Digital
- Seidor Opentrends, S.L
- CORPORACIÓN VÉRTICE 1979, S.L.
- Recámara Producciones SL
- FORMTEL 2000, SL
- ANOVA IT CONSULTING, S.L.
- Planificación de Entornos Tecnológicos,
- AWAKELAB SL
- TECHHEROX S.L.U

De ellas, las que finalmente han presentado oferta y a qué lote han sido:

1. ADECCO FORMACION S.A. (LOTES 1, 2 y 3)
2. ANOVA IT CONSULTING S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
3. APLICACIONES Y TRATAMIENTOS DE SISTEMAS S.A. (LOTE 1 y 2)
4. ARTLINE SOLUTIONS S.L. (LOTE 1 y 3)
5. ATEXIS SPAIN S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
6. UTE AWAKELAB S.L. - UNIÓN EDITORIAL PARA LA FORMACIÓN S.L. - COGNITA PLUS S.L. (LOTE 1 y 2)
7. AXIA INTELLIGENT LEARNING S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
8. BABEL SISTEMAS DE INFORMACION S.L. (LOTE 1)
9. BUREAU VERITAS INSPECCIÓN Y TESTING, S.L.U. (LOTES 1 y 2)
10. CEGOS ESPAÑA LEARNING & DEVELOPMENT S.A. (LOTES 1, 2 y 3)
11. CORPORACION VERTICE 1979 S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
12. DICAMPUS S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
13. EFIPSA FORMACION Y CONSULTORIA S.L. LOTES 1, 2 y 3)
14. ESCUELA ABIERTA DE DESARROLLO EN INGENIERIA Y CONSTRUCCION S.L. (LOTE 1)
15. GESTION DEL CONOCIMIENTO S.A. (LOTES 1, 2 y 3)
16. GESTIONET MULTIMEDIA S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
17. GRUPO OPEN PLUS MIND S.L. (LOTE 1)
18. IP LEARNING E-DUCATIVA S.L. (LOTE 1 y 3)
19. MAINJOBS INTERNACIONAL EDUCATIVA Y TECNOLÓGICA, S.A. (LOTE 1)
20. NTT DATA SPAIN, S.L.U. (LOTE 1 y 2)
21. PENTAPRIXMA DESIGN S.L. (LOTE 3)
22. RECÁMARA PRODUCCIONES S.L. (LOTE 3)
23. SEIDOR OPENTRENDS, S.L. (LOTES 1 y 2)
24. SOCIEDAD ARAGONESA DE ASESORIA TECNICA S.L. LOTES 1 y 2)
25. STRATESYS TECHNOLOGY SOLUTIONS, S.L. (LOTES 1, 2 y 3)



26. TALENTO Y TECNOLOGIA SOLUCIONES S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
27. TECHHEROX S.L.U. (LOTES 1 y 3)
28. TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA Y CONTROL DEL NORTE S.L. (LOTES 1 y 2)
29. TELEFONICA EDUCACION DIGITAL S.L. (LOTES 1, 2 y 3)
30. ZAXERA S.L. (LOTE 1)

### 3 CONTENIDO MÍNIMO DE LA OFERTA:

No procede

### 4 REQUERIMIENTOS DE LOS PLIEGOS:

Revisada la documentación de las ofertas técnicas presentadas (Carpeta 2), ha habido tres empresas que han aportado información detallada sobre la experiencia profesional de sus equipos, que ésta coincide con la información a suministrar sobre los criterios cualitativos evaluables mediante fórmulas.

En concreto, dos empresas -que se han presentado, ambas, a los Lotes 1 y 2- han incluido los currículos detallados de las personas asignadas a los perfiles solicitados en el apartado 27 del cuadro resumen del PCP indicando en la mayoría de los casos los años de experiencia por lo que aportan información de los criterios cualitativos evaluables mediante fórmulas (corresponde a la Carpeta 3).

Estas empresas han sido:

- SOCIEDAD ARAGONESA DE ASESORIA TECNICA S.L. (LOTES 1 y 2)
- TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA Y CONTROL DEL NORTE S.L. (LOTES 1 y 2)

Más en detalle, la empresa **SOCIEDAD ARAGONESA DE ASESORIA TECNICA S.L. (LOTES 1 y 2)**, propone, en la Carpeta 2, los siguientes dos documentos:

- Anexo0-Equipo\_asignado \_al\_proyecto-Lote 1
- Anexo0-Equipo\_asignado \_al\_proyecto-Lote 2

Para el Lote 1, se menciona a las personas participantes en el proyecto, así como su rol dentro del mismo (Coordinación, Diseño Instructivo y Virtualización y Montaje en Plataforma), relacionando los currículos detallados de cada uno de ellos: Perfil Profesional, Logros Profesionales, Aptitudes, Experiencia Profesional y Formación. En el apartado Experiencia Profesional se detalla cada experiencia profesional especificando

los periodos (mes y año) por lo que a partir de esta información se podría extraer información de los años de experiencia que son los que se evaluarían como criterios subjetivos mediante fórmulas.

La puntuación máxima de este apartado, criterios mediante fórmulas, son 10 puntos, de acuerdo al documento “6012400279\_Corrección de errores 2\_signed” y, por otro lado, la valoración de los criterios subjetivos mediante juicios de valor son 41 puntos, lo que sumadas las dos cantidades hacen el máximo de valoración técnica, 51 puntos (en esta licitación no está prevista oferta económica por lo que solo se contempla la valoración técnica con un total de 51 puntos). Por lo tanto, los criterios mediante fórmulas representan un 19,6% de la puntuación global (51 puntos) por lo que no se puede considerar un valor residual ( $< \text{ó} = \text{al } 5\%$  de la puntuación total) por lo tanto se solita su exclusión del proceso.

Para el Lote 2, se menciona a las personas participantes en el proyecto, así como su rol dentro del mismo (Coordinación, Diseño Instructivo y Virtualización y Montaje en Plataforma), relacionando los currículos detallados de cada uno de ellos: Perfil Profesional, Logros Profesionales, Aptitudes, Experiencia Profesional y Formación. En el apartado Experiencia Profesional se detalla cada experiencia profesional especificando los periodos (mes y año) por lo que a partir de esta información se podría extraer información de los años de experiencia que son los que se evaluarían como criterios mediante fórmulas.

La puntuación máxima de este apartado, criterios mediante fórmulas, son 12 puntos, de acuerdo al documento “6012400279\_Corrección de errores 2\_signed” y, por otro lado, la valoración de los criterios subjetivos mediante juicios de valor son 39 puntos, lo que sumadas las dos cantidades hacen el máximo de valoración técnica, 51 puntos (en esta licitación no está prevista oferta económica por lo que solo se contempla la valoración técnica con un total de 51 puntos). Por lo tanto, los criterios mediante fórmulas representan un 23,5% de la puntuación global (51 puntos) por lo que no se puede considerar un valor residual ( $< \text{ó} = \text{al } 5\%$  de la puntuación total) por lo tanto se solita su exclusión del proceso.

En el caso de la empresa **TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA Y CONTROL DEL NORTE S.L. (LOTES 1 y 2)** propone en su oferta técnica un apartado “ANEXO I EQUIPO HUMANO, CURRICULUM VITAE”, especificando que es para el Lote 1 y Lote 2.

Para el Lote 1, se menciona a las personas participantes en el proyecto, así como su rol dentro del mismo (Equipo de Diseño y Comunicación, Equipo de Desarrollo y Equipo de Formación), relacionando los currículos detallados de cada uno de ellos: Experiencia Profesional, Educación y Formación, Competencias Profesionales e Información Adicional. En el apartado Experiencia Profesional se detalla cada experiencia profesional especificando los periodos (mes y año) por lo que a partir de esta información se podría extraer información de los años de experiencia que son los que se evaluarían como criterios subjetivos mediante fórmulas.

La puntuación máxima de este apartado, criterios mediante fórmulas, son 10 puntos, de acuerdo al documento “6012400279\_Corrección de errores 2\_signed” y, por otro lado, la valoración de los criterios subjetivos mediante juicios de valor son 41 puntos, lo que sumadas las dos cantidades hacen el máximo de valoración técnica, 51 puntos (en esta licitación no está prevista oferta económica por lo que solo se contempla la valoración técnica con un total de 51 puntos). Por lo tanto, los criterios mediante fórmulas representan un 19,6% de la puntuación global (51 puntos) por lo que no se puede considerar un valor residual ( $< \text{ó} =$  al 5% de la puntuación total) por lo tanto se solicita su exclusión del proceso.

Para el Lote 2, se menciona a las personas participantes en el proyecto, así como su rol dentro del mismo (Equipo de Diseño y Comunicación, Equipo de Desarrollo y Equipo de Formación), relacionando los currículos detallados de cada uno de ellos: Experiencia Profesional, Educación y Formación, Competencias Profesionales e Información Adicional. En el apartado Experiencia Profesional se detalla cada experiencia profesional especificando los periodos (mes y año) por lo que a partir de esta información se podría extraer información de los años de experiencia que son los que se evaluarían como criterios subjetivos mediante fórmulas.

La puntuación máxima de este apartado, criterios mediante fórmulas, son 12 puntos, de acuerdo al documento “6012400279\_Corrección de errores 2\_signed” y, por otro lado, la valoración de los criterios subjetivos mediante juicios de valor son 39 puntos, lo que sumadas las dos cantidades hacen el máximo de valoración técnica, 51 puntos (en esta licitación no está prevista oferta económica por lo que solo se contempla la valoración técnica con un total de 51 puntos). Por lo tanto, los criterios mediante fórmulas representan un 23,5% de la puntuación global (51 puntos) por lo que no se puede considerar un valor residual ( $< \text{ó} =$  al 5% de la puntuación total) por lo tanto se solicita su exclusión del proceso.

Por todo lo anterior se propone al órgano de asistencia la exclusión de estas dos empresas para los Lotes 1 y 2 en este proceso.

En el caso de la tercera empresa, **Recámara Producciones S. L.**, presentada para el Lote 3, en su oferta técnica ha especificado los nombres y apellidos y roles de los perfiles asociados al apartado 27 de cuadro resumen del PCP indicando, además, un mínimo de años de experiencia por lo que aportan información de los criterios cualitativos evaluables mediante fórmulas (corresponde a la Carpeta 3).

La puntuación máxima de este apartado, criterios mediante fórmulas, son 10 puntos, de acuerdo al documento “6012400279\_Corrección de errores 2\_signed” y, por otro lado, la valoración de los criterios subjetivos mediante juicios de valor son 41 puntos, lo que sumadas las dos cantidades hacen el máximo de valoración técnica, 51 puntos (en esta licitación no está prevista oferta económica por lo que solo se contempla la valoración técnica con un total de 51 puntos). Por lo tanto, los criterios mediante fórmulas representan un 19,6% de la puntuación global (51 puntos) por lo que no se puede considerar un valor residual ( $< \text{ó} =$  al 5% de la puntuación total) por lo tanto se solicita su exclusión del proceso.

Por todo lo anterior se propone al órgano de asistencia la exclusión de la empresa Recámara Producciones S. L. para el Lote 3 en este proceso.

## 5 DESARROLLO DE LA VALORACIÓN TÉCNICA CORRESPONDIENTE A LOS CRITERIOS DE VALORACIÓN TÉCNICA EVALUABLES MEDIANTE JUICIOS DE VALOR.

A continuación, se recoge la valoración de los criterios cualitativos mediante juicios de valor reflejados en el apartado 27 del Pliego de Condiciones Particulares

Criterios cualitativos evaluables mediante juicios de valor:	
<b>LOTE 1:</b>	
<b>METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>Puntuación máxima 8</b>
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta solo una planificación temporal general</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>No entrega Planificación temporal</li> </ul>	0
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>No menciona el proceso de seguimiento del proyecto</li> </ul>	0
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid:	
	2

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma</li> <li>- Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma</li> <li>- No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid</li> </ul>	1  0	
<b>ADAPTACION PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS:</b>	<b>Puntuación máxima 10 puntos</b>	
<b>Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto</li> <li>- Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.</li> <li>- Se define solo la guionización</li> <li>- No se define la guionización</li> </ul>	5  4  2  0	
<b>Se define el diseño de las pantallas del módulo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.</li> <li>- Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.</li> <li>- No se definen la estructura de las pantallas del módulo</li> </ul>	5  3  0	
<b>PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL</b>	<b>Puntuación máxima 17 puntos.</b>	
Se presentará una propuesta realizada por el contratista <b>que cumpla los requisitos establecidos en el PPT</b> con el fin de evaluar la propuesta (se especificará la dirección url junto con las claves de acceso).		
<b>Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.</li> <li>- La apariencia en las pantallas combina texto, fotos, videos e imágenes cumpliéndose solo alguno de los elementos (falta de vídeos, o no</li> </ul>	5  3	

	<p>presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) o con excesivo texto en la pantalla).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La apariencia en las pantallas solo combina texto e imágenes (no fotos ni vídeos)</li> <li>- Si no se cumple ningún enunciado.</li> </ul>	<p>2</p> <p>0</p>	
	<p><b>Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.</li> <li>- La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.</li> <li>- La navegación es sencilla y solo se puede utilizar con un navegador concreto.</li> <li>- No se cumple ningún enunciado</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>0</p>	
	<p><b>Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.</li> <li>- La aplicación dispone de, al menos, dos tipos de funcionalidades interactivas diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima.</li> <li>- La aplicación dispone de, al menos, una funcionalidad interactiva que permita una experiencia de aprendizaje óptima.</li> <li>- No se dispone de funcionalidades interactivas</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>0</p>	
	<p><b>Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.</li> <li>- La aplicación no presenta ningún ejercicio de autoevaluación y únicamente un examen final.</li> <li>- No existe un examen final</li> </ul>	1
	0
<b>MEDIOS Y RECURSOS</b>	<b>Puntuación Máxima 6 puntos.</b>
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se mencionan los editores del proyecto</li> </ul>	0
<b>Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos.</b> La propuesta incluye elementos multimedia y pedagógicos diferentes (p. e. exposición, recuerdos, autoevaluaciones, exámenes, vídeos demostrativos, infografía, doc adicional, etc) que permiten la capacitación de los alumnos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La propuesta incluye, al menos 3 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La propuesta incluye, al menos 2 elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si no se cumple ningún enunciado anterior.</li> </ul>	0

**LOTE 2:**

**METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO**

**Puntuación  
máxima 24  
puntos.**

	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto</li> </ul>	9
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.</li> </ul>	7
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta solo una planificación temporal general</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>No entrega Planificación temporal</li> </ul>	0
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto (PSP), los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas</li> </ul>	9
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto (PSP) y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.</li> </ul>	7
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>No menciona el proceso de seguimiento del proyecto</li> </ul>	0
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma</li> </ul>	6
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid</li> </ul>	0
<b>MEDIOS Y RECURSOS</b>		<b>Puntuación máxima 15 puntos.</b>
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto</li> </ul>	15



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.</li> <li>- Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.</li> <li>- No se mencionan los editores del proyecto</li> </ul>	<p>12</p> <p>7</p> <p>0</p>	
<b>LOTE 3:</b>			
<b>METODOLOGIA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (La propuesta define los procesos para llevar a cabo el proyecto)</b>		<b>Puntuación máxima 12 puntos.</b>	
<p>Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto</li> <li>- Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.</li> <li>- Presenta solo una planificación temporal general</li> <li>- No entrega Planificación temporal</li> </ul>		<p>6</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>0</p>	
<p>Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas</li> <li>- Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.</li> <li>- Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.</li> <li>- No menciona el proceso de seguimiento del proyecto</li> </ul>		<p>6</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>0</p>	
<b>ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS</b>		<b>Puntuación máxima 8 puntos.</b>	

Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presenta propuesta de guion o storyboard de la pieza audiovisual a elaborar, con descripción de objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.</li> </ul>	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presenta propuesta de guion o storyboard de la pieza audiovisual a desarrollar sin especificar alguno de los siguientes elementos: descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones o secuencia</li> </ul>	6
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta estructura global y de forma general la pieza audiovisual</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No presenta propuesta de guion o storyboard o de estructura de la pieza audiovisual</li> </ul>	0
<b>PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL</b>	<b>Puntuación máxima 12 puntos.</b>
Se presentarán <b>dos propuestas de piezas multimediales diferentes</b> de metodología (a elegir de entre vídeo divulgativo, vídeo de un aplicativo, presentación personas con rotulación o vídeo animado con infografías y/o del tipo motion graphic) realizadas por el contratista <b>que cumplan los requisitos del PPT</b> (acceso a través de una url). Cada elemento se valorará de acuerdo a los siguientes criterios y se hará la media:	
Calidad del vídeo o imagen:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La calidad de imagen es al menos calidad HD (1920x1080) y existe armonía entre la música, efectos de sonido y gráficos en el vídeo</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La calidad de imagen es HD.</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La calidad de imagen es por debajo de HD</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se especifican los datos anteriores</li> </ul>	0
Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La locución es profesional escuchándose perfectamente no utilizando voces automáticas.</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La locución utiliza voces neuronales (automáticas), se especifica el programa utilizado, y se escuchan perfectamente.</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La locución se escucha perfectamente pero no se especifica el tipo de voz utilizado</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La locución siendo de cualquier tipo anterior no se escucha perfectamente (por ejemplo, con ruido de fondo, echo, etc)</li> </ul>	0
La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3):	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta los 3 apartados anteriores correctamente</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta 2 apartados anteriores correctamente</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta 1 apartado correctamente</li> </ul>	2

- No cumple ningún enunciado	0
<b>MEDIOS Y RECURSOS</b>	<b>Puntuación máxima 9 puntos.</b>
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos.	
- Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados para realizar cualquiera de los proyectos a ejecutar	5
- Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados para realizar cualquiera de los proyectos a ejecutar.	4
- Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.	3
- Se enuncian los bancos de recursos disponibles	2
- No se mencionan los editores del proyecto	0
Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar:	
- Se especifica un listado con los equipos disponibles a utilizar (grabación, sonido, iluminación)	4
- Se proporciona un listado de los equipos a utilizar de grabación e iluminación	3
- Se proporciona un listado de equipos de grabación	2
- No se proporciona listado de equipos de grabación	0

En el apartado “27. Evaluación de las ofertas del Acuerdo Marco” dentro de los criterios cualitativos evaluables mediante juicios de valor para el Lote 1 y Lote 3 el 26 de sep de 2024 se produce una Corrección de Errores al PCP de la siguiente forma:

**Donde dice:**

#### **LOTE 1**

<b>PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL</b>	<b>Puntuación máxima 17 puntos.</b>
Se presentará una propuesta realizada por el contratista <b>que cumpla los requisitos establecidos en el PPT</b> con el fin de evaluar la propuesta (se especificará la <u>dirección url</u> junto con las claves de acceso).	

### LOTE 3

PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL	Puntuación máxima 12 puntos.
Se presentarán <b>dos propuestas de piezas multimediales</b> diferentes de metodología (a elegir de entre video divulgativo, video de un aplicativo, presentación personas con rotulación o video animado con infografías y/o del tipo motion graphic) realizadas por el contratista <b>que cumplan los requisitos del PPT</b> (acceso a través de una url). Cada elemento se valorará de acuerdo a los siguientes criterios y se hará la media:	

- Debe decir:

### LOTE 1

PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL	Puntuación máxima 17 puntos.
Se presentará una propuesta realizada por el licitador <b>que cumpla los requisitos establecidos en el PPT</b> con el fin de evaluar la propuesta (Un ejemplo en formato pdf o powerpoint o video o cualquier otro formato inalterable que no supere los 30 megas y que permita evaluar de la mejor manera posible y detalladamente los ítems de este criterio. Se pueden enviar varios ficheros para esta evaluación).	

### LOTE 3

PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL	Puntuación máxima 12 puntos.
Se presentarán <b>dos propuestas de piezas multimediales</b> diferentes de metodología (a elegir de entre video divulgativo, video de un aplicativo, presentación personas con rotulación o video animado con infografías y/o del tipo motion graphic) realizadas por el licitador <b>que cumplan los requisitos del PPT</b> (dos ejemplos de piezas multimedia de diferente metodología en uno o varios ficheros, por ejemplo, en formato de video o cualquier otro formato inalterable que no supere los 30 megas y que permita evaluar de la mejor manera posible y detalladamente los ítems de este criterio. Se pueden enviar varios ficheros para esta evaluación.). Cada elemento se valorará de acuerdo con los siguientes criterios y se hará la media:	

### LOTE 1

El análisis de ofertas técnicas presentadas permite resumir en la siguiente tabla la valoración de los criterios mediante juicio de valor establecidos en el apartado 27 del cuadro resumen del Pliego de Condiciones Particulares.

	ADECCO	ANOVA	APLIC. Y TRAT. SISTEMAS	ARTLINE	ATEXIS	UTE AWAKELAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACIÓN S.L.- COGNITA PLUS S.L.	AXIA
	16	38	39	30	37	39	20
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>							
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	6	8	8	6	6	7	6
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	3	3	3	2	3	2
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	3	3	2	3	3	2
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	2	2	1	1	1	2
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	5	8	10	7	8	9	7
Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	2	5	5	4	5	4	4
Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	3	5	3	3	5	3
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	0	16	17	15	17	17	3
Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	0	5	5	5	5	5	3
Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	3	4	4	4	4	0
Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	0	4	4	3	4	4	0
Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	0	4	4	3	4	4	0
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	5	6	4	2	6	6	4
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	3	2	2	3	3	1
Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	3	2	0	3	3	3

	BABEL	BUREAU VERITAS	CEGOS	CORP .VERTICE	DICAMPUS	EFIPSA	ESCUELA ABIERTA DESARROLLO
	41	30	35	37	32	41	36
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>							
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	8	6	7	8	5	8	7
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	2	3	3	1	3	3
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	3	2	3	3	3	2
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	1	2	2	1	2	2
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	10	10	9	8	8	10	8
Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	5	4	5	5	5	5
Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	5	5	3	3	5	3
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	17	8	16	16	13	17	16
Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	5	5	5	3	5	5
Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	0	3	3	3	4	3
Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	0	4	4	3	4	4
Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	3	4	4	4	4	4
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	6	6	3	5	6	6	5
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	3	0	2	3	3	3
Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	3	3	3	3	3	2

	GECSA (HEDIMA)	GESTIONET	OPEN PLUS MIND	IP LEARNING EDUCATIVA	MAIN JOBS	NTT DATA SPAIN	SEIDOR OPENTRENDS
	40	32	40	38	37	40	36
<b>Puntuación Total</b>							
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	8	6	7	6	7	8	6
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	3	3	3	3	3	3
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	1	2	3	3	3	2
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	2	2	0	1	2	1
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	10	7	10	10	10	10	10
Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	4	5	5	5	5	5
Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	3	5	5	5	5	5
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	16	13	17	16	16	16	14
Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	3	5	5	5	5	5
Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	3	4	4	3	3	3
Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	3	4	4	4	4	3
Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	4	4	3	4	4	3
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	6	6	6	6	4	6	6
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	3	3	3	1	3	3
Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	3	3	3	3	3	3

	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TECHHEROX	TELEFONICA	ZAXERA
	36	41	26	36	15
<b>Puntuación Total</b>					
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	8	8	8	7	3
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	3	3	3	2
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	3	3	3	1
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	2	2	1	0
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	5	10	9	7	7
Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	2	5	4	2	4
Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	5	5	5	3
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL ( máx 17 Ptos)	17	17	6	16	0
Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	5	3	5	0
Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	4	0	3	0
Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	4	0	4	0
Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	4	3	4	0
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	6	6	3	6	5
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	3	3	3	2
Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	3	0	3	3



ADECCO		Puntuación TOTAL	16
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple plenamente con los requisitos. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Cumple plenamente con los requisitos. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No menciona nada acerca de la implantación en la plataforma moodle. No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	2	Se define muy por encima, sin desarrollar nada. Se define solo la guionización.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	No se define y desarrolla, más allá de conceptos generales, el diseño de la pantalla. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	0	No se puede evaluar porque no se presentan ejemplos en la propuestas presentada. Proponen direcciones url de acceso a ejemplo que se comunicó en la Corrección de Errores del 26 de sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	No se puede evaluar porque no se presentan ejemplos en la propuestas presentada. Proponen direcciones url de acceso a ejemplos que se comunicó en la corrección de errores del 26 de sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	0	No se puede evaluar en la propuesta presentada.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	0	No se puede evaluar porque no se presentan ejemplos en la propuestas presentada. Proponen direcciones url de acceso a ejemplos que se comunicó en la Corrección de Errores del 26-sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	<b>Puntuación</b>	<b>0</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	No se desarrolla ni especifica la utilización concreta de la funcionalidad de los programas utilizados. Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Incluye los 5 tipos solicitados. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	

ANOVA		Puntuación Total	38
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple plenamente con los criterios al detallar las fases, entregables, hitos y validaciones de forma clara. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona información detallada sobre seguimiento, calidad y comunicación, cumpliendo todos los elementos exigidos. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica tanto el proceso como los parámetros técnicos a considerar, cumpliendo el criterio en su totalidad. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Cumple con la definición completa del proceso de la guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	El ejemplo presenta una variedad de las posibles plantillas y elementos pero se ciñen a la estructura de cursos en RISE. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Cumple todos los elementos del criterio, combinando multimedia y manteniendo un diseño ágil, innovador y equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial pero no proporcionan ayudas a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Ofrece una variedad de elementos interactivos que aseguran una experiencia de aprendizaje óptima con feedback, cumpliendo plenamente el criterio. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Cumple perfectamente con los criterios, integrando ejercicios variados y herramientas de seguimiento. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Cumple plenamente al describir las herramientas y sus funcionalidades, mostrando una planificación tecnológica completa y adecuada. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Incluye más de cinco tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes, diseñados para mejorar la capacitación y adaptarse a las necesidades del alumnado. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

APLIC. Y TRAT. SISTEMAS		Puntuación TOTAL	39
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple plenamente al detallar fases, entregables, hitos y validaciones. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona un sistema completo de seguimiento, control de calidad y comunicación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica el proceso y los parámetros necesarios para la implementación en Moodle. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define exhaustivamente el proceso de guionización y proceso para llevarlo a cabo. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se explica el diseño de las pantallas a utilizar en el módulo. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Combina elementos multimedia con un diseño atractivo y funcional. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	Cumple con todos los elementos necesarios para una navegación óptima. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Proporciona herramientas interactivas variadas y efectivas. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Cumple plenamente con los requisitos. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	No se desarrolla ni especifica la utilización concreta de la funcionalidad de los programas utilizados. Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	2	Se incluyen 3 elementos diferentes, para captar la atención de los alumnos. La propuesta incluye, al menos 3 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>4</b>	

ARTLINE		PUNTUACIÓN TOTAL	30
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Se presenta una planificación general, con entregables y validaciones. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	Ofrece un sistema razonable de seguimiento y comunicación, pero los controles de calidad y el proceso de seguimiento carecen de suficiente detalle ni se especifican los canales de comunicación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Cumple de manera general los requisitos técnicos, pero no se detalla cómo se adaptará específicamente a la plataforma de formación. Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Ofrece un proceso estructurado genral del proceso de desarrollo de nuevo módulos sin embargo no se desarrolla detalladamente el proceso de la guionización en concreto. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Aunque se describe un diseño estructurado, sin embargo la falta de concreción y la de ejemplos reduce la puntuación. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Cumple todos los elementos requeridos para una apariencia visual atractiva. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	Cumple plenamente con los requisitos para una navegación efectiva. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	3	Cumple parcialmente, la falta de ejemplos detallados limita la evaluación. La aplicación dispone de, al menos, dos tipos de funcionalidades interactivas diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	3	Se cubren los aspectos básicos, pero falta profundizar en el seguimiento del aprendizaje. La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	Ofrece una lista de herramientas completa, pero falta su descripción y funcionalidad específica para el proyecto. Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	0	No se especifican los elementos multimedia y pedagógicos concretos a emplear. No se cumple ningún enunciado a evaluar.
	<b>Puntuación</b>	<b>2</b>	

ATEXIS		PUNTUACIÓN TOTAL	37
--------	--	------------------	----

  

	Criterio	Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	2	Aunque las fases están definidas, falta una planificación temporal detallada. Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Cumple plenamente al proporcionar herramientas, controles de calidad y canales efectivos de comunicación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Menciona de forma general los criterios a utilizar sin especificar los parámetros concretos a tener en cuenta. Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Proporciona un modelo pedagógico claro y alineado con los objetivos formativos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	La propuesta describe un diseño funcional sin embargo la falta de ejemplos concretos limita la evaluación. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Cumple todos los elementos requeridos para una apariencia visual atractiva. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	Cumple plenamente con los requisitos para una navegación efectiva. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Cumple plenamente con los requisitos. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Cumple plenamente con los requisitos. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Ofrece una lista completa de recursos tecnológicos. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Cumple plenamente al ofrecer una variedad de elementos pedagógicos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

<b>UTE AWAKELAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACIÓN S.L. - COGNITA PLUS S.L.</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
---	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple con especificaciones de fases, entregables, hitos y validaciones, pero falta el gráfico que complementa visualmente la planificación. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona información detallada sobre seguimiento, calidad y comunicación, cumpliendo todos los elementos exigidos. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Especifica de forma general los contenidos a tener en cuenta en Moodle sin especificar los parámetros concretos. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
<b>ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)</b>	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Definen el proceso de guionización y se ponen ejemplos pero falta concreción para el proyecto (formatos concretos). Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	El diseño está completamente explicado, personalizado y alineado con los estándares requeridos. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	
<b>PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)</b>	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Cumple totalmente con los requisitos establecidos. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, videos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	Cumple todos los requisitos de navegación. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Cumple totalmente al incluir múltiples interacciones efectivas con feedback. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Cumple todos los requisitos, proporcionando herramientas de evaluación claras y completas. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se describen funcionalmente todos los editores, programas y bancos de imágenes a utilizar en los proyectos. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Cumple plenamente al ofrecer una variedad de elementos pedagógicos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	



AXIA		Puntuación Total	20
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	2	Cumple con los requisitos básicos para la planificación, se hace una exposición general de las fases sin concreción para el desarrollo de un módulo, le faltan las validaciones concretas de cada fase. Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	El seguimiento y las herramientas de seguimiento están descritos sin embargo no mencionan los canales de comunicación. La propuesta hace referencia a otro tipo de servicio más que al desarrollo de un módulo formativo, parece más encaminada a la prestación de un servicio de actuación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica los parámetros a considerar. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Se mencionan las metodologías para la guionización sin embargo faltan por definir y concretar la estructura o formatos a través de ejemplos concretos para realizar la guionización para desarrollar un nuevo módulo elearning. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Se hace un listado muy amplio de metodologías para diseñar pantallas sin embargo no se desarrollan ni concretan las pantallas a utilizar en el proyecto poniendo ejemplos. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	3	Aparentemente el diseño de las pantallas es adecuado, no existe interacción, y se carece poder comprobar vídeos. La apariencia en las pantallas combina texto, fotos, videos e imágenes cumpliéndose solo alguno de los elementos (falta de vídeos, o no presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) o con excesivo texto en la pantalla).
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	A través del ejemplo presentado (en formato pdf) no se puede evaluar este apartado.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	0	A través del ejemplo presentado (en formato pdf) no se puede evaluar este apartado.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	0	A través del ejemplo presentado (en formato pdf) no se puede evaluar este apartado.
	<b>Puntuación</b>	<b>3</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	1	Se mencionan los editores y los programas informáticos utilizados sin embargo no se mencionan los bancos de recursos a utilizar en el proyecto. Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se proponen más de 5 tipos de pantallas multimedia. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>4</b>	

BABEL		Puntuación Total	41
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple plenamente con los criterios al detallar las fases, entregables, hitos y validaciones de forma clara. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona información detallada sobre seguimiento, calidad y comunicación, cumpliendo todos los elementos exigidos. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica tanto el proceso como los parámetros técnicos a considerar, cumpliendo el criterio en su totalidad. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Proporciona un modelo pedagógico claro y alineado con los objetivos formativos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	El diseño está completamente explicado, personalizado y alineado con los estándares requeridos. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Cumple todos los elementos requeridos para una apariencia visual atractiva. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	Cumple todos los requisitos de navegación. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Ofrece una variedad de elementos interactivos que aseguran una experiencia de aprendizaje óptima con feedback, cumpliendo plenamente el criterio. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Cumple todos los requisitos, proporcionando herramientas de evaluación claras y completas. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Proporciona un listado de programas informáticos, editores y bancos de recursos. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Cumple plenamente al ofrecer una variedad de elementos pedagógicos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	



<b>BUREAU VERITAS</b>		<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>30</b>
	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	2	Presenta hitos y productos pero no la duración de cada uno de ellos. Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Presenta los hitos de seguimiento, controles de calidad y contactos de los interlocutores por cada fase. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Indica que se entregará un documento de implantación pero sin definir parámetros ni detallar. Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Presenta múltiples tipologías de metodologías, formatos y elementos formativos con detalle. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se detalla el diseño de las diferentes metodologías y elementos y presenta soluciones flexibles y a medida no ceñidas a plantillas. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	entrega distintos tipos de pantallas muy dinámicas, claras y variadas, utilizando múltiples elementos multimedia. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	No entrega ningún ejecutable para poder analizar estos aspectos. Proponen direcciones url de acceso a ejemplo que se comunicó en la corrección de errores del 26 de sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	0	No es posible evaluar este apartado al no presentar un interactivo. Presentan una URL a sus servidores que en la Corrección de Errores del 26 de sep ya se expuso que se tenía que entregar un ejecutable.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	3	Presenta distintas tipologías de ejercicios y evaluaciones pero no muestra seguimiento de los alumnos. La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	se detallan funcionalmente todos los editores, programas y bancos de imágenes a utilizar en los proyectos. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta incluye más de 5 elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

CEGOS		Puntuación Total	35
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta detalle de fases, hitos, entregables y duraciones del proyecto. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	Se presentan hitos de seguimiento del proyecto, controles de calidad y un sólo correo electrónico y teléfono de contacto genérico. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Establece proceso de implantación en la oferta y se compromete a entregar manual de implantación y acompañar en el proceso. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Detalla proceso de guionización y metodología pero no especifica formatos de contenidos variado ni estructuras utilizadas. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se definen los elementos de la pantalla, su diseño y aportan flexibilidad sin ceñirse a plantillas. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	presentan prototipo de curso con varios tipos de elementos de calidad y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es intuitiva pero no se muestra índice ni seguimiento de los apartados visitados. No se entrega ayuda de pantalla. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	ofrecen elementos interactivos, y ejercicios con feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	presentan al menos tres ejercicios de autoevaluación y un examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	0	No se describen ni editores ni programas ni recursos utilizados en el desarrollo del curso. No se mencionan los editores del proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se incluyen más de 5 elementos multimedia y pedagógicos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>3</b>	

CORP. VERTICE		PUNTUACIÓN TOTAL	37
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Detalla a la perfección todos los apartados solicitados con gran detalle y herramientas de apoyo. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Define detalladamente el proceso de seguimiento del proyecto y los controles de calidad establecidos. Canal de comunicación y metodología de seguimiento incluida y detallada. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Incluye la definición del proceso de implantación con todo detalle y enumerando los parámetros a tener en cuenta. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Detallan el proceso de guionización, las distintas metodologías y formatos posibles de los contenidos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Gran definición de las posibles plantillas y elementos pero se ciñen a la estructura de cursos en RISE. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Apariencia de pantalla que combina diferentes elementos multimedia y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial pero no se proporcionan ayudas a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Se ofrecen elementos interactivos y ejercicios con feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	Se detallan editores, programas y les faltan los bancos de recursos disponibles para el proyecto. Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	

DICAMPUS		PUNTUACIÓN TOTAL	32
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	1	Entrega una planificación temporal general en la que se especifican fases pero no se concretan ni entregables ni plazos ni validaciones concretas. Presenta solo una planificación temporal general.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Se detallan el proceso de seguimiento y metodologías de control de calidad así como el procedimiento para determinar los canales de comunicación durante el proyecto. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Especifica el proceso de implantación pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Se define el formato de pantallas pero se ciñe a formato Rise de Articulate. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	3	La apariencia de las pantallas combina elementos multimedia pero no presenta un aspecto equilibrado y pedagógico para el alumno, ciñéndose a los elementos Rise disponibles. La apariencia en las pantallas combina texto, fotos, videos e imágenes cumpliéndose solo alguno de los elementos (falta de videos, o no presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) o con excesivo texto en la pantalla).
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial pero no se referencia ayudas a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	3	La aplicación dispone de funcionalidades interactivas pero no se muestran pantallas emergentes. La aplicación dispone de, al menos, dos tipos de funcionalidades interactivas diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>13</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

EFIPSA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta planificación especificando fases, entregables hitos y validaciones. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	define el proceso de seguimiento detallando los controles de calidad y los canales de comunicación disponibles. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica el proceso de implantación establece los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Define diferentes tipos de pantallas personalizadas para Metro siendo flexible y sin ceñirse a un sistema plantillas. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	presentan prototipo de curso con varios tipos de elementos de calidad y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial, ayudas y duración pantallas. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	ofrecen elementos interactivos, y ejercicios con feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

ESCUELA ABIERTA DESARROLLO		PUNTUACIÓN TOTAL	36
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta planificación especificando fases, entregables hitos y validaciones aunque no establece plazos por módulo, sí fija plazos globales para 5 módulos anuales. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	Proporciona proceso de seguimiento, controles de calidad por fases pero no facilita ni contactos ni mails ni teléfonos. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica el proceso de implantación establece los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Se define el formato de pantallas pero se ciñe a formato Rise de Articulate. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Presentan prototipo de curso con varios tipos de elementos de calidad y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, videos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es intuitiva pero no muestra ayuda a la navegación, La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	La aplicación dispone de las funcionalidades interactivas solicitadas. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	2	La propuesta incluye, al menos 3 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	



GECSA		PUNTUACIÓN TOTAL	40
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Detalla a la perfección todos los apartados solicitados con gran detalle y herramientas de apoyo. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Define detalladamente el proceso de seguimiento del proyecto y los controles de calidad establecidos. Canal de comunicación y metodología de seguimiento incluida y detallada. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica el proceso de implantación establece los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Define diferentes tipos de pantallas personalizadas para Metro siendo flexible u sin ceñirse a un sistema plantillas. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	presentan prototipo de curso con varios tipos de elementos de calidad y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva y aunque existe un apartado de ayuda del módulo no se visualiza. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Se ofrecen elementos interactivos y ejercicios con feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

GESTIONET		PUNTUACIÓN TOTAL	32
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta planificación especificando fases, entregables hitos y validaciones aunque no establece plazos. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	1	El seguimiento se describe muy general sin detallar plazos, controles de calidad por fases, ni canales de comunicación. Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Especifica el proceso de implantación establece los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Detalla proceso de guionización y metodología pero no especifica formatos de contenidos variado ni estructuras utilizadas. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Se menciona de forma general el formato de las pantallas sin detalle. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	3	La apariencia de las pantallas combina elementos multimedia pero no presenta un aspecto equilibrado y pedagógico para el alumno, ciñéndose a los elementos Rise disponibles. La apariencia en las pantallas combina texto, fotos, videos e imágenes cumpliéndose solo alguno de los elementos (falta de videos, o no presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) o con excesivo texto en la pantalla).
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es intuitiva pero no muestra ayuda a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	3	La aplicación dispone de funcionalidades interactivas pero no se muestran pantallas emergentes. La aplicación dispone de, al menos, dos tipos de funcionalidades interactivas diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>13</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	



OPEN PLUS MIND		PUNTUACIÓN TOTAL	40
----------------	--	------------------	----

  

	Criterio	Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Especifica las fases (Producción, Validación y Publicación) entregables, hitos y validaciones muy detalladamente, describiéndolas en profundidad proporcionando pormenorizadamente los detalles de cada una de ellas. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	La empresa sí proporciona los controles de calidad llevados a cabo en cada fase del proyecto sin embargo no especifica los detalles de los diferentes canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos). Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Detalla el proceso de implantación junto con los parámetros a considerar a la hora de cargar el curso en la plataforma Moodle. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se pormenoriza el proceso de guionización, las metodologías utilizadas en cada fase, posibles estructuras a emplear en los cursos y se especifican, dando detalles, los formatos de los elementos de los cursos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Explica cómo desarrollar los diferentes tipos de pantallas y su usabilidad además, se compromete a que Metro apruebe el prototipo funcional. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	La apariencia en pantalla de la propuesta presentada combina todo tipo de elementos: texto, fotos, vídeos, etc con el fin de hacer una formación que impacte positivamente.. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	En el ejemplo proporcionado se especifica claramente que la navegación es sencilla e intuitiva (a través de los iconos habituales), especifica que se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales y se ve un ejemplo de índice de contenidos viéndose en qué tema se encuentra el alumno, en cada pantalla también aparece el nº de página respecto al tema y también dispone de un botón de ayuda.. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	La propuesta presentada incorpora numerosos ejemplos de elementos interactivos (escenarios 360º, vídeos y vídeos interactivos, ejercicios autoevaluación, etc) proporcionando feedback al alumno sobre el grado de corrección de las acciones ejecutadas. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	El ejemplo muestra tres diferentes ejercicios de autoevaluación: selección de opción múltiple, vídeo interactivo y completar la frase donde se da feedback al alumno y además, el ejemplo, cuenta con un examen final. En función de la consecución de los temas, el ejemplo muestra el seguimiento del alumno. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se especifican los editores, programas informáticos y bancos de recursos que se pueden utilizar, indicando su funcionalidad. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se dan numerosos ejemplos de elementos multimedia y pedagógicos a utilizar con el fin de mejorar la capacitación de los alumnos a través de pantallas informativas ("sabías que", ideas clave, ejemplos, para saber más, diapositivas) y a través de pantallas interactivas (procesos, listas desplegadas, tarjetas giratorias, gráficos interactivos, tutores virtuales, vídeos, ejercicios de reflexión, casos prácticos, juegos, simulación, etc. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

IP LEARNING EDUCATIVA		Puntuación TOTAL	38
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Realiza una descripción detallada de cada fase, especificando equipo involucrado, hitos, entregables, validaciones, etc. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	En cada fase se especifica el equipo asignado, los controles de calidad establecidos y las soluciones para lo errores que se puedan producir, además especifica los diferentes canales de comunicación, según el problema. Además, proponen herramientas informáticas de seguimiento de las incidencias. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	Especifica de forma general su puesta a disposición del módulo elearning sin especificar o dar detalles de qué aspectos habría que considerar para su instalación en Moodle. No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Especifica los cuatro puntos solicitados: cómo realizar el guión, la metodología que se empleará en esta fase, la estructura que tendrá la estructura pedagógica de los contenidos y los formatos a utilizar en esta fase. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se dan numerosos ejemplos de pantallas posibles explicando sus características. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	La apariencia en pantalla es adecuada porque en el ejemplo se muestra una gran cantidad de recursos: avatares, vídeos, texto (el adecuado y fácilmente legible). La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	A través del ejemplo se puede determinar que la navegación es sencilla e intuitiva; en todo momento se conoce por el índice en que punto del contenido se está, en los vídeos aparece el tiempo total del vídeo y siempre en pantalla están los botones más habituales de navegación que al pasar encima de ellos aparece el qué realizan y también la combinación de teclas. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	El ejemplo dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos que en función de los resultados da feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	3	El ejemplo presenta dos ejercicios de autoevaluación y una evaluación final. La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se especifica un listado de editores, programas informáticos y banco de recursos en función de la utilización o motivo para emplearlo. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	El contratista oferta un gran número de recursos a emplear en la realización de los nuevos módulos formativos, entre ellos, video introducción, situaciones, retos prácticos, teoría, escenarios interactivos, infografías, evaluación final, etc. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

MAINJOBS		PUNTUACIÓN TOTAL	37
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Se presenta una planificación temporal, fases, hitos y validaciones detallada, explicando en cada momento la actividad a realizar, Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Se especifica muy detalladamente las fases del seguimiento del proyecto, los controles de calidad (se enumeran ejemplos) y los canales de comunicación con los responsables. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Sí define el proceso de implantación del módulo en la plataforma de formación sin embargo no especifica en detalle los parámetros a considerar en la implantación. Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	En este punto el contratista hace una descripción muy detallada del proceso de guionización, metodologías, estructura y formatos a utilizar en esta fase del proyecto. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se especifica muy detalladamente el desarrollo y diseño de las pantallas (sus componentes, características de cada componente, etc. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Las pantallas del ejemplo presentan vídeos, imágenes y textos fácilmente leíbles y la apariencia global de la pantalla está equilibrada. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla y presenta índice de contenidos sin embargo no se confirma que el índice tiene una estructura de árbol y aparecen resaltados los contenidos visitados por el alumno y tampoco se demuestra la duración de la pantalla. Si hay pantallas de ayuda. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	El ejemplo sí dispone de elementos interactivos diferentes (vídeos y ventanas para pulsar), sí dispone de ventanas emergentes y se proponen dos ejercicios interactivos (simulación y sopa de letras). La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	El ejemplo presenta tres tipos de ejercicios de autoevaluación, un examen final y en cada uno de ellos se muestra el seguimiento de los ejercicios realizados. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	1	Se enuncian los editores y programas informáticos que se podrán utilizar para la realización del proyecto sin embargo no se mencionan los bancos de recursos. Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se enumeran al menos 5 elementos multimedia diferentes que permiten la captación de la atención de los alumnos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>4</b>	

NTT DATA SPAIN		Puntuación Total	40
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Se entrega una planificación detallada del proyecto explicando cada fases, sus hitos y entregables de cada fase. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona un seguimiento del proyecto, definiendo controles de calidad y los canales de comunicación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Se especifica detalladamente los pasos del proceso de instalación del módulo así como de los parámetros a tener en cuenta en el proceso de instalación. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma .
	Puntuación	8	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define en gran detalle el proceso de guionización, las metodologías utilizadas y los diferentes formatos que se pueden emplear. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se define en detalle y aplicado a Metro la confección de las pantallas así como otros posibles ejemplos.. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	Puntuación	10	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Presenta todos los elementos solicitados en su propuesta/ejemplo en RISE. Adicionalmente presentada otras dos propuestas más con StoryLine más sencillas. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial pero no proporcionan ayudas a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	El contratista presenta más de los elementos interactivos solicitados (distribución de tarjetas, vídeos, ejercicios de selección múltiple, etc) proporcionando feedback al alumno, también dispone de ventanas emergentes.. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	La propuesta dispone de diferentes ejemplos de ejercicios de autoevaluación (distribución de tarjetas, selección múltiple, rellenar huecos, etc), también dispone de un examen final y muestra en todos los casos el seguimiento del alumno. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	Puntuación	16	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	En la propuesta se especifican y describen los editores, programas informáticos a utilizar y los bancos de recursos puestos a disposición del proyecto. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se proponen hasta 10 elementos multimedia y pedagógicos diferentes para captar la atención de los alumnos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	Puntuación	6	

SEIDOR OPENTRENDS		Puntuación Total	36
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta una planificación temporal con las fases propuestas, las tareas a realizar, hitos, entregables y validaciones a realizar. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	2	Se describe el proceso de seguimiento del proyecto, se mencionan los procesos de control de calidad pero no se especifican los canales de comunicación de las personas involucradas. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Se define de forma general el proceso de implementación sin establecer parámetros concretos a tener en cuenta, solo se menciona, por ejemplo la Configuración del entorno, carga de contenidos, etc. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se especifican detalladamente el proceso de elaboración del diseño de las diferentes pantallas que compondrán el módulo elearning. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	La propuesta en RISE presenta fotos, vídeos e imágenes y la apariencia en pantalla (texto, imágenes, etc) es equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es intuitiva y sencilla. El ejemplo muestra el índice referencias y capítulos visitados aunque sin embargo no está acreditado que el alumno pueda ver la duración o extensión de la realización de la pantalla y la ayuda a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	3	La propuesta presentada contiene elementos interactivos (vídeos, tarjetas volteables, desplegables) sin embargo no presenta ni ventanas emergentes y solo existen dos tipos de ejercicios interactivos diferentes (selección opción y simulación). La aplicación dispone de, al menos, dos tipos de funcionalidades interactivas diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	3	El ejemplo dos ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.
	<b>Puntuación</b>	<b>14</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se especifican los editores, programas informáticos y bancos de recursos a utilizar en el proyecto. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta incluye más de 5 tipos de elementos multimedia diferentes que permiten la captación de la atención de los alumnos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	



STRATESYS		Puntuación Total	36
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta una planificación temporal con las fases propuestas, las tareas a realizar, hitos, entregables y validaciones a realizar. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los controles de calidad y los canales de comunicación de las personas involucradas. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Si especifica el proceso de implantación en Moodle y los parámetros a considerar. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma .
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	2	Se define la guionización sin especificar o concretar las metodologías, estructura y formatos utilizados para guionizar el curso. Se define solo la guionización .
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	La propuesta menciona posibles elementos de las pantallas sin especificar el formato de las pantallas. Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	En el ejemplo aparecen fotos, vídeos, imágenes y su apariencia en pantalla es equilibrada. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	La navegación es sencilla e intuitiva, posee índice con estructura de árbol, existe duración estimada de la pantalla y proporciona ayuda. La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	El ejemplo cuenta con elementos interactivos y, al menos, dos ejercicios interactivos diferentes. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	En el ejemplo se muestra un ejercicio de autoevaluación en cada unidad y un examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se especifican los editores, programas informáticos y bancos de recursos a utilizar en el proyecto. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta incluye más de 5 tipos de elementos multimedia diferentes que permiten la captación de la atención de los alumnos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

TALENTO Y TECNOLOGÍA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Presenta una completa y detallada planificación temporal, fases, entregables y validaciones. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona el proceso de seguimiento y los controles de calidad enunciando los canales de comunicaciones con las personas involucradas. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Proporciona detalladamente el proceso de implantación en la plataforma Moodle. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	5	Se especifica el proceso y se dan numerosos ejemplos de metodologías, estructuras y formatos. Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se explica el desarrollo de pantallas personalizadas poniendo numerosos ejemplos. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>10</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	La apariencia de los ejemplos mostrados confirman la presencia de todo tipo de elemento multimedia. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, videos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	4	La navegación es sencilla, dispone de índice con estructura de árbol, aparece la duración y dispone también de ayuda.- La navegación es sencilla e intuitiva (no requiere un conocimiento o explicación previa para navegar) y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, con índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, tenga referencias de la duración de la pantalla y ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	La propuesta dispone de ventanas emergentes y de ejercicios interactivos. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Se presentan mas de 3 ejercicios de autoevaluación y un test final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se enuncian detalladamente los editores, programas utilizados y los bancos de recursos a utilizar. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	Se enuncian más de 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

TECHHEROX		Puntuación TOTAL	26
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Cumple plenamente con los criterios al detallar las fases, entregables, hitos y validaciones de forma clara. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	El enfoque ágil es adecuado. Proporciona además los canales de comunicación. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	2	Cumple con los requisitos básicos de implantación. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Se hace una descripción general de la guionización y metodologías sin embargo no concreta en ejemplos de estructura y formatos del guión. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Se describe la personalización de las pantallas aunque se echa en falta algún ejemplo concreto. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	3	La apariencia de las pantallas combina elementos multimedia pero no presenta un aspecto equilibrado y pedagógico para el alumno, ciñéndose a los elementos Rise disponibles. La apariencia en las pantallas combina texto, fotos, videos e imágenes cumpliéndose solo alguno de los elementos (falta de videos, o no presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) o con excesivo texto en la pantalla).
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	No se puede valorar ya que es una presentación de las pantallas sin ninguna explicación específica.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje continua	0	No se puede valorar ya que es una presentación de las pantallas sin ninguna explicación específica.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	3	El ejemplo presenta dos ejercicios de autoevaluación y un examen final. La aplicación presenta, al menos dos ejercicios de autoevaluación y un examen final.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Ofrece una lista completa de recursos tecnológicos bien explicados. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	0	No se especifican los elementos multimedia y pedagógicos concretos a emplear. No se cumple ningún enunciado a evaluar.
	<b>Puntuación</b>	<b>3</b>	



TELEFÓNICA		PUNTUACIÓN TOTAL	36
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	3	Detalla a la perfección todos los apartados solicitados con gran detalle y herramientas de apoyo. Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	3	Proporciona proceso de seguimiento, controles de calidad por fases. Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	1	Especifica el proceso de implantación pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma. Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	2	Describe el proceso de guionización de forma muy general sin concretar metodologías, estructuras disponibles o formatos utilizados. Se define solo la guionización.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	5	Define diferentes tipos de pantallas personalizadas para Metro, siendo flexible y sin ceñirse a un sistema plantillas. Se define, explica y desarrolla el diseño de las pantallas del módulo con una estructura personalizada para el proyecto, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	5	Presentan prototipo de curso con varios tipos de elementos de calidad y aspecto equilibrado. La apariencia en las pantallas combina todo tipo de elementos multimedia: fotos, vídeos e imágenes y presenta un aspecto equilibrado (sin demasiada información) disponiendo de texto fácilmente legible.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	3	La navegación es sencilla e intuitiva con un índice referencial global, no se muestra el índice de cada bloque (solo al principio del capítulo) y no se menciona nada de la ayuda a la navegación. La navegación es sencilla y se puede utilizar con cualquier navegador de los habituales, sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: índice referencial de contenidos visitados, con una estructura de árbol de contenidos donde el alumno se ubique en el contenido, sin referencias de la duración de la pantalla o ayuda a la navegación en pantalla.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	4	Se ofrecen elementos interactivos y ejercicios con feedback al alumno. La aplicación dispone de elementos interactivos, ventanas emergentes, más de dos ejercicios interactivos diferentes que permitan una experiencia de aprendizaje óptima. Esos elementos deben dar feedback al alumno.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	4	Presentan al menos 3 ejercicios de autoevaluación y examen final. La aplicación presenta, al menos, tres ejercicios de autoevaluación y un examen final y muestra el seguimiento del alumno.
	<b>Puntuación</b>	<b>16</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	3	Se detallan editores, programas y bancos de imágenes disponibles. Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta ofrece al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos.
	<b>Puntuación</b>	<b>6</b>	

ZAXERA		Puntuación Total	15
Criterio		Puntos	Justificación
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 8 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	2	Si bien la planificación está estructurada, carece de claridad en los hitos y validaciones específicas. Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	1	Proporciona el proceso de seguimiento del proceso sin embargo no se mencionan los controles de calidad específicos. Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No especifican los parámetros de instalación en la plataforma Moodle. No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>3</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	Se define el proceso de guionización, metodologías utilizadas, estructura y formatos de los contenidos del proyecto	4	Completa en cuanto a la guionización y metodologías sin embargo no se mencionan estructuras y formatos concretos.. Se define la guionización y metodologías utilizadas, sin especificar alguno de los siguientes elementos: estructura o formatos de los contenidos del proyecto.
	Se define el diseño de las pantallas del módulo	3	Se menciona de forma general, sin explicarlo ni desarrollarlo, el formato de las pantallas del módulo, sin ceñirse a un sistema de plantillas predeterminadas de un editor.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 17 Ptos)	Apariencia en pantalla (ágil, innovadora, amena, cercana, actual, impactante, amigable)	0	No se proporciona ejemplo para su evaluación en un fichero. Proponen direcciones url de acceso a ejemplos, que se comunicó en la Corrección de Errores del 26 de sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	Navegación (fácil, sencilla, ágil, intuitiva, dinámica, innovadora, conociendo la ubicación en cada momento, permite la utilización de los navegadores más habituales)	0	No se puede evaluar porque no se presentan ejemplos en la propuestas presentada. Proponen direcciones url de acceso a ejemplos que se comunicó en la corrección de errores del 26 de sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	Funcionalidades y herramientas interactivas utilizadas que permitan al alumno una experiencia de aprendizaje óptima	0	No se proporciona ejemplo para su evaluación en un fichero. Se proporcionan direcciones url que no se pueden utilizar para valorar este punto, tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 de sep.
	Herramientas de evaluación y seguimiento utilizadas que aseguren el nivel de aprendizaje de los alumnos	0	No se puede evaluar porque no se presentan ejemplos en la propuestas presentada. Proponen direcciones url de acceso a ejemplos que se comunicó en la Corrección de Errores del 26-sep que esta opción no era posible y que proporcionasen un ejemplo en un fichero en formato inalterable.
	<b>Puntuación</b>	<b>0</b>	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 6 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	2	Se enuncian los editores, programas informáticos (sin desarrollarlos) y banco de recursos (sin desarrollo) por lo que se necesita un desarrollo más en profundidad de sus funciones y utilidades. Se enuncian sin describir ni especificar su funcionalidad, los nombres de los editores del proyecto, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en el proyecto
	Elementos multimedia y pedagógicos que componen los contenidos que permiten la mejor capacitación de los alumnos	3	La propuesta incluye, al menos 5 tipos diferentes de elementos multimedia y pedagógicos diferentes. La propuesta incluye, al menos 5 tipos de elementos multimedia y pedagógicos diferentes que permitan la capacitación de los alumnos
	<b>Puntuación</b>	<b>5</b>	

## **LOTE 2**

El análisis de ofertas técnicas presentadas, permite resumir en la siguiente tabla la valoración de los criterios mediante juicio de valor establecidos en el apartado 27 del cuadro resumen del Pliego de Condiciones Particulares.

	ADECCO	ANOVA	APLIC. Y TRAT. SISTEMAS	ATEXIS	UTE AWAKE LAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACION S.L. - COGNITA PLUS S.L.	AXIA	BUREAU VERITAS	CEGOS	CORP. VERTICE
Puntuación Total	39	39	39	26	37	37	19	39	20
METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 24 Ptos)	24	24	24	11	22	22	4	24	13
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	9	9	7	9	7	0	9	0
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	9	9	4	9	9	4	9	7
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	6	6	0	4	6	0	6	6
MEDIOS Y RECURSOS (máx 15 Ptos)	15	15	15	15	15	15	15	15	7
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	15	15	15	15	15	15	15	7

	DICAMPUS	EFIPSA	GECSA	GESTIONET	NTT DATA SPAIN	SEIDOR OPENTRENDS	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TELEFONICA EDUCACION DIGITAL
PUNTUACIÓN TOTAL	33	37	39	39	24	29	37	39	39
METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx24 Ptos)	18	22	24	24	17	14	22	24	24
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	9	9	9	7	7	9	9	9
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	9	9	9	4	7	7	9	9
Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	4	6	6	6	0	6	6	6
MEDIOS Y RECURSOS (máx15 Ptos)	15	15	15	15	7	15	15	15	15
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	15	15	15	7	15	15	15	15

<b>ADECCO</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
---------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>ANOVA</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
--------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>APLIC. Y TRAT. SISTEMAS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
--------------------------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	



<b>ATEXIS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>26</b>
---------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	7	Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto (no quedan claramente recogidos).
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	4	Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>11</b>	
<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>UTE AWAKELAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACIÓN S.L. - COGNITA PLUS S.L.</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>37</b>
---	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	4	Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>22</b>	
<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>AXIA</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>37</b>
-------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	7	Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto (por la extensión y complejidad de la oferta no quedan claro los entregables y validaciones de cada fase.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>22</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>BUREAU VERITAS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>19</b>
---------------------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	0	No entrega Planificación temporal.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	4	Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>4</b>	
<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>CEGOS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
--------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>CORP. VERTICE</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>20</b>
--------------------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	0	No entrega Planificación temporal (solo indica 400h/año).
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	7	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>13</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	7	Se enuncian los editores y programas utilizados en el proyecto, sin indicar los bancos de recursos utilizados en el proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	

<b>DICAMPUS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>33</b>
-----------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>18</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>EFIPSA</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>37</b>
---------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	4	Especifica el proceso implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid, pero sin establecer los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>22</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	



<b>GECSA</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
--------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>GESTIONET</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
------------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>NTT DATA SPAIN</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>24</b>
---------------------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	7	Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	4	Proporciona el proceso, de forma general, del seguimiento del proyecto y el listado de los canales de comunicación. No menciona los controles de calidad.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>17</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	7	Se enuncian los editores y programas utilizados sin indicar los bancos de recursos y no se desarrollan las funcionalidades de las herramientas utilizadas.
	<b>Puntuación</b>	<b>7</b>	

<b>SEIDOR OPENTRENDS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>29</b>
------------------------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	7	Presenta una planificación temporal especificando fases e hitos, pero sin aportar información sobre alguno de los siguientes elementos: entregables o validaciones en la vida del proyecto (no queda claro los sistemas de validación, los entregables están recogidos para la creación de un curso nuevo).
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	7	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	0	No especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid.
	<b>Puntuación</b>	<b>14</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>STRATESYS</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>37</b>
------------------	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 24 Ptos)</b>	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	7	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto y los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto, sin listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas (solo se recogen los datos de una función y diferentes roles).
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>22</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS (máx. 15 Ptos)</b>	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>TALENTO Y TECNOLOGÍA</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
-----------------------------	-------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	

<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

<b>TELEFONICA EDUCACION DIGITAL</b>	<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>	<b>39</b>
---	-----------------------------	-----------

	<b>Criterio</b>	<b>Puntos</b>	<b>Justificación</b>
<b>METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO</b> (máx. 24 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	9	Presenta una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones en la vida del proyecto.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	9	Proporciona el proceso de seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad que se lleven a cabo según la fase del proyecto y un listado con los canales de comunicación (teléfonos y correos electrónicos) de las personas involucradas.
	Define el proceso de implantación y parámetros a considerar de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid	6	Especifica el proceso de implantación de la solución en la plataforma Moodle de Metro de Madrid y establece los parámetros a considerar en la plataforma.
	<b>Puntuación</b>	<b>24</b>	
<b>MEDIOS Y RECURSOS</b> (máx. 15 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	15	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos utilizados en un proyecto.
	<b>Puntuación</b>	<b>15</b>	

### **LOTE 3**

El análisis de ofertas técnicas presentadas, permite resumir en la siguiente tabla la valoración de los criterios mediante juicio de valor establecidos en el apartado 27 del cuadro resumen del Pliego de Condiciones Particulares.



	ADECCO	ANOVA	ARTLINE	ATEXIS	AXIA	CEGOS
	29	41	41	41	29	41
METODOLOGIA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 12 Ptos)	12	12	12	12	12	12
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	6	6	6	6	6
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	6	6	6	6	6
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 8 Ptos)	8	8	8	8	8	8
Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	8	8	8	8	8
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 12 Ptos)	0	12	12	12	0	12
Calidad del vídeo o imagen	0	4	4	4	0	4
Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	4	4	4	0	4
La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3):	0	4	4	4	0	4
MEDIOS Y RECURSOS (máx 9 Ptos)	9	9	9	9	9	9
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	5	5	5	5	5
Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	4	4	4	4	4

	CORP. VERTICE	DICAMPUS	EFIPSA	GECSA	GESTIONET	IP LEARNING EDUCATIVA
	41	37	41	29	29	41
METODOLOGIA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 12 Ptos)	12	12	12	12	12	12
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	6	6	6	6	6
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	6	6	6	6	6
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 8 Ptos)	8	8	8	8	8	8
Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	8	8	8	8	8
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 12 Ptos)	12	12	12	0	0	12
Calidad del vídeo o imagen	4	4	4	0	0	4
Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	4	4	0	0	4
La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3):	4	4	4	0	0	4
MEDIOS Y RECURSOS (máx 9 Ptos)	9	5	9	9	9	9
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	5	5	5	5	5
Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	0	4	4	4	4

	PENTAPIXVA	RECAMARA PRODUCCIONES	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TECHHEROX	TELEFONICA EDUCACION DIGITAL
	29	28	41	41	41	41
METODOLOGIA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 12 Ptos)	12	9	12	12	12	12
Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	6	6	6	6	6
Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	3	6	6	6	6
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 8 Ptos)	8	0	8	8	8	8
Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	0	8	8	8	8
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 12 Ptos)	0	12	12	12	12	12
Calidad del vídeo o imagen	0	4	4	4	4	4
Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	4	4	4	4	4
La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3):	0	4	4	4	4	4
MEDIOS Y RECURSOS (máx 9 Ptos)	9	7	9	9	9	9
Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	3	5	5	5	5
Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	4	4	4	4	4

ADECCO		PUNTUACIÓN TOTAL	29
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	<b>Puntuación</b>	<b>0</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	

ANOVA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	

ARTLINE		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	

ATEXIS		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	

AXIA		PUNTUACIÓN TOTAL	29
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	Puntuación	0	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	



CEGOS		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	Calidad del video o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de video.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 9 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

CORP. VERTICE		PUNTUACIÓN TOTAL	41	
	Criterio	Puntos	Justificación	
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.	
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.	
	Puntuación	12		
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.	
	Puntuación	8		
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.	
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.	
	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.	
	Puntuación	12		
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 9 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.	
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).	
	Puntuación	9		

DICAMPUS		PUNTUACIÓN TOTAL	37
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del video o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de video.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 9 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	0	La propuesta no proporciona referencia a este apartado. No se proporciona listado de equipos de grabación.
	Puntuación	5	

EFIPSA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

GECSA		PUNTUACIÓN TOTAL	29
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	0	No se puede acceder al fichero de ejemplo por encontrarse dañado.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	No se puede acceder al fichero de ejemplo por encontrarse dañado.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	0	No se puede acceder al fichero de ejemplo por encontrarse dañado.
	Puntuación	0	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

GESTIONET		PUNTUACIÓN TOTAL	29
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	<b>Puntuación</b>	<b>0</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	

IP LEARNING EDUCATIVA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA A GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo .
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

PENTAPRIXMA		PUNTUACIÓN TOTAL	29
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	<b>Puntuación</b>	<b>12</b>	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	<b>Puntuación</b>	<b>8</b>	
	Calidad del vídeo o imagen	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	0	No se puede acceder al ejemplo porque está en un servidor externo y tal como se expuso en la Corrección de Errores del 26 sep los ejemplos se tenían que proporcionar a través de un fichero inalterable. Por este motivo no se evalúa este apartado.
	<b>Puntuación</b>	<b>0</b>	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	<b>Puntuación</b>	<b>9</b>	



STRATESYS		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

TALENTO Y TECNOLOGÍA		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	Calidad del video o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de video.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
MEDIOS Y RECURSOS (máx. 9 Ptos)	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

TECHHEROX		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guion o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonido y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

TELEFONICA EDUCACIÓN DIGITAL		PUNTUACIÓN TOTAL	41
METODOLOGÍA A GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx. 12 Ptos)	Criterio	Puntos	Justificación
	Se entrega una planificación temporal, especificando fases, entregables, hitos y validaciones a lo largo de la vida del proyecto	6	Presenta una planificación temporal, fases, entregable, hitos y validaciones.
	Seguimiento del proyecto, controles de calidad y canales de comunicación	6	Proporciona el seguimiento del proyecto, los diferentes controles de calidad y un listado de los canales de comunicación.
	Puntuación	12	
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx. 8 Ptos)	Se presenta propuesta de guion o storyboard para elaborar una pieza audiovisual y los objetivos que se pretende conseguir con ella.	8	Presenta propuesta de guión o storyboard a elaborar, con descripción objetivos, estructura, imágenes, locuciones, secuencia, etc.
	Puntuación	8	
	Calidad del vídeo o imagen	4	La calidad de imagen es al menos HD y existe armonía entre la música, efectos sonidos y gráficos de vídeo.
	Se especifica el tipo de locución y ésta se escucha perfectamente	4	La locución se escucha perfectamente no utilizándose voces automáticas.
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx. 12 Ptos)	La imagen es estable (1), la iluminación es correcta (2) y la pieza presenta efectos visuales aplicados (3)	4	La imagen es estable, la iluminación es correcta y la pieza presenta efectos visuales.
	Puntuación	12	
	Se describen los editores, programas y recursos utilizados para los proyectos	5	Se describen, especificando su funcionalidad, todos los editores, programas informáticos y bancos de recursos disponibles para el proyecto.
	Se especifica un listado con los equipos disponibles para grabar	4	Se especifica un listado de equipos disponibles (grabación, sonido, iluminación).
	Puntuación	9	

## **6 CONCLUSIONES:**

Tras el análisis de todas las ofertas presentadas, se puede concluir lo siguiente:

### **LOTE 1:**

Existe un incumplimiento de dos empresas que se han presentado a los Lotes 1 y 2 que han incluido los currículos de las personas involucradas en el proyecto y, por esto, pueden “contaminar” la evaluación de los criterios basados en fórmula. Por esta razón se propone al órgano de asistencia su exclusión:

- SOCIEDAD ARAGONESA DE ASESORIA TECNICA S.L. (LOTES 1 y 2)
- TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA Y CONTROL DEL NORTE S.L. (LOTES 1 y 2)

El resto de ofertas se consideran APTAS o TÉCNICAMENTE ACEPTABLES según las siguientes puntuaciones, de acuerdo a los requerimientos de los pliegos PPT y PCP, pero no respecto al límite de suficiencia, cuyo cumplimiento no podrá comprobarse hasta analizar con posterioridad a la emisión del informe, las puntuaciones correspondientes a los criterios cualitativos de adjudicación del contrato mediante la aplicación de fórmulas.

	ADECCO	ANOVA	APLIC. Y TRAT. SISTEMAS	ARTLINE	ATEXIS	UTE AWAKELAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACIÓN S.L. - COGNITA PLUS S.L.	AXIA	BABEL	BUREAU VERITAS
PUNTUACIÓN TOTAL	16	38	39	30	37	39	20	41	30
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	6	8	8	6	6	7	6	8	6
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	5	8	10	7	8	9	7	10	10
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	0	16	17	15	17	17	3	17	8
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	5	6	4	2	6	6	4	6	6

	CEGOS	CORP. VERTICE	DICAMPUS	EFIPSA	ESCUELA ABIERTA DESARROLLO	GECSA (HEDIMA)	GESTIONET	OPEN PLUS MIND	IP LEARNING EDUCATIVA
PUNTUACIÓN TOTAL	35	37	32	41	36	40	32	40	38
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	7	8	5	8	7	8	6	7	6
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	9	8	8	10	8	10	7	10	10
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	16	16	13	17	16	16	13	17	16
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	3	5	6	6	5	6	6	6	6

	MAINJOBS	NTT DATA SPAIN	SEIDOR OPENTRENDS	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TECHHEROX	TELEFONICA	ZAXERA
	37	40	36	36	41	26	36	15
PUNTUACIÓN TOTAL								
METODOLOGÍA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 8 Ptos)	7	8	6	8	8	8	7	3
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 10 Ptos)	10	10	10	5	10	9	7	7
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 17 Ptos)	16	16	14	17	17	6	16	0
MEDIOS Y RECURSOS (máx 6 Ptos)	4	6	6	6	6	3	6	5

## **LOTE 2**

Existe un incumplimiento de dos empresas que se han presentado a los Lotes 1 y 2 que han incluido los currículos de las personas involucradas en el proyecto y, por esto, pueden “contaminar” la evaluación de los criterios basados en fórmula. Por esta razón se propone al órgano de asistencia su exclusión:

- SOCIEDAD ARAGONESA DE ASESORIA TECNICA S.L. (LOTES 1 y 2)
- TECNICAS Y SERVICIOS DE INGENIERIA Y CONTROL DEL NORTE S.L. (LOTES 1 y 2)

El resto de ofertas se consideran APTAS o TÉCNICAMENTE ACEPTABLES, de acuerdo a los requerimientos de los pliegos PPT y PCP, pero no respecto al límite de suficiencia, cuyo cumplimiento no podrá comprobarse hasta analizar con posterioridad a la emisión del informe, las puntuaciones correspondientes a los criterios cualitativos de adjudicación del contrato mediante la aplicación de fórmulas.



	ADECCO	ANOVA	APLIC. Y TRAT. SISTEMAS	ATEXIS	UTE AWAKELAB S.L. - UNION EDITORIAL PARA LA FORMACION S.L. - COGNITA PLUS S.L.	AXIA	BUREAU VERITAS	CEGOS	CORP. VERTICE
PUNTUACIÓN TOTAL	39	39	39	26	37	37	19	39	20
METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 24 Ptos)	24	24	24	11	22	22	4	24	13
MEDIOS Y RECURSOS (máx 15 Ptos)	15	15	15	15	15	15	15	15	7

	DICAMPUS	EFIPSA	GECSA	GESTIONET	NTT DATA SPAIN	SEIDOR OPENTRENDS	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TELEFONICA EDUCACION DIGITAL
PUNTUACIÓN TOTAL	33	37	39	39	24	29	37	39	39
METODOLOGIA GLOBAL DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 24 Ptos)	18	22	24	24	17	14	22	24	24
MEDIOS Y RECURSOS (máx 15 Ptos)	15	15	15	15	7	15	15	15	15

### **LOTE 3**

Existe un incumplimiento por parte de una empresa que se ha presentado al Lote 3 ya que han proporcionado información sobre el equipo del proyecto especificando los nombres, los perfiles solicitados y los años de experiencia y por esto pueden “contaminar” la evaluación de los criterios basados en fórmula. Por esta razón se propone al órgano de asistencia la exclusión de:

- RECAMARA PRODUCCIONES S.L.

El resto de ofertas se consideran APTAS o TÉCNICAMENTE ACEPTABLES, de acuerdo a los requerimientos de los pliegos PPT y PCP, pero no respecto al límite de suficiencia, cuyo cumplimiento no podrá comprobarse hasta analizar con posterioridad a la emisión del informe, las puntuaciones correspondientes a los criterios cualitativos de adjudicación del contrato mediante la aplicación de fórmulas.

.

	ADECCO	ANOVA	ARTLINE	ATEXIS	AXIA	CEGOS	CORP. VERTICE	DICAMPUS
	29	41	41	41	29	41	41	37
METODOLOGÍA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 12 Ptos)	12	12	12	12	12	12	12	12
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 8 Ptos)	8	8	8	8	8	8	8	8
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 12 Ptos)	0	12	12	12	0	12	12	12
MEDIOS Y RECURSOS (máx 9 Ptos)	9	9	9	9	9	9	9	5

	EFIPSA	GECSA	GESTIONET	IP LEARNING EDUCATIVA	PENTAPRIXMA	STRATESYS	TALENTO Y TECNOLOGÍA	TECHHEROX	TELEFONICA EDUCACION DIGITAL
	41	29	29	41	29	41	41	41	41
METODOLOGÍA DE TRABAJO GLOBAL PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (máx 12 Ptos)	12	12	12	12	12	12	12	12	12
ADAPTACIÓN PEDAGÓGICA DE CONTENIDOS (máx 8 Ptos)	8	8	8	8	8	8	8	8	8
PROPUESTA VISUAL Y FUNCIONAL (máx 12 Ptos)	12	0	0	12	0	12	12	12	12
MEDIOS Y RECURSOS (máx 9 Ptos)	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Nota: La fecha de las firmas electrónicas del informe es posterior a la fecha de descarga de los documentos incluidos en la carpeta 3 debido a que, después de la descarga de éstos, se detectó una errata en el referido informe

El presente documento, emitido a efectos de cumplimiento de obligaciones en materia de transparencia, es copia fiel del original, en el que constan las firmas auténticas y completas de las personas firmantes. En el cumplimiento de las obligaciones de protección de datos personales, no constan en esta copia datos identificativos adicionales a nombre y apellidos.

---