



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

MEMORIA ECONÓMICA CORRESPONDIENTE AL EXPEDIENTE DE “PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA II EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID”

Siguiendo las disposiciones establecidas en la Ley 9/2017 de contratos del Sector Público, de 8 de noviembre, por la que se trasponen 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, Libro I, Título III, Capítulo I, “Objeto, presupuesto base de licitación, valor estimado, precio del contrato y su revisión” y, en concreto en su artículo 102, se elabora la presente memoria económica sobre la determinación de los precios del presente contrato.

1. PRESUPUESTO Y ANUALIDADES

La duración del contrato será de 6 meses, la fecha de inicio será el uno de enero de 2026 y la fecha de finalización el 30 de junio de 2026; no hay posibilidad de prórroga.

El presupuesto base de licitación será de 91.410,95 euros (IVA 21% incluido), imputándose a la aplicación presupuestaria G/928M/22706 para el ejercicio 2026.

BASE IMPONIBLE	75.546,24
21% IVA	15.864,71
PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN TOTAL	91.410,95 €

2. JUSTIFICACIÓN ECONÓMICA

Para cada prestación se ha realizado una estimación de precios y costes con base en precios de mercado de servicios similares o equivalentes a los exigidos.

Para calcular los precios se ha utilizado un estudio de mercado de costes salariales que son efectuados por empresas consultoras o de selección de personal. Concretamente se ha utilizado un estudio de mercado de Michael Page 2026.

Para el cálculo del presupuesto base de licitación se ha dividido el contrato en tareas para establecer los perfiles necesarios para su desarrollo.

Adicionalmente, se ha comprobado que los importes utilizados para el contrato se adecúan a los precios de mercado para servicios iguales o de similares características.

A su vez, se ha establecido un desglose de los costes cuya suma da como resultado el coste de estas prestaciones:

- Costes directos de personal, que comprenden el salario bruto, Seguridad Social y otros costes del trabajador para las empresas.

- Costes indirectos, no relacionados con el personal, como equipos informáticos, alquileres, comunicaciones, licencias, etc. y otros costes indirectos que pudiera tener la empresa a instancias del proyecto. Se considera que debe estimarse un 6 % debido a que esta serie de costes puede incidir en la correcta prestación de los servicios objeto del contrato, ya que contemplan, además de los referidos anteriormente, por ejemplo, la adecuación de los medios tecnológicos de la empresa adjudicataria para la prestación de los servicios en cuanto a su rendimiento y capacidad, así como la adecuada formación a los trabajadores de la misma, que tendrá su reflejo en la capacidad técnica de los mismos para con los servicios del contrato.
- Beneficio industrial, que se estima en un 6%, ya que se considera que ese porcentaje puede responder a la realidad del mercado.

Además, se ha comprobado que los precios están de acuerdo con el convenio colectivo de aplicación y se ajustan a precios de mercado.

Al presente expediente resulta de aplicación el XIX Convenio colectivo estatal de empresas de consultoría, tecnologías de la información y estudios de mercado y de la opinión pública, publicado en el BOE el día 16 de abril de 2025 mediante Resolución de 4 de abril de 2025, de la Dirección General de Trabajo, se han tenido en cuenta las tarifas del 2026.

Según el artículo 1 sobre su ámbito funcional, apartado 2, se incluyen en este Convenio las empresas de Servicios de Informática.

Los profesionales de estas empresas se organizan en Grupos Profesionales según indica el artículo 15. Aparecen aquí diferentes Áreas de Actividad que en el caso de los Servicios de Informática se concretan en el Área 3.

En el artículo 20 se fija la jornada laboral, indicando lo siguiente: “1. Durante la vigencia del convenio colectivo, la jornada ordinaria máxima de trabajo efectivo, en cómputo anual, será de 1.800 horas anuales, sin perjuicio, en todo caso, de las jornadas actualmente pactadas más favorables para las personas.”

A continuación, en base a los recursos necesarios y al número de técnicos necesarios por perfil, los cálculos a tanto alzado resultantes son los siguientes (todos los importes son SIN IVA).

3. CÁLCULO DE COSTES

3.1 Tareas

Para el cálculo del presupuesto base de licitación se ha dividido el contrato en tareas para establecer los perfiles necesarios para su desarrollo.

Tarea 1. Creación, diseño y organización de la competición.

- Montaje espacio y estructura de comunicación con los participantes
- Branding y creación de la marca de la competición (logos, creatividades, materiales audiovisuales)

Tarea 2. Comunicación y difusión durante el desarrollo.

Plan de comunicación con una estrategia y acciones de marketing para participantes y resto de personas interesadas.

Tarea 3. Aprovechamiento licencias 6 meses. Durante la ejecución del contrato, el adjudicatario permitirá el uso de las licencias necesarias para el desarrollo del proyecto, sin que en ningún caso se produzca suministro, entrega o cesión de las mismas a la Administración. El acceso y uso de dichas licencias estará limitado exclusivamente al periodo de vigencia del contrato, dejando de estar disponibles para la Administración una vez finalizado el mismo.

Tarea 4. Formación al profesorado, soporte y seguimiento durante todo el proyecto.

Tarea 5. Creación de los distintos retos que componen la competición.

Creación de un mundo Minecraft con los retos del clasificatorio

Creación de un mundo réplica de patrimonios de la Comunidad de Madrid con el reto para la final presencial

Creación del reto final para la final presencial.

Tarea 6. Producción evento final

Disposición de los medios, tanto tecnológicos como materiales para el desarrollo de este evento incluyendo entre ellos, tanto el espacio físico donde tendrá lugar el evento, como el equipamiento e infraestructura, marketing, catering, host y dinamizadores, difusión en Redes Sociales, soporte al profesorado y participantes, charlas de expertos, la adquisición y la entrega de los premios.

3.2. Perfiles necesarios para la ejecución de las tareas

En base al estudio Michael Page utilizador para los cálculos de los gastos de personal y las tareas enumeradas se indican las necesidades de perfiles para el presente contrato:

Perfil sector Digital
Digital communications & Pr
Project Product Manager
Perfil sector Marketing
Brand Manager
Eventos
Responsable de comunicación
Perfil sector Tecnología
Project Manager
Systems Engineer

3.3. Coste de los perfiles profesionales.

Para el cálculo del coste de los perfiles profesionales se ha utilizado el estudio de remuneración de Michael Page 2026. Para calcular el coste para la empresa se han tenido en cuenta las cuotas de la seguridad social, desempleo, etc., que son las siguientes:

Descripción	Porcentaje
Contingencias comunes	23,60
Accidentes de trabajo y enfermedades profesionales	1,50
Tipo general desempleo	5,50
FOGASA (fondo de garantía salarial)	0,20
Formación profesional	0,60
Cuotas a la Seguridad Social en porcentaje	31,40

En base al citado estudio y las tareas anteriormente enumeradas se indican los costes de los perfiles necesarios para el presente contrato:

Estudio Remuneración 2026 Michael Page			
Perfiles del sector Digital (6-10 años de experiencia)			
Perfil	Salario bruto anual (€)	Coste empresa (€)	Coste hora (1800 horas/año) (€)
Digital communications & Pr	45.000	59.130	32,85
Project Product Manager	40.000	52.560	29,20
Perfiles del sector Marketing (6-10 años de experiencia)			
Perfil	Salario bruto anual (€)	Coste empresa (€)	Coste hora (1800 horas/año) (€)
Brand Manager	55.000	72.270	40,15
Eventos	40.000	52.560	29,20
Responsable de comunicación	45.000	59.130	32,85
Perfiles del sector Tecnología (4-7 años de experiencia)			
Perfil	Salario bruto anual (€)	Coste empresa (€)	Coste hora (1800 horas/año) (€)
Project Manager	69.000	90.666	50,37
Systems Engineer	50.000	65.700	36,5

Se han estimado las siguientes horas para el desarrollo del contrato:

Perfil	Horas	Coste (sin IVA) (€)
Digital communications & Pr	70	2.299,50
Project Product Manager	70	2.044,00
Brand Manager	70	2.810,50

Eventos	70	2.044,00
Responsable de comunicación	100	3.285,00
Project Manager	800	40.296,00
Systems Engineer	402	14.673,00
TOTAL		67.452,00 €

3.4. Gastos generales y beneficio industrial.

Descripción	%	Importe (€)
Gastos generales	0,06	4.047,12
Beneficio industrial	0,06	4.047,12
Subtotal		8.094,24 €

3.5. Coste total del contrato.


Descripción	Coste (€)
Gastos de personal	67.452,00
Gastos generales	4.047,12
Beneficio industrial	4.047,12
Total contrato sin IVA	75.546,24
IVA	15.864,71
Total	91.410,95 €

3.6. Presupuesto base de licitación

El presupuesto base de licitación de este contrato es de **noventa y un mil cuatrocientos diez euros con noventa y cinco céntimos (91.410,95 €)**.

En Madrid, a fecha de la firma,

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ - 
Fecha: 2025.10.08 10:28