



INFORME DE INSUFICIENCIA DE MEDIOS

CONSEJERÍA/ORGANISMO CONTRATANTE: Consejería de Digitalización

CÓDIGO EXPEDIENTE: A/SER-031282/2025

TIPO CONTRATO: Servicios

TÍTULO EXPEDIENTE: Liga intermunicipal Minecraft 2025/2026

OBJETO DEL CONTRATO: PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA II EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID.

TIPO DE TRAMITACIÓN: Ordinaria **PROCEDIMIENTO DE CONTRATACIÓN:** Abierto simplificado

TRAMITACIÓN ECONÓMICA: Ordinaria

UNIDAD PROMOTORA: Subdirección General de Sociedad y Economía Digital

JUSTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD: Nuestra sociedad está sufriendo una eclosión de términos tecnológicos para la que no todos estamos preparados, y que sin duda van a transformar nuestro entorno y nuestras vidas en un proceso que, en su conjunto, se ha venido en denominar transformación digital y en el que corremos el riesgo de dejar atrás a muchas personas.

Es clave por tanto la capacitación digital, empezando por el sector más joven de la población, para atajar esos riesgos, proporcionando todas las habilidades necesarias para poder desempeñar el ejercicio pleno de esta nueva realidad de ciudadanía digital, en todas las facetas de su desarrollo, tanto personal como profesional.

La Dirección General de Estrategia Digital, perteneciente a la Consejería de Digitalización de la comunidad de Madrid, en virtud de las competencias establecidas en el Decreto 261/2023, de 29 de noviembre, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Digitalización, tiene atribuidas de acuerdo con el artículo 6.1, las competencias:

- h. La promoción y apoyo al desarrollo de la sociedad digital para los ciudadanos.
- i. La elaboración y desarrollo, tanto de planes estratégicos como de acción, para la consecución de los objetivos marcados en materia de sociedad digital.
- j. La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la sociedad de la información, contribuyendo a la reducción de la brecha digital.
- k. El diseño, coordinación, seguimiento y evaluación de programas de capacitación y certificación de competencias digitales como factor clave para el desarrollo socioeconómico y la empleabilidad, sin perjuicio de las competencias de otras Consejerías.

Con el fin de introducir el pensamiento computacional en edad temprana combinado con las materias troncales de la educación y para contribuir a la cultura del uso racional de los dispositivos electrónicos, la Consejería de Digitalización desarrolló la I Liga Intermunicipal Minecraft de la Comunidad de Madrid, un proyecto educativo y social que busca fomentar competencias digitales, creatividad y conocimiento del patrimonio cultural mediante el uso del videojuego Minecraft.

Tras el éxito alcanzado en esta primera edición, que logró una alta participación de centros educativos, una implicación activa del profesorado, y una excelente acogida por parte del alumnado y las familias, se evidencia la necesidad de consolidar este programa e impulsar su segunda edición. La primera edición no solo cumplió con los objetivos de promoción de la capacitación digital entre los jóvenes, sino que también favoreció la cohesión territorial entre municipios, fomentó la creatividad, el trabajo en equipo y el conocimiento del patrimonio cultural de la Comunidad de Madrid en un entorno lúdico y altamente motivador.

La gran demanda de participación por parte de los centros no seleccionados en la primera edición, así como el interés mostrado por municipios que no formaron parte del proyecto piloto, pone de manifiesto la necesidad de ampliar y dar continuidad a esta iniciativa, asegurando así una evolución natural del proyecto hacia una estructura más consolidada y sostenible.

Con dicha finalidad y en base a las competencias enumeradas se propone el presente contrato.

INSUFICIENCIA DE MEDIOS:

De conformidad con lo dispuesto en el Artículo 116.4.f) de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, se exponen a continuación los motivos relativos a la insuficiencia, falta de adecuación o no conveniencia de ampliación de los medios disponibles para cubrir las necesidades que se tratan de satisfacer a través del contrato de referencia:

Tanto la creación, diseño y organización de la competición, como la formación del profesorado y el desarrollo del enfoque educativo del proyecto, requieren una combinación de competencias técnicas, pedagógicas y de gestión de proyectos que actualmente no están disponibles en la plantilla de la Subdirección General de Sociedad y Economía Digital.

Específicamente, se carece de personal con experiencia acreditada en:

- El uso didáctico de entornos de aprendizaje gamificados como Minecraft Education Edition.
- El diseño e implementación de competiciones educativas intermunicipales en plataformas digitales.
- La integración curricular de competencias digitales, incluyendo programación, pensamiento computacional y cultura digital, en niveles educativos no universitarios.
- El desarrollo de contenidos formativos orientados al profesorado en materia de nuevas tecnologías aplicadas a la educación.
- La gestión técnica y operativa de plataformas de juego multijugador en red, con criterios de seguridad, accesibilidad y escalabilidad para entornos escolares.

Además, la naturaleza innovadora y multidisciplinar del proyecto exige perfiles profesionales con alto grado de especialización que no forman parte de los cuerpos y escalas del personal funcionario o laboral actualmente adscrito a esta unidad administrativa. La contratación y formación interna de

personal con este perfil supondría un coste desproporcionado y un plazo de incorporación incompatible con los tiempos de ejecución del proyecto.

Por tanto, se concluye que existe una insuficiencia de medios humanos con la cualificación requerida dentro del personal propio del órgano de contratación. Esta situación hace necesario acudir a la contratación externa de servicios a empresas especializadas que cuenten con los medios técnicos y humanos adecuados para garantizar el éxito de la II Liga Intermunicipal de Minecraft de la Comunidad de Madrid.

Asimismo, la especificidad de las actuaciones a realizar, unida a la temporalidad del proyecto, desaconsejan una ampliación estructural de plantilla en la Subdirección General de Sociedad y Economía Digital.

En virtud de lo dispuesto en los artículos 30.3 y 116.4. f) de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, por la que se transponen al ordenamiento jurídico español las Directivas del Parlamento Europeo y del Consejo 2014/23/UE y 2014/24/UE, de 26 de febrero de 2014, se emite el presente informe, por el que se justifica la carencia de medios propios suficientes en el órgano de contratación, para la prestación de los servicios objeto de licitación que figuran en el encabezamiento.

Madrid, a fecha de la firma

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL
PDF Resolución 1/2025 DEL 18 DE SEPTIEMBRE DEL 2025

SUBDIRECTORA GENERAL DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL, GOBERNANZA E
IMPULSO DE LAS TELECOMUNICACIONES,
PATRICIA LÁZARO MARTÍNEZ DE MORENTÍN

Firmado digitalmente por: LAZARO MARTINEZ DE MORENTIN P.
Fecha: 2025.09.23 11:00