

## **PLIEGO DE CONDICIONES TECNICAS**

**PROCEDIMIENTO ABIERTO PARA LA CONTRATACIÓN DEL  
SERVICIO CONSISTENTE EN LA “LOTE 1: DISEÑO DE CONTENIDO  
DIVULGATIVO DIDÁCTICO DEL GUIRRE Y LAS AVES ESTEPARIAS DE  
CANARIAS, PARA APOYO A CENTROS EDUCATIVOS”. AG24-008**

## 1 OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del presente proceso de licitación es el de la contratación de un servicio de diseño de material educativo y divulgativo de apoyo a los centros educativos.

El material tendrá como finalidad sensibilizar y concienciar a los jóvenes sobre la importancia de la conservación del guirre canario (*Neophron percnopterus majorensis*) y la hubara canaria (*Chlamydotis undulata fuertaventurae*) y otras aves esteparias de Canarias, ambas especies endémicas y en peligro de extinción, promoviendo su conocimiento y el respeto por el medio ambiente.

## 2 DESCRIPCIÓN Y CONTENIDO DEL SERVICIO

Dentro de marco de los trabajos a desempeñar quedan incluidos los diseños, todos ellos relacionados con las especies mencionadas:

- Diseño de trofeos.
- Actualización de cuaderno didáctico del Guirre elaborado en el marco del proyecto *LIFE Egyptian vulture* al proyecto actual.
- Diseño y maquetación de cuaderno didáctico tipo cómics de “La hubara y las aves esteparias” de Canarias.
- Diseño y maquetación de juego educativo denominado “El juego de la hubara y las esteparias” basado en el juego del guirre de proyecto *LIFE Egyptian vulture*.
- Diseño y maquetación de juego educativo denominado “Laberinto de la supervivencia”.
- Adaptación de juegos educativos desarrollados en el proyecto *LIFE Egyptian vulture* a plataformas digitales.

## 3 CONDICIONES GENERALES

El adjudicatario mantendrá contacto continuo con los Coordinadores Técnicos del Proyecto designados por la empresa Gesplan, a los que mantendrá

siempre informados de cuantas incidencias surjan y de los que recabará siempre las instrucciones oportunas.

Será responsabilidad del adjudicatario la calidad de los trabajos entregados según las prescripciones fijadas en el presente Pliego.

En caso de que se observaran deficiencias en el trabajo presentado, éstas deberán ser subsanadas por el adjudicatario.

El adjudicatario asistirá y preparará todas aquellas reuniones de seguimiento que el coordinador Técnico Gesplan considere oportunas.

La empresa adjudicataria deberá ejecutar el servicio con total observancia con la legislación vigente en materia de medio ambiente que sea aplicable.

## 4 METODOLOGÍA Y PRESCRIPCIONES TÉCNICAS.

### 4.1 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL A DISEÑAR.

El adjudicatario deberá diseñar, el siguiente material divulgativo y educativo:

#### **EN1. Trofeo de Hubara sujetalibros en madera, PLA y metacrilato.**

En base al diseño ya elaborado de la Hubara deberá elaborar diseños 3D (Se entregan ilustraciones para generar el modelado 3D a partir de estas). La solución propuesta debe ser coherente con el trofeo de Guirre elaborado en el proyecto LIFE Egyptian vulture según la información anexa.

#### **EN2. Actualización Cuaderno didáctico.**

Actualización de contenidos en unas 8 páginas del cuaderno didáctico realizado en 2022 de 24 páginas con diseño de nuevos personajes infografías y diagramas según instrucciones y la anterior edición imitando el estilo.

#### **EN3. Adaptación de “El Juego del Guirre” a plataforma de juego digital.**

Adaptación de “El juego del guirre” tipo “juego de la oca” elaborado en el proyecto LIFE Egyptian vulture a plataforma digital con jugabilidad en las viñetas, fichas de 4 a 6 jugadores y el uso de tirada de dados aleatoria como juego interactivo digital on line en plataforma adaptable utilizada en abierto por centro educativos y adaptable y soportado por la plataforma **Genially**.

#### **EN4. Diseño y maquetación de Cuaderno didáctico “La Hubara y Las Aves Esteparias”.**

Diseño y maquetación de Cuaderno didáctico tipo cómic de la Hubara y Las Aves Esteparias de 24 páginas de 23,5x21. Diseño de cuaderno didáctico con contenido del hábitat de la Hubara Canaria y Las Aves Esteparias de Canarias exponiendo la fragilidad de sus ecosistemas, las amenazas y curiosidades. Creación de personajes y entornos con infografías de estilo similar al cuaderno didáctico del Guirre editado anteriormente.

#### **EN5. Diseño Juego educativo de sobremesa “El juego de la Hubara y las aves esteparias”.**

Diseño y maquetación del juego estilo la oca, manteniendo la misma estética al diseñado para el Proyecto *LIFE Egyptian vulture* de 64 viñetas con la representación de las especies del guirre, hubara, alcaraván, corredor sahariano, ganga ortega, terrera marismeña con sus ecosistemas y amenazas.

#### **EN6. Adaptación a plataforma digital del juego “El juego de la Hubara y las aves esteparias”**

Adaptación de “El juego de la Hubara y las aves esteparias” tipo “juego de la oca” a plataforma digital con jugabilidad en las viñetas, fichas de 4 a 6 jugadores y el uso de tirada de dados aleatoria como juego interactivo digital *on line* en plataforma adaptable utilizada en abierto por centro educativos y adaptable y soportado por la plataforma genially.

### **EN7. Diseño, maquetación y prototipo del juego educativo de sobremesa "Laberinto de la Supervivencia".**

Diseño y elaboración de un prototipo de Juego educativo de sobremesa "Laberinto de la Supervivencia" de la Hubara y aves esteparias. Diseño y maquetación de tablero de 44x44 y 169 casillas y 100 fichas con diseño de elementos y personajes de especies basadas en el cuaderno didáctico y según la descripción de las instrucciones del juego en el pliego técnico.

### **EN8. Adaptación a plataforma digital del juego "Laberinto de Supervivencia".**

Adaptación de "Laberinto de supervivencia" a plataforma digital con jugabilidad en las viñetas, 100 fichas para 4 a 6 jugadores y el uso de tirada de dados aleatoria como juego interactivo digital on line en plataforma adaptable digital on line en plataforma adaptable utilizada en abierto por centros educativos y adaptable y soportado por la plataforma **Genially**.

## **4.2 CONSIDERACIONES DE LOS DISEÑOS.**

- El contenido debe estar adaptado al nivel educativo de los estudiantes de Primaria, Secundaria y Bachiller, asegurando un lenguaje accesible y atractivo.
- Se deben incluir imágenes, ilustraciones y gráficos de alta calidad, garantizando el reconocimiento de las especies, ecosistemas y entornos.
- La información debe ser científicamente rigurosa, validada por especialistas en biodiversidad y educación ambiental.
- Se deberán aplicar criterios de accesibilidad, incluyendo versiones en lectura fácil y subtítulos en los materiales audiovisuales.
- Respetar la homogeneidad de estilo de los diseños previos del proyecto *LIFE Egyptian vulture*.

## **4.3 ENTREGABLES Y FORMATOS**

- Los diseños deben entregarse tanto en formato digital (PDF, JPG, MP4, HTML).
- Las imágenes y recursos deben producirse en alta resolución y con versiones optimizadas para su reproducción en centros educativos y en redes sociales.

## 5 PLAZOS DE ENTREGA

El adjudicatario dispondrá de un plazo máximo desde la firma del contrato para la entrega de cada uno de los diseños previstos según se indica en la siguiente tabla:

	Entregable	Duración
EN1	Trofeo Hubara sujetalibros	2 meses
EN2	Actualización Cuaderno didáctico del Guirre	2 meses
EN3	Adaptación de “El Juego del Guirre” a plataforma de juego digital	2 meses
EN4	Diseño y maquetación de Cuaderno didáctico “La Hubara y Las Aves Esteparias”	5 meses
EN5	Diseño Juego educativo de sobremesa “La Hubara y Las Aves Esteparias”	5 meses
EN6	Adaptación a plataforma digital del juego “La Hubara y Las Aves Esteparias”	2 meses

EN7	Diseño, maquetación y prototipo del juego educativo de sobremesa "Laberinto de la Supervivencia"	5 meses
EN8	Adaptación a plataforma digital del juego "Laberinto de Supervivencia"	2 meses

## 6 METODOLOGÍA DE TRABAJO

### 6.1 RESPONSABLES DEL CONTRATO

El adjudicatario designará una persona interlocutora de contrato, que hará de mediador con las personas responsables de Gesplan. La persona interlocutora tendrá comunicación directa y velará por el cumplimiento de plazos y calidad de los trabajos entregados. Asimismo, se hará cargo de corregir cualquier posible desviación.

### 6.2 REUNIONES DE TRABAJO

Dada la naturaleza de los trabajos a desempeñar, donde hay un alto contenido de diseños, es fundamental implementar dinámicas de brainstorming y sesiones similares entre los equipos de trabajo. Estas actividades son más efectivas y productivas cuando se realizan de manera presencial, permitiendo una interacción más fluida y una colaboración creativa entre las personas participantes.

La empresa adjudicataria deberá acudir a las reuniones presenciales en la sede de Gran Canaria que el equipo técnico de Gesplan S.A. convoque a lo largo del periodo de vigencia del contrato, siendo previsible reuniones quincenales.

En caso de incidencias o temas que requieran de una especial atención, Gesplan se reserva el derecho de poder convocar reuniones presenciales en cualquiera de sus sedes con un preaviso de 24 horas de antelación.

### 6.3 ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Se trabajará siguiendo prácticas ágiles, donde en cada sesión quincenal se presentarán los diseños en los que se esté trabajando. Tras cada sesión, se acordarán los cambios para la siguiente revisión e iteración y las acciones a acometer. A cada sesión el adjudicatario llevará el material necesario que facilite las dinámicas de grupo.

Los entregables serán presentados tanto en formato digital como físico dentro de los plazos previsto, teniendo que ser verificados por Gesplan para su validación.



**PLIEGO DE CONDICIONES TECNICAS**

**PROCEDIMIENTO ABIERTO PARA LA CONTRATACIÓN DEL  
SERVICIO CONSISTENTE EN LA “LOTE 2: PRODUCCIÓN DE CONTENIDO  
DIVULGATIVO DIDÁCTICO DEL GUIRRE Y LAS AVES ESTEPARIAS DE  
CANARIAS, PARA APOYO A CENTROS EDUCATIVOS”. AG24-008**

## 1 OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del presente proceso de licitación es el de la contratación de producción de material educativo y divulgativo de apoyo a los centros educativos, diseñado en el lote 1 de la licitación actual.

El material tendrá como finalidad sensibilizar y concienciar a los jóvenes sobre la importancia de la conservación del guirre canario (*Neophron percnopterus majorensis*) y la hubara canaria (*Chlamydotis undulata fuertaventurae*) y otras aves esteparias de Canarias, ambas especies endémicas y en peligro de extinción, promoviendo su conocimiento y el respeto por el medio ambiente.

## 2 DESCRIPCIÓN Y CONTENIDO DEL SERVICIO

Dentro de marco de los trabajos a desempeñar quedan incluidos los diseños, todos ellos relacionados con las especies mencionadas:

- Producción de trofeos.
- Producción de cuaderno didáctico tipo cómics de “La hubara y las aves esteparias” de Canarias.
- Producción del juego educativo denominado “El juego de la hubara y las esteparias”.

## 3 CONDICIONES GENERALES

El adjudicatario mantendrá contacto continuo con los Coordinadores Técnicos del Proyecto designados por la empresa Gesplan, a los que mantendrá siempre informados de cuantas incidencias surjan y de los que recabará siempre las instrucciones oportunas.

Será responsabilidad del adjudicatario la calidad de los trabajos entregados según las prescripciones fijadas en el presente Pliego.

En caso de que se observaran deficiencias en el trabajo presentado, éstas deberán ser subsanadas por el adjudicatario.

El adjudicatario asistirá y preparará todas aquellas reuniones de seguimiento que el coordinador Técnico Gesplan considere oportunas.

La empresa adjudicataria deberá ejecutar el servicio con total observancia con la legislación vigente en materia de medio ambiente que sea aplicable.

## 4 METODOLOGÍA Y PRESCRIPCIONES TÉCNICAS.

### 4.1 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL A DISEÑAR.

El adjudicatario deberá producir el siguiente material divulgativo y educativo:

#### **EN1. Trofeo de Hubara (20) sujetalibros en madera, PLA y metacrilato.**

- Unidades a producir: 20

Producción de trofeos de 98x200 mm con figura en 3D del personaje de la Hubara a partir de los diseños de modelado 3D elaborados por el adjudicatario del Lote1. Las figuras deben estar Impresas en PLA 850 (almidón de Maíz) con imprimación base de resina, lacado en 4 colores con acabado de resina epoxi brillo o bien impresión con colores directos, pegado sobre base trapezoidal de PMMA negro de 115x120x4 mm con espuma goma antideslizante en la base, encastrado y encolado en monolito macizo de madera de vitacola de 98x200x42 mm con los logos del proyecto grabados en láser.

#### **EN2. Producción de cuaderno didáctico del Guirre.**

- Unidades a producir: 2.000

Producción de Cuadernos didácticos Guirre: Impresión a color de 24 páginas, con formato 23,5x21 cm (cerrado) tipo revista (cosido o grapado) interior de papel mate eco de 150 gr/m2 gramos 4+4 tintas. Cubierta papel reciclado de 250 ó 300 gr/m2 4+4 tintas

### **EN3. Producción de cuaderno didáctico “La Hubara y Las Aves Esteparias”.**

Producción de Cuadernos didácticos Guirre: Impresión a color de 24 páginas, con formato 23,5x21 cm (cerrado) tipo revista (cosido o grapado) interior de papel mate eco de 150 gr/m2 gramos 4+4 tintas. Cubierta papel reciclado de 250 ó 300 gr/m2 4+4 tintas.

### **EN4. Producción del juego educativo de sobremesa "El juego del Guirre".**

- Unidades a producir: 2.000

Producción de juego educativo “El Juego del Guirre” edición de sobremesa. Adaptación de “El Juego del guirre” a formato de juego de sobremesa de 40x40 cm en cartulina de 300 gr/m2 impreso todo color y con fichas troqueladas con precorte (se desprende del tablero), tablero hendido y doblado para encartar en el nuevo cuaderno didáctico del Guirre.

### **EN5. Producción del juego educativo de sobremesa "El juego de la Hubara y las aves esteparias".**

- Unidades a producir: 2.000

Producción de juego educativo “El Juego de la hubara y las aves esteparias” edición de sobremesa Adaptación a formato de juego de sobremesa de 40x40 cm en cartulina de 300 gr/m2 impreso a todo color y con fichas troqueladas con precorte (se desprenden del tablero), tablero hendido y doblado para encartar en el nuevo cuaderno didáctico “La Hubara y las Aves Esteparias”.

## **4.2 CONSIDERACIONES EN LA PRODUCCIÓN Y MATERIALES**

- El material impreso deberá realizarse en papel reciclado o con certificación FSC.

- En todos los casos inicialmente se imprimirá un prototipo para poder testar los materiales y el resultado final, antes de iniciar la producción en masa.

## 5 PLAZOS DE ENTREGA

El adjudicatario dispondrá de un plazo máximo de tres (3) meses desde la entrega de los diseños y artes finales para la entrega de todos los materiales programados en los siguientes periodos:

	Entregable	Duración
EN1	Trofeo Hubara (20) sujetalibros en madera, PLA y metacrilato	2 meses
EN2	Cuaderno didáctico del Guirre	3 meses
EN3	Cuaderno didáctico "La Hubara y Las Aves Esteparias"	3 meses
EN4	Juego educativo de sobremesa " El juego del Guirre"	3 meses
EN5	Juego educativo de sobremesa " El juego de la Hubara y las aves esteparias "	3 meses

## 6 METODOLOGÍA DE TRABAJO

### 6.1 RESPONSABLES DEL CONTRATO

El adjudicatario designará una persona interlocutora de contrato, que hará de mediador con las personas responsables de Gesplan. La persona interlocutora tendrá comunicación directa y velará por el cumplimiento de plazos y calidad de los trabajos entregados. Asimismo, se hará cargo de corregir cualquier posible desviación.

### 6.2 REUNIONES DE TRABAJO

La empresa adjudicataria deberá acudir a las reuniones presenciales que el equipo técnico de Gesplan S.A. convoque a lo largo del periodo de vigencia del contrato, siendo previsible reuniones semanales.

En caso de incidencias o temas que requieran de una especial atención, Gesplan se reserva el derecho de poder convocar reuniones con un preaviso de 24 horas de antelación.

### **6.3 ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO**

Se trabajará siguiendo prácticas ágiles, donde en cada sesión quincenal se presentarán los diseños en los que se esté trabajando. Tras cada sesión, se acordarán los cambios para la siguiente revisión e iteración y las acciones a acometer. A cada sesión el adjudicatario llevará el material necesario que facilite las dinámicas de grupo.

Los entregables serán presentados tanto en formato digital como físico dentro de los plazos previsto, teniendo que ser verificados por Gesplan para su validación.