

MEMORIA ECONÓMICA CORRESPONDIENTE AL EXPEDIENTE DE “PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA III 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 2027 y la fecha de finalización el 30 de junio de 2027; no hay posibilidad de prórroga.

El presupuesto base de licitación será de 94.427,71 euros (IVA 21% incluido), imputándose a la aplicación presupuestaria G/928M/22706 para el ejercicio 2027.

BASE IMPONIBLE	78.039,43
21% IVA	16.388,28
PRESUPUESTO BASE DE LICITACIÓN TOTAL	94.427,71 €

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.

Se ha optado por mantener como referencia el estudio de mercado de remuneraciones elaborado por Michael Page, ya utilizado en ediciones anteriores de la competición, al tratarse de la tercera edición de la Liga Intermunicipal de Minecraft. La experiencia acumulada en los dos procedimientos de contratación previos ha permitido constatar que las ofertas presentadas se situaron en niveles coherentes con los valores de dicho estudio, sin que se produjeran bajas desproporcionadas o anormalmente bajas. En este sentido, la continuidad en el uso de esta referencia garantiza la estabilidad y fiabilidad de las estimaciones económicas, así como su adecuada adecuación a la realidad del mercado.

Asimismo, dentro de las horquillas salariales ofrecidas por el citado estudio de Michael Page, se han seleccionado valores intermedios que permiten configurar un presupuesto equilibrado y realista, garantizando al mismo tiempo la concurrencia de un número amplio de licitadores. Esta elección responde al objetivo de facilitar la participación tanto de pequeñas y medianas empresas como de grandes compañías, evitando la fijación de precios excesivamente elevados o restrictivos que pudieran limitar la competencia, en línea con los principios de eficiencia, concurrencia y no discriminación establecidos en la normativa de contratación pública.

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.”

En relación con la celebración del evento final de la competición, se ha considerado necesario incorporar una partida específica destinada al traslado de los representantes de los equipos finalistas. De acuerdo con lo previsto en el pliego de prescripciones técnicas, el adjudicatario deberá asumir los costes derivados del desplazamiento de los participantes hasta el espacio físico donde se celebre la final, así como su regreso a los centros de origen. A efectos de estimación, se ha considerado la participación de los 10 equipos finalistas, con una representación media de 5 alumnos y 1 docente por equipo, lo que supone un total de 60 personas a trasladar. Para el cálculo de este coste se han empleado precios de mercado de servicios de transporte colectivo en el ámbito de la Comunidad de Madrid, garantizando una estimación realista, suficiente y acorde a los principios de eficiencia y adecuada prestación del servicio.

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. Aprovisionamiento 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 estas 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
MEI (tipo anual vigente)	0,83
Cuotas a la Seguridad Social en porcentaje	32,23

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	59.504	33,06
Project Product Manager	40.000	52.892	29,38
Perfiles del sector Marketing (6-10 años de experiencia)			
Perfil	Salario bruto anual (€)	Coste empresa (€)	Coste hora (1800 horas/año) (€)
Brand Manager	55.000	72.727	40,40
Eventos	40.000	52.892	29,38
Responsable de comunicación	45.000	59.504	33,06
Perfiles del sector Tecnología (4-7 años de experiencia)			
Perfil	Salario bruto anual (€)	Coste empresa (€)	Coste hora (1800 horas/año) (€)
Project Manager	69.000	91.239	50,69
Systems Engineer	50.000	66.115	36,73

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

Perfil	Horas	Coste (sin IVA) (€)
Digital communications & Pr	70	2.314,03
Project Product Manager	70	2.056,91
Brand Manager	70	2.828,25
Eventos	70	2.056,91
Responsable de comunicación	100	3.305,75
Project Manager	800	40.550,53
Systems Engineer	402	14.765,68
TOTAL		67.878,07 €

3.4. Coste del traslado de los equipos finalistas

De acuerdo con las obligaciones establecidas para el adjudicatario en la fase final de la competición, se incluye el coste correspondiente al traslado de los representantes de los equipos finalistas al lugar de celebración del evento y su posterior regreso.

La incorporación de esta partida específica destinada al traslado de los equipos finalistas responde a la experiencia acumulada en las dos ediciones anteriores de la Liga Intermunicipal de Minecraft, en las que se identificaron dificultades logísticas para determinados centros educativos a la hora de gestionar su desplazamiento hasta el evento final. En particular, algunos colegios carecían de disponibilidad de medios para organizar dichos traslados, especialmente aquellos situados en municipios más alejados, lo que podía generar barreras a la participación y situaciones de desigualdad entre los participantes. Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, evitar inconvenientes derivados de la distancia y asegurar una participación efectiva en condiciones homogéneas, se considera necesario que el adjudicatario asuma y organice de manera centralizada los desplazamientos, conforme a los criterios de eficiencia y adecuada prestación del servicio.

Para el dimensionamiento del servicio se han considerado los siguientes parámetros:

- Número de equipos finalistas: 10
- Representación por equipo: 5 alumnos + 1 docente
- Total personas a trasladar: 60 personas

Dado que los desplazamientos se realizarán dentro del ámbito territorial de la Comunidad de Madrid y con origen en distintos municipios, se ha estimado como solución más adecuada la contratación de servicios de transporte colectivo mediante autobuses discrecionales.

Considerando ratios habituales del sector:

- Capacidad media por autobús: 50–55 plazas
- Necesidad estimada: 2 autobuses (para garantizar disponibilidad, distribución territorial y posibles rutas diferenciadas)

Se ha realizado una comprobación específica de los precios de mercado mediante consulta de distintas referencias especializadas en alquiler de autobuses para servicios discrecionales en jornada completa en la Comunidad de Madrid. ([¿Cuánto cuesta alquilar un autobús por día? - Torresbus](#), [Cuánto cuesta alquilar un autobús: Factores determinantes](#), [Coach, Minibus & Bus Hire in Madrid, Spain | RentAutobus](#)), que incluye:

- Vehículo con conductor
- Combustible
- Dietas y tiempos de espera
- Costes operativos y de disponibilidad

De las fuentes analizadas se desprende que el coste habitual de contratación de un autobús de entre 50 y 55 plazas para una jornada completa oscila, con carácter general, entre 800 y 1.000 euros por vehículo y día. La media aritmética de los importes obtenidos se sitúa aproximadamente en 900 euros por autobús, valor que ha sido el utilizado para la estimación económica del presente expediente.

En base a lo anterior, se establece la siguiente estimación:

Concepto	Unidad	Nº unidades	Coste unitario (€)	Total (€)
Servicio de autobús jornada completa	Autobús/día	2	900 €	1.800 €
TOTAL COSTE TRASLADO (sin IVA)				1.800 €

3.5. Gastos generales y beneficio industrial

Descripción	%	Importe (€)
Gastos generales	6	4.180,68
Beneficio industrial	6	4.180,68
Subtotal		8.361,36 €

3.6. Coste total del contrato

Descripción	Coste (€)
Gastos de personal	67.878,07
Coste traslado evento final	1.800,00
Gastos generales	4.180,68
Beneficio industrial	4.180,68
Total contrato sin IVA	78.039,43
IVA	16.388,28
Total	94.427,71 €

3.7. Presupuesto base de licitación

El presupuesto base de licitación de este contrato es de **noventa y cuatro mil cuatrocientos veintisiete euros con setenta y un céntimos (94.427,71 €)**.

En Madrid, a fecha de la firma,

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: AZORÍN GONZÁLEZ IGNACIO
Fecha: 2026.07.13 14:51