



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.

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARA LA CREACIÓN, PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE UNA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID

1. INTRODUCCIÓN

La Consejería de Digitalización en virtud de las competencias que le atribuye el artículo 3.2.c del Decreto 76/2023, de 5 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica básica de las Consejerías de la Comunidad de Madrid, tiene encomendadas entre otras:

1. La promoción y apoyo al desarrollo de la sociedad digital para los ciudadanos.
2. La promoción del uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías para garantizar el cumplimiento de los principios de la ética en la sociedad digital.
3. Desarrollar la elaboración, tanto de planes estratégicos como de acción, para la consecución de los objetivos marcados en materia de sociedad digital.
4. La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la sociedad de la información, contribuyendo a la reducción de la brecha digital.
5. Impulsar 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.

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.

2. OBJETO DEL CONTRATO

El contrato tiene por objeto la creación, puesta en marcha y desarrollo de una competición intermunicipal de Minecraft entre centros educativos contribuyendo al impulso de las competencias enumeradas anteriormente, así como la difusión y promoción de la diversidad y riqueza cultural y paisajística de la región, a través del Patrimonio Histórico de sus municipios, mediante la creación virtual de lugares de la Comunidad de Madrid.

La competición se llevará a cabo a través de la herramienta Minecraft, lo que supone una gamificación de la capacitación digital y de capacidades clave como son la mejora del pensamiento computacional y de resolución de problemas, consiguiendo una gran implicación del sector más joven de las población y reduciendo el porcentaje de la población que carece de competencias digitales y básicas, contribuyendo a su vez a atajar los riesgos de exclusión que el acelerado ritmo hacia la digitalización conlleva para todas las personas.

La competición constará de tres fases:

1. Fase de iniciación: se procederá a la preparación de la competición y comunicación y difusión de la misma, así como a la selección de los municipios y centros participantes.
2. Fase clasificatoria: en esta fase tendrán lugar dos retos
 - a. Reto de construcción con puntos en el que cada colegio presentará una construcción, cuya temática versará sobre Patrimonios artísticos y culturales de los municipios de la Comunidad de Madrid, con la que sumarán puntos para la competición.
 - b. Reto de aprendizaje con puntos que consistirá en la realización de un mundo en Minecraft con retos y actividades curriculares.
3. Fase final: celebración del reto final presencial, ambientado en la diversidad y riqueza cultural de la Comunidad de Madrid con retos para conocer al colegio ganador de la liga. En esta fase tendrá lugar también la entrega de los diplomas a los primeros clasificados.

Para la elaboración de las fases se ha tenido en cuenta el calendario escolar comenzando las mismas en octubre y terminando en mayo.

A lo largo del desarrollo de la competición se deberán llevar a cabo acciones de dinamización, tanto en la fase inicial, para dar a conocer el proyecto y facilitar la inscripción de los centros educativos y participación de los estudiantes, como durante el resto de fases para conseguir una mayor implicación de los participantes y despertar interés para el resto de la ciudadanía en este tipo de proyectos, consiguiendo de esta forma una mayor implicación en la transformación digital en la que estamos inmersos. **El adjudicatario deberá elaborar un plan de comunicación** con una estrategia y acciones de marketing para cumplir con este objetivo, pudiendo apoyarse en distintas herramientas como las redes sociales o página web entre otras.

Asimismo, se deberá proporcionar acompañamiento y asesoramiento al profesorado en la implementación y uso de la herramienta Minecraft durante el desarrollo de la competición.

2.1 FASE 1

Esta fase tendrá una duración de tres meses y tendrá lugar del 1 de octubre al 31 de diciembre.

El licitador deberá crear la marca de la competición que incluirá logos, creativities y materiales audiovisuales, así como una estructura de comunicación con los participantes.

El licitador procederá a la selección de los municipios participantes, para ello elaborará de un listado de municipios pertenecientes a la Comunidad de Madrid con riqueza en patrimonio histórico y/o cultural que cuenten con bienes de interés cultural y/o patrimonial.

A continuación, se seleccionarán los 10 municipios participantes en la competición, procediendo a la presentación y comunicación a los centros educativos.

En cada municipio podrán participar un máximo de 10 colegios; para la selección de los mismos se tendrá en cuenta la infraestructura tecnológica que haga posible su participación en la liga. De cada uno de los centros seleccionados podrá participar un grupo de estudiantes (pudiendo estar representado por uno o varios profesores), y le serán asignadas 25 licencias Minecraft durante un periodo de 6 meses.



Los participantes deberán tener una edad comprendida entre los 8 y los 13 años (de tercero de primaria a segundo de ESO).

Para un desarrollo óptimo de la competición se ha establecido un mínimo de participantes de 20 grupos, que suponen un total de 500 alumnos. Se ha establecido igualmente un máximo de participantes de 100 grupos, que suponen como máximo un total de 2500 alumnos.

2.2 FASE 2

Esta fase tendrá una duración de 4 meses y tendrá lugar entre los meses de enero y abril.

En el mes de enero **el licitador otorgará un máximo de 25 licencias de Minecraft** a los centros educativos y **procederá a la formación del profesorado** en el uso de la herramienta en las aulas. Se pondrán a disposición de los docentes recursos y guías de implementación de la herramienta. Asimismo, el soporte y la resolución de dudas deberá mantenerse a lo largo de la competición.

En esta fase tendrán lugar los retos clasificatorios, que se valorarán concediéndose mayor o menor puntuación en función de la resolución de los desafíos de la competición que se describen a continuación:

RETO DE CONSTRUCCIÓN CON PUNTOS

Para este reto cada grupo presentará una construcción que verse sobre la temática “Patrimonios artísticos y culturales de los municipios de la Comunidad de Madrid” con la que sumará puntos.

Los participantes tendrán que seleccionar un patrimonio de su municipio y reconstruirlo en Minecraft. Los diferentes proyectos se valorarán y se les concederá una puntuación para el ranking final.

Este reto se celebrará durante los meses de enero y marzo.

RETO DE APRENDIZAJE CON PUNTOS

Este reto se celebrará durante el mes de abril y consistirá en la realización de un mundo en Minecraft con retos y actividades curriculares que sumarán puntos para el ranking final.

El licitador deberá diseñar los retos mencionados, así como ocuparse de la correcta marcha de los mismos.

Al final de esta fase se procederá a la gestión y elaboración, junto con los centros educativos, de un ranking por municipio. El colegio ganador de cada municipio pasará a la siguiente fase de la competición.

2.3 FASE 3

Esta fase tendrá lugar en mayo. Tras la selección de los 10 colegios ganadores el licitador comunicará a los centros las instrucciones de cara a la final presencial.

La final presencial consistirá en un evento organizado por el licitador que contará con dinamización, realización del reto final y entrega de diplomas a los tres primeros clasificados.

El licitador deberá encargarse de poner a disposición 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 diplomas.

El reto de esta fase final consistirá en una scape room ambientado en la diversidad y riqueza cultural de la Comunidad de Madrid con retos para conocer al colegio ganador de la liga. Se señalará un día para que los distintos grupos cumplan con dicha scape room concediéndose mayor puntuación a los grupos que la resuelvan en menor tiempo.

3. MEMORIA TÉCNICA

La memoria técnica de todos los elementos que comprenden la presente licitación proporcionará una guía estructurada para el desarrollo y ejecución del contrato.

La memoria técnica deberá incluir al menos:

- Cronograma.
- Propuesta de formación y asesoramiento al profesorado.
- Propuesta del desarrollo y puntuación de los retos propuestos en las distintas fases de la competición.
- Propuesta de la estructura de comunicación con los participantes.
- Propuesta de marca de la competición: logos, creatividades, materiales audiovisuales.
- Propuesta del plan de comunicación durante todas las fases de la competición.
- Propuesta del planteamiento del evento final: producción audiovisual, host, dinamizadores, difusión RRSS, equipamiento e infraestructura, marketing, catering, diplomas, etc.
- Propuesta de encuesta/s y/o cuestionario/s que permitan conocer el grado de satisfacción del servicio/s recibido por los participantes.
- Propuestas de mejora.

4. MEDIOS HUMANOS Y MATERIALES

Las ofertas contemplarán la incorporación al proyecto de los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para cubrir los objetivos y actividades del presente contrato. Los recursos humanos provistos serán en las cantidades mínimas especificadas a continuación.

4.1 MEDIOS HUMANOS

Las personas adscritas a la ejecución del contrato deberán contar con capacidad técnica y pedagógica en el campo de las tecnologías digitales, de la informática y las comunicaciones.

Para la prestación de los servicios el adjudicatario deberá contar con el personal especificado a continuación, así como los perfiles profesionales que se especifican.

Se requiere que el equipo de trabajo mínimo esté compuesto durante todo el Contrato por personas con dedicación completa con los siguientes perfiles profesionales:

Perfiles del sector Tecnología

- **Project Manager:** A jornada completa y dedicación plena. Con un mínimo de 4 años de experiencia en dirección de proyectos específicos del sector objeto del contrato. Titulación universitaria de grado o equivalente idealmente con certificación PMI, y con poderes para adoptar las decisiones y soluciones que en el momento sean necesarias, quien también se responsabilizará de la distribución, control y seguimiento del trabajo del personal funcionalmente a su cargo, adscrito a la ejecución del contrato.

Será el interlocutor principal ante la Dirección General de Estrategia Digital en la ejecución del Contrato. Mantendrá al menos una reunión mensual con el responsable del Contrato de la Dirección General de Estrategia Digital de la Comunidad de Madrid.

Funciones:

- Coordinador del contrato: realizará todas las acciones de coordinación general del contrato, asegurando que se cumplan cada una de las acciones especificadas anteriormente.
 - Asegurar la buena marcha del contrato y la consecución final de los objetivos del mismo.
 - Coordinar al resto de áreas y recursos de su empresa para el cumplimiento de los objetivos del contrato.
 - Resolver los problemas y conflictos que puedan surgir durante la ejecución del contrato.
- **Specialist support technician:** Un mínimo de 5 personas. Con experiencia en la herramienta y formación. Se encargarán de las necesidades técnicas de la competición, así como de formar y acompañar al profesorado en la implementación y uso de la herramienta a lo largo de toda la competición.

Perfiles del sector digital

- **Digital communications & Pr:** Se encargará de definir la estrategia de relaciones públicas de la competición, planteando cuál será el mensaje, los objetivos y los canales por los que ésta se llevará a cabo, y que deberá caracterizarse por el uso de nuevos medios (RRSS, foros, blogs, mailing, entre otros), uso de líderes de opinión (influencers), contenido de valor (Content Marketing), ser interactivo (generar feedback) y aumentar la interacción (engagement).
- **Project Product Manager:** será el responsable de la estrategia y el desarrollo de la competición.

Perfiles del sector Marketing

- **Brand Manager:** será el responsable de la estrategia de marca y creación de la marca de la competición.
- **Eventos:** será el responsable de organizar la final presencial.

- **Responsable de comunicación:** será el responsable junto con el Digital communications & Pr del plan de comunicación y estrategia de relaciones públicas de la competición, así como de la comunicación con los centros educativos.

Asimismo, deberá prever asignar el personal auxiliar necesario para el desarrollo del resto de tareas si estas no son asumidas por alguna de las personas que se ponen a disposición para la ejecución del contrato.

4.2 RELACIÓN LABORAL

El personal que aporte o utiliza la empresa/persona adjudicataria dependerá única y exclusivamente de la misma, que asumirá la condición de empresario con todos los derechos y deberes respecto a dicho personal con arreglo a la legislación vigente o que se promulgue en lo sucesivo, sin que en ningún caso resulte responsable la Dirección General de Estrategia Digital de las obligaciones del contratista, como consecuencia directa o indirecta del cumplimiento, rescisión e interpretación del contrato.

Dicho personal está excluido de cualquier obligación laboral correspondiente al personal funcionario y laboral dependiente de la Comunidad de Madrid, estando sometido a la dirección laboral y las órdenes únicamente de la empresa/persona adjudicataria.

En ningún caso el personal trabajador que aporte o utilice la empresa/persona adjudicataria puede integrarse en la plantilla laboral de la Comunidad de Madrid durante el Contrato.

La empresa/persona adjudicataria estará obligada a respetar en la ejecución del presente contrato los acuerdos establecidos a través de los Convenios Colectivos correspondientes, así como las disposiciones vigentes o que se promulguen en esta materia, especialmente en lo relativo a la adecuación entre la categorías profesionales del personal que les resulten de aplicación en función de la tareas a desarrollar exigidas para el desempeño de los trabajos, y los salarios asignados a las mismas a través de los correspondientes Convenios Colectivos.

La empresa/persona adjudicataria deberá sustituir al personal durante sus ausencias por enfermedad, permisos, licencia u otras causas, sin que se pueda producir en ningún caso menoscabo en el desarrollo de la competición.

Todo esto aplica tanto al personal propio de la empresa/persona adjudicataria como al de posibles subcontrataciones, siendo la empresa/persona adjudicataria el responsable último frente a la Comunidad de Madrid.

La empresa/persona adjudicataria deberá facilitar a los responsables del contrato de la Dirección General de Estrategia Digital toda la documentación necesaria para verificar que la ejecución del contrato se está realizando conforme a las disposiciones previstas en los pliegos y en la oferta del contratista, incluyendo las especificaciones relativas al cumplimiento de las cualificaciones exigidas para el personal que compone el equipo de trabajo.

5. DIRECCIÓN, COORDINACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

5.1 DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

La Dirección General de Estrategia Digital de la Comunidad de Madrid designará una persona Responsable del Contrato, que será la encargada de dirigir la ejecución del mismo, realizar el seguimiento de las incidencias producidas en su ejecución, y la destinataria de las comunicaciones entre la empresa/persona adjudicataria y la Dirección General de Estrategia Digital.

La empresa/persona adjudicataria designará una persona a tiempo completo y dedicación plena como Jefe/a del Proyecto (Project Manager), que lo representará, asumirá las labores de interlocutor con la persona Responsable del Contrato nombrada por la Dirección General de Estrategia Digital y deberá participar en las reuniones de seguimiento y supervisión, así como en cualesquiera otras a las que sea convocado por la Dirección General de Estrategia Digital.

5.2 METODOLOGÍA PARA LA GESTIÓN DEL PROYECTO

La empresa/persona adjudicataria deberá **proponer una metodología** detallada para la ejecución, gestión y seguimiento del proyecto que se utilizará para la coordinación del proyecto y el seguimiento de los trabajos. Se valorará el planteamiento de una metodología orientada a tableros Kanban, para poder medir rendimientos, detección de problemas existentes y ajustes de flujo de trabajo para ganar eficiencia.

Como mínimo, esta metodología debe contemplar:

- Actividades y planificación temporal. Detalle de las fases de la competición indicadas en el punto 2 del presente pliego.
- Flujos de información entre los actores implicados durante todas las fases del desarrollo del contrato.
- Definición de objetivos, hitos y entregables asociados a cada una de las actividades.
- Recursos humanos asociados a la consecución de cada actividad.
- Organización, responsabilidades y dedicaciones del equipo.
- Detalle de la metodología para la gestión diaria del proyecto: procedimientos a usar (reportes en cuanto a contenido y frecuencia, reuniones, gestión de recursos y gestión de incidencias).

Todos los entregables correspondientes a los distintos trabajos realizados objeto del servicio requerirán la validación desde la Dirección General de Estrategia Digital. A través de la persona Responsable del Contrato se dará el visto bueno a los trabajos realizados según la metodología propuesta por la empresa/persona licitadora.

5.3. SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL PROYECTO

El seguimiento y control del proyecto se efectuará sobre las siguientes bases:

- Corresponderá a la persona Responsable del Contrato de la Dirección General de Estrategia Digital la supervisión de las actividades y trabajos a realizar por la empresa/persona adjudicataria en cumplimiento del presente pliego.

- Tras las revisiones técnicas, la Dirección General de Estrategia Digital podrá rechazar en todo o en parte los trabajos realizados, de forma argumentada y motivada, en la medida que no respondan a lo acordado o no superen los niveles mínimos de calidad.
- Se efectuará un seguimiento continuo de la evolución de los servicios contratados con el objetivo de verificar el grado de cumplimiento de los objetivos y de valorar los resultados obtenidos, para lo que la empresa/persona adjudicataria presentará ante el responsable del contrato informes mensuales del seguimiento, que contendrán, al menos, la descripción cualitativa y cuantitativa de las actividades realizadas y de las incidencias planteadas y de su resolución. Los informes mensuales se presentarán dentro de los primeros 7 días del mes posterior.
- La empresa/persona adjudicataria realizará la evaluación de resultados de las actuaciones llevadas a cabo por la propia empresa, que permita obtener informaciones y analizar el cumplimiento y resultados en términos de su actividad, su eficacia y su eficiencia para obtener conclusiones y que permitan retroalimentar la gestión llevada a cabo, además de identificar, planificar y gestionar otras actuaciones que se estimen adecuadas para la mejora de resultados.
- La persona Jefa del Proyecto designada por el adjudicatario deberá levantar actas de todas las reuniones, que serán validadas por el responsable del contrato de la Dirección General de Estrategia Digital.

5.4. CONCLUSIÓN DEL PROYECTO Y TRANSFERENCIA DE LA INFORMACIÓN

Sin perjuicio de las actuaciones que en este sentido se determinen durante la ejecución del proyecto, una vez finalizada la competición, la empresa/persona adjudicataria recopilará y transferirá a la Comunidad de Madrid toda la información en un formato estructurado y comprensible y realizará una evaluación de resultados que plasmará en un informe de evaluación que presentará ante el responsable del contrato.

6. FACULTADES DE DIRECCIÓN E INSPECCIÓN

La Dirección General de Estrategia Digital tendrá la facultad de dirección e inspección de los servicios realizados, a través del responsable del contrato.

La empresa/persona adjudicataria deberá conservar la documentación con las evidencias de la realización de las actividades indicadas en el presente contrato durante un plazo de 4 años a partir de la fecha de finalización del contrato.

7. TRANSPARENCIA

1. Todos los datos, soportes o documentos que se generen o se adquieran como consecuencia del desarrollo o ejecución del contrato constituyen información pública a disposición de la Comunidad de Madrid, siendo esta la titular de los mismos.

En consecuencia, la Dirección General de Estrategia Digital podrá requerir y disponer de los datos del contrato que considere procedente, bien para su divulgación a través del Portal de Transparencia y a través del Portal de Datos Abiertos, bien para atender a las solicitudes de acceso a información pública o bien para cualquier otra finalidad.

2. Quedan exceptuados de las obligaciones señaladas en la cláusula anterior la información o los datos que puedan resultar afectados por la confidencialidad de la oferta del contratista. A tales efectos, el contratista deberá haber indicado en su oferta qué documentación o información resulta afectada por dicha confidencialidad, sin que en ningún caso dicha confidencialidad pueda afectar a la totalidad de la oferta. En todo caso, corresponde al órgano de contratación ponderar y determinar qué información resulta afectada por dicha confidencialidad, debiendo el contratista alegar la misma cuando la Dirección General de Estrategia Digital le solicite la información.

Igualmente queda exceptuada de la obligación anterior la información o los datos que resulten afectados por los secretos comerciales, licencias, patentes y derechos de propiedad intelectual o industrial que correspondan al contratista o a terceros.

3. Publicidad activa.

De conformidad con lo dispuesto en los artículos 4 de la Ley 19/2013, de 9 de diciembre de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Buen Gobierno y 3.2, 4 y disposición transitoria segunda de la Ley 10/2019, de Transparencia y de Participación de la Comunidad de Madrid, el contratista está obligado a suministrar al órgano de contratación, previo requerimiento y en un plazo de 10 días desde el acuse de recibo de la petición, toda la información que resulte necesaria para el cumplimiento de las obligaciones que en materia de transparencia establece dicha normativa y la que pueda dictarse en desarrollo de la misma.

Específicamente, deberá facilitarse toda la información que requiera el órgano de contratación a fin de cumplir las obligaciones de publicidad activa que le son impuestas en el artículo 22 de la Ley 10/2019 de Transparencia y de Participación de la Comunidad de Madrid, de 10 de abril.

4. Acceso a la información pública.

Además de lo anteriormente señalado, con objeto de dar respuesta a las solicitudes de acceso a información pública que se dirijan a la Dirección General de Estrategia Digital, el contratista estará obligado a facilitar los documentos o contenidos (y bases de datos), que hayan sido elaborados, adquiridos o conservados en el ejercicio de las funciones o actividades objeto del contrato, en el plazo más breve posible y en todo caso en el plazo que la Dirección General de Estrategia Digital le señale, a fin de que la misma pueda cumplir con los plazos máximos de resolución impuestos por la Ley 10/2019 de Transparencia y de Participación de la Comunidad de Madrid.

El contratista deberá alegar en un plazo de quince días desde que la información le sea requerida, los derechos o intereses legítimos de los que es titular y que podrían resultar afectados por la publicidad de la información solicitada. De la misma forma podrá manifestar la existencia de otros posibles límites.

La ponderación de los intereses y límites que puedan resultar afectados corresponderá al órgano de contratación en la forma dispuesta en la cláusula siguiente.

5. El órgano de contratación ponderará antes de publicar o suministrar la información la posible concurrencia de los límites señalados en el artículo 14 de la Ley 19/2013, de 9 de diciembre de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Buen Gobierno.

En todo caso la información que se recabe y suministre en el desarrollo del contrato deberá respetar la protección de datos de carácter personal conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales y el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de sus datos personales y a la libre circulación de estos datos y aplicar el artículo 15 de la Ley 19/2013 de 9 de diciembre de Transparencias, Acceso a la Información Pública y Buen Gobierno.

6. Toda la información que el contratista deba suministrar en virtud de las cláusulas anteriores para su publicación en el Portal de Transparencia y en el Portal de Datos Abiertos o para cualquier otra finalidad legítima, se facilitará por medios electrónicos, en formas o formatos que sean abiertos, legibles por máquina, accesibles, fáciles de localizar y reutilizables, conjuntamente con sus metadatos.
7. Toda la información, conjuntos de datos y bases de datos que se generen en el desarrollo del contrato, son de titularidad de la Comunidad de Madrid, constituyendo información del sector público autonómico. En consecuencia, la propiedad de dicha información corresponde exclusivamente a la Comunidad de Madrid tanto en la ejecución o desarrollo del contrato como a su finalización.

Tanto el formato como los metadatos cumplirán, siempre que sea posible, normas formales abiertas y deberán cumplir en todo caso la normativa nacional y comunitaria que resulte de aplicación.

A tal efecto el contratista deberá elaborar y facilitar la información con arreglo al principio de “documentos abiertos y desde el diseño y por defecto”.

Si el conjunto de datos constituye conjuntos de datos de alto valor de acuerdo con la Directiva 2019/1024 (UE) de 20 de junio de 2019, relativa a los datos abiertos y la reutilización de la información del sector público, debe ponerlos a disposición de la Administración en un formato legible por máquina, a través de las interfaces de programación (API) adecuadas debiendo cumplirse además con los requerimientos que para los mismos pueda determinar la normativa de aplicación.

8. El contratista deberá garantizar en todo momento a lo largo de la ejecución contractual la extracción, modificación y descarga de datos derivados del contrato que deberán ser puestos a disposición de la Administración cuando esta lo solicite. Extracción, para obtener, desde las fuentes de datos de origen, los datasets o conjuntos de datos publicables. Transformación, que puede incluir el filtrado de determinados valores, la eliminación de blancos o valores fuera de rango. Y carga o traslado de la información desde la fuente original hasta el punto lógico donde hayan de utilizarse. También se garantizará por parte del contratista la disponibilidad de toda la información histórica de los datos.
9. El contratista deberá suministrar a lo largo de toda la vigencia del contrato, la información relativa al objeto del contrato, así como el contenido completo de las bases de datos empleadas a efectos de facilitar su reutilización y su posible incorporación y uso por parte de los sistemas de información de la Dirección General de Estrategia Digital. Dichas bases de datos tendrán que ser suministradas con todo detalle y en formato abierto y reutilizables, junto con sus metadatos.

Los datos deberán reunir los requisitos acordes al régimen aplicable a la información reutilizable reflejados en la normativa reguladora de aplicación.

10. La responsabilidad por el suministro de datos erróneos, las interrupciones en la transmisión de los datos y el trabajo interpretativo de baja calidad (en caso de que este se comparta con conjuntos de datos), así como por la destrucción, pérdida o alteración de datos (ilícita o accidental) que pueda causar daños corresponde al contratista.
11. A la finalización del contrato, el contratista proporcionará a la Dirección General de Estrategia Digital la información completa de las bases de datos, en formato abierto y reutilizable, junto con sus metadatos, incluyendo la serie histórica de la información, el modelo de datos y toda la documentación necesaria para su interpretación, siguiendo las directrices de los responsables informáticos.
12. Corresponderá a la Dirección General de Estrategia Digital exclusivamente la disposición de la información generada por el contrato sin que el contratista pueda realizar ningún uso o disposición de la misma sin autorización expresa de la Dirección General de Estrategia Digital.

8. SEGURIDAD, DISPONIBILIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS

La competición se desarrollará en los servidores de la empresa adjudicataria y será accesible exclusivamente vía internet.

En virtud de lo establecido en el Real Decreto 311/2022, de 3 de mayo, por el que se regula el Esquema Nacional de Seguridad (en adelante, ENS), y Real Decreto 951/2015, de 23 de octubre, de modificación del Real Decreto 3/2010, deberá alcanzar la valoración de las distintas dimensiones de seguridad (autenticidad, confidencialidad, integridad, disponibilidad y trazabilidad), así como la categorización del sistema, garantizando el cumplimiento íntegro de las medidas de seguridad identificadas en el Anexo 1 del ENS. La herramienta deberá poseer la clasificación de ALTO en el citado esquema.

En virtud de lo establecido en el Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 (en adelante, RGPD), relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, así como la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de 2018, de Protección de Datos Personales y Garantías de los Derechos Digitales (en adelante, LOPDGDD), deberá evaluar de forma conjunta con el la Dirección General de Estrategia Digital la necesidad de ejecutar una Evaluación de Impacto de Privacidad con el objeto de identificar el conjunto de medidas técnicas y organizativas que, con carácter preventivo, y antes de la puesta en marcha de la competición deben encontrarse implantadas con el objeto de atender el Principio de Privacidad por Diseño, y garantizar el cumplimiento en materia de protección de datos.

En cualquier caso, si la Evaluación de Impacto de Privacidad no fuese precisa, quedando debidamente justificado, la empresa adjudicataria colaborará con la Dirección General de Estrategia Digital, en la ejecución del análisis de riesgos de privacidad demandado por los artículos 24 y 32 de la norma RGPD, garantizando la implantación de las medidas técnicas y organizativas que resulten de dicho análisis, y que conformará el Programa de Privacidad de la competición gestionada por la empresa adjudicataria.



**Comunidad
de Madrid**

El adjudicatario deberá proveer un equipo de trabajo de carácter adicional al recogido en el apartado “Medios humanos y materiales” del presente pliego estando capacitado para acometer cualquier actualización o mejora necesaria y para mantener el servicio en todos sus aspectos técnicos, tecnológicos y de seguridad de la información y los datos. Su composición, formación y experiencia deberán ser consignados igualmente en la oferta a presentar. Dicho equipo de trabajo podrá incluirse al recogido en el apartado 4.1. “Medios humanos y materiales”.

9. OTRAS OBLIGACIONES DEL ADJUDICATARIO

El adjudicatario deberá informar a la Dirección General de Estrategia Digital proactivamente, sobre cualquier evento importante o imprevisto que pueda impactar en la consecución de los objetivos establecidos en la presente licitación.

El adjudicatario deberá informar con inmediatez de la existencia de cualquier procedimiento judicial tendente a la determinación de conductas que puedan ser constitutivas de infracción penal y que afecten a las actuaciones objeto del presente contrato, así como cualquier otra incidencia que pueda perjudicar a la reputación de la Comunidad de Madrid.

Madrid, a la fecha de la firma

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ - [REDACTED]
Fecha: 2024.03.18 09:38