



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

PLIEGO DE CONDICIONES TÉCNICAS

PROCEDIMIENTO ABIERTO SIMPLIFICADO Y TRAMITACIÓN ORDINARIA PARA LA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO PARA LA CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL Y PORTAL WEB (OCULTO COMO BACK) PARA LA CIUDADANÍA CON TODA LA INFORMACIÓN BÁSICA DE LOS SENDEROS DE USO PÚBLICO DEL MEDIO NATURAL DE LA ISLA DE LA GOMERA Y LOS RECURSOS TURÍSTICOS RELACIONADOS.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Tabla de Contenidos:

Contenido

1 INTRODUCCIÓN	5
2 OBJETO DEL CONTRATO	6
3 ALCANCE DEL PLIEGO TÉCNICO	7
4 FASES DEL PROYECTO	8
5 FASE DE PLANIFICACIÓN	9
6 FASE DE DESARROLLO	12
6.1 Entorno de desarrollo	12
6.2 Entorno de pre producción.	12
6.3 Entorno de producción.....	13
7 Características y funcionalidades generales.	14
8 Requisitos funcionales del Portal Web.....	15
8.1 Mapa interactivo	15
8.2 Requisitos funcionales del aplicativo móvil	17
8.2.1 Pantalla de inicio	17
8.2.3 Mapa interactivo	18



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

8.2.4 Funcionalidad de novedades y noticias	18
8.2.5 Alertas	18
8.2.6 Levantamiento de incidencias.....	19
8.2.7 Recursos turísticos	19
8.2.8 Red de senderos.....	20
9 Requisitos generales	21
9.1 Requisitos de diseño	21
9.2 Requisitos de navegabilidad de la aplicación móvil	22
9.3 Requisitos de seguridad e interoperabilidad	22
9.4 Requisitos de sistema.....	23
9.4.1 Gestor de Contenidos.....	24
9.5 Requisitos de integración	25
9.5.1 Arquitectura	25
9.5.2 Desarrollos	26
9.5.3 Métricas.....	27
9.6 Requisitos de calidad.....	27
9.6.1. Pruebas funcionales	27
10 FASE DE IMPLANTACIÓN	28



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

10.1 Puesta en producción.....	29
10.2 Formación.....	30
11 SERVICIO DE GESTIÓN Y MANTENIMIENTO INTEGRAL	31
12 ENTREGABLES, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA.....	33
12.1 Documentación y entregables.	33
12.2 Hitos	34
12.3 Presupuesto	35
ANEXOS	36
Anexo I.1 Fichas detalladas de senderos	36
Anexo I.2 Fichas detalladas de Recurso turístico	37
Anexo I.3 Ficha manual de marca de La Gomera. Travel	39



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Pliego de Prescripciones Técnicas para la creación de Aplicación App multiplataforma de la Red Modal de Senderos de La Gomera

1 INTRODUCCIÓN

El Área de Turismo del Cabildo Insular de la Gomera contempla, tanto en la Resolución de 23 de diciembre de 2021, de la Secretaría de Estado de Turismo, así como en la Resolución de 4 de enero de 2022 de la misma Secretaría, en marco del Componente 14 Inversión 1 del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, una asignación para intervención de dicho Cabildo para el PSTD Cabildo Insular de La Gomera.

Teniendo en cuenta que, en la configuración actual de dicho Plan se contempla en el Eje 3, dedicado a la Transición Digital, la actuación n.º 3, denominada “APLICACIÓN App MULTIPLATAFORMA DE LA RED MODAL DE SENDEROS DE LA GOMERA”.

Desde el Cabildo de La Gomera, se decide crear una aplicación móvil oficial, con portal web oculto para la carga de contenidos, para proporcionar a los usuarios de la red de senderos de la isla de La Gomera, así como los recursos turísticos relacionados.

Se definen en este pliego técnico las condiciones que se requerirán para la realización de este proyecto.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

2 OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del contrato es la creación de una aplicación móvil y portal web (oculto como back) para la ciudadanía con toda la información básica de los senderos de uso público del medio natural de la isla de La Gomera y los recursos turísticos relacionados, según los requisitos técnicos que se establecen en este documento.

Objetivo general del contrato:

Desarrollo, implantación, soporte y acciones de aplicaciones para poner a disposición de la ciudadanía la oferta de senderos y recursos turísticos que se encuentran en el la isla de La Gomera.

Objetivos específicos:

- Diseñar y desarrollar una aplicación móvil de calidad que contenga toda la información solicitada de La Gomera. (lagomera.travel)
- Desarrollar un portal web oculto como back de la aplicación móvil para la carga de contenidos.
- Facilitar la comunicación entre usuarios y Cabildo de La Gomera
- Facilitar e implementar los procedimientos y funcionalidades de gestión de contenidos documentales por parte de GESPLAN y Cabildo de La Gomera.
- Proponer e integrar las aplicaciones de sistemas de información geográfica necesarios en las funcionalidades que se basen en el mapa interactivo.
- Poner a disposición de la ciudadanía, de una manera efectiva, las aplicaciones móviles desarrolladas.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Realizar la formación a los gestores de la plataforma para que tras la transferencia del proyecto permita que el cliente pueda realizar la gestión integral de la plataforma y de la aplicación móvil.

3 ALCANCE DEL PLIEGO TÉCNICO

El alcance del presente pliego incluirá los siguientes servicios:

- Servicio de desarrollo e implantación del software del portal web y de la aplicación móvil para la oferta de senderos y recursos turísticos a la ciudadanía:
 - Características y funcionalidades de la aplicación móvil.
 - Características del portal web oculto.
 - Controles de calidad funcionales y de integración.
 - Despliegue y puesta en producción.
 - Formación.
- Servicio de gestión integral del portal web durante la duración del encargo:
 - Acciones correctivas.
 - Soporte técnico.
- Transferencia del servicio al cliente.

Podremos diferenciar claramente dos partes:

- La parte de administración y gestión del portal web y de las aplicaciones móviles, tanto en sistema iOS como Android, que incluirá un Sistema de Gestión de Contenidos (CMS) que permitirá a las personas encargadas



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

del mantenimiento del portal oculto y aplicación móvil gestionar la información de una forma ágil, sencilla y transparente (no de acceso al público en general). Una vez completados los desarrollos, se alojarán en servidores que designe el Cabildo Insular de La Gomera. La empresa adjudicataria tendrá que especificar el tipo de servidor, y ayudar en el proceso de implantación. Igualmente, la empresa adjudicataria debe colaborar activamente en las tareas de configuración, despliegue y puesta en marcha de la solución en los servidores designados por el Cabildo Insular de La Gomera, incluso cuando requieran modificaciones o instalaciones auxiliares. En caso de que el Cabildo no disponga de servidor adecuado antes de la finalización del contrato, se entregará el producto, y ellos serán los encargados de la migración.

- La parte de interacción con los usuarios y que es a la que accederá el público en general a través de los dispositivos móviles con una aplicación móvil (APP ciudadana) denominada lagomera.travel.

4 FASES DEL PROYECTO

En el desarrollo de este proyecto se pueden distinguir las siguientes fases:

- a) Fase de **planificación**: es la fase inicial en la que se tienen que establecer las bases para la correcta ejecución del proyecto, incluyendo la planificación de los requisitos, la definición exhaustiva del alcance, el análisis funcional, la integración con la arquitectura actual del proyecto en los servidores geográficos y la planificación de la calidad de los productos generados en este proyecto.
- b) Fase de **desarrollo** en el que la empresa adjudicataria elaborará el diseño técnico del software a desarrollar, implementará un entorno de desarrollo en el cual se podrán ir realizando verificaciones del software desarrollado y realizando el paso previo al entorno de preproducción.
- c) Fase de **implantación**, previa validación por parte del Cabildo, se realizará el pase a producción del software para los ciudadanos y la publicación de las aplicaciones móviles en las tiendas digitales. En esta



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

fase se realizará la formación necesaria para que Gesplan y el Cabildo Insular de La Gomera puedan gestionar la administración de contenidos.

- d) Fase de **mantenimiento y soporte**: una vez realizado el paso del sistema al entorno de producción, la empresa adjudicataria realizará las modificaciones que se requieran por parte del Cabildo Insular de La Gomera para la mejora de las funcionalidades no previstas en la planificación inicial del proyecto.
- e) Fase de **transferencia del servicio**, una vez completado el proyecto, la empresa adjudicataria entregará la documentación final necesaria para que el Cabildo de La Gomera pueda operar el sistema en su fase definitiva de operación en los servidores que el cliente designe. En esta fase, la empresa adjudicataria, debe entregar el código fuente con su documentación.

5 FASE DE PLANIFICACIÓN

El licitador desarrollará una planificación lo más detallada posible en el proceso de preparación de la propuesta. Dicha planificación debe incorporar al menos la planificación de los entregables de documentación, los desarrollos, la formación y el soporte y el mantenimiento evolutivo. Esta planificación igualmente debe incluir un cronograma - calendario con toda esta información, hitos, entregables etc.

Se contará con un adecuado nivel de dominio del español tal que se garantice una comunicación correcta y fluida entre las partes en todo el ciclo de vida del proyecto.

El equipo asignado por la empresa adjudicataria debe contar con disponibilidad horaria conforme a la franja horaria de Canarias.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

El equipo asignado por la empresa adjudicataria deberá realizar sus tareas con plena disponibilidad presencial/remota para las tareas críticas de análisis, desarrollo y soporte.

Una vez firmado el contrato del proyecto, el adjudicatario se obliga a lo siguiente:

- **Reunión de arranque:** Se realizará dentro de los primeros tres días hábiles a partir de la formalización del contrato por parte de la empresa adjudicataria y resultará en la presentación del equipo y la primera toma de requisitos del proyecto por parte de Gesplan. Esta reunión se formalizará en un acta de inicio de proyecto.
- Entrega de la **matriz de requisitos:** Se realizarán las reuniones necesarias en el plazo de 15 días naturales para realizar la verificación por parte del adjudicatario la verificación de los requisitos establecidos en el marco de este Pliego Técnico. Este documento se deberá traducir en una matriz de requisitos.

La documentación en esta fase deberá incorporar:

- **Análisis funcional**, que deberá incorporar:
 - La arquitectura del sistema.
 - Modelo de capas de uso:
 - agrupaciones de casos de uso.
 - lista de actores.
 - descripción de casos de uso.
 - matriz de trazabilidad de casos de uso y requisitos.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Listado clasificado de componentes a desarrollar en el marco del proyecto.
- Interfaz de usuario (entrega de mockups de los entornos web).
- **Diseño técnico:** el adjudicatario entregará un documento de diseño técnico del software que incluya el lenguaje de programación, el uso de las bases de datos y el sistema de gestión de contenidos para el desarrollo del análisis funcional, incluyendo esquema y diagrama.
 - Descripción del entorno tecnológico.
 - Definición de la arquitectura del sistema.
 - Diseño del Plan de Clases del sistema.
 - Modelo físico de datos.
 - Definición interfaz de usuario del sistema.
 - Definición de interfaz de servicios del sistema.
- **Plan de pruebas y control de calidad,** que cumplirá al menos con los requisitos recogidos en el epígrafe control de calidad especificado en la fase de desarrollo.
- **Planificación** de las tareas del proyecto, el cronograma de hitos y de realización de los entregables y el modelo de informe de seguimiento para control de las actividades del proyecto.
La gestión del proyecto, se realizará según el estándar **Scrum**.

Esta fase, en su conjunto, tomará como máximo **un mes** desde la firma del contrato.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

6 FASE DE DESARROLLO

Se describen en este apartado los requisitos relacionados con el servicio inicial de desarrollo del servicio descrito en este proyecto. Esta fase se desarrollará entre los meses uno y siete del contrato.

6.1 Entorno de desarrollo

En el entorno de desarrollo se llevará a cabo todos los trabajos para elaborar la solución propuesta, así como las pruebas unitarias y funcionales de los desarrolladores descritas en el plan de calidad y cuyos requisitos son especificados en este documento.

Este entorno de desarrollo será proporcionado por la empresa adjudicataria y será accesible para que Gesplan pueda comprobar que los desarrollos corresponden con los documentos técnicos generados durante la fase de planificación, así como los contractuales del proyecto.

El entorno de desarrollo tendrá que tener la misma configuración que el entorno de preproducción para comprobar la fiabilidad del código y las aplicaciones desarrolladas.

6.2 Entorno de pre producción.

El entorno de pre producción tendrá que tener la misma configuración que el entorno de producción. para comprobar la fiabilidad del código y las aplicaciones desarrolladas.

Existe un entorno de pre-producción espejo del entorno de producción, en dicho entorno se llevarán pruebas de carga y de integración, así como la



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

validación por parte del Cabildo de las soluciones entregadas. El despliegue en este entorno, como en producción será automatizado, por lo que los productos entregados deben ser poder configurados por parámetros: variables de entorno o ficheros de configuración. El entorno de pre-producción será facilitado por la empresa adjudicataria mientras dure el contrato.

6.3 Entorno de producción

El entorno de producción será proporcionado por el Cabildo de La Gomera. Este entorno debe ser proporcionado por el Cabildo en tiempo y forma, por lo menos, un mes antes de la finalización del contrato, para que esté a tiempo el producto alojado en sus servidores. En caso de no ser así, la empresa adjudicataria, podrá entregar el producto sin estar el entorno de producción.

Existe un entorno de pre-producción espejo del entorno de producción, en dicho entorno se llevarán pruebas de carga y de integración, así como la validación por parte del Cabildo de las soluciones entregadas. El despliegue en este entorno, como en producción será automatizado, por lo que los productos entregados deben ser poder configurados por parámetros: variables de entorno o ficheros de configuración. El entorno de pre-producción será facilitado por la empresa adjudicataria mientras dure el contrato.

Los productos que se deban desplegar en el servidor se ejecutarán en dockers, dentro de la máquina CentOS.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

7 Características y funcionalidades generales.

Las aplicaciones a desarrollar se resumen en las siguientes funcionalidades generales, que se describirán con detalle en los siguientes epígrafes de este documento:

- Funcionalidades geográficas:
 - Mapa interactivo para los ciudadanos.
 - Mapas en formato orientado a documentos consultables de modo offline y formatos imprimibles.
 - Navegación a través de itinerarios tanto en modo online como offline.
 - Localización de los recursos turísticos planteados por el Cabildo Insular de La Gomera.
 - Reporte de incidencias en los itinerarios desde el dispositivo móvil.
 - Geoposicionamiento del usuario.
- Funcionalidades senderos:
 - Contenido web de itinerarios.
 - Búsqueda y filtros de itinerarios.
 - Información sobre los itinerarios (fichas detalladas de recursos).
- Recursos turísticos:
 - Contenido web de los recursos turísticos.
 - Búsqueda y filtros de recursos turísticos.
- Interacción ciudadana:
 - Creación y reporte de incidencias.
- General:
 - Diseño general atractivo y accesible. El diseño de la aplicación móvil debe ser coherente y relacionado.
 - Navegabilidad intuitiva, cómoda y accesible.
 - Imágenes e información gráfica de calidad.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Diseños compatibles con todos los navegadores y con los distintos sistemas operativos móviles.
- Formatos compatibles con los sistemas operativos.
- Portal web y aplicación móvil multi idiomas, que soporte aquellos idiomas sobre los que se decida presentar la documentación durante el desarrollo del proyecto (en principio inglés y alemán, con posibilidad de que sean más).

8 Requisitos funcionales del Portal Web.

El portal web debe estar oculto a la ciudadanía, pero debe contener toda la información de la aplicación móvil, para poder comprobar desde el equipo de trabajo los cambios que han de realizarse, y dónde se sitúa cada área de trabajo.

8.1 Mapa interactivo

El mapa interactivo será un visor con toda la información georeferenciada contenida en el CMS así como proveniente de otras fuentes (Grafcan, Cabildo de La Gomera, IGN, etc.). Dicho visor contará con las siguientes funcionalidades:

- Visualización de capas de información, a modo de ejemplo:
 - Capas elaboradas por Gesplan y disponibles en bases de datos propias:
 - Red senderos
 - Recursos turísticos
 - Espacios Naturales Protegidos
 - Posibilidad de implementar, activar o desactivar nuevos servicios WMS procedentes de otras fuentes de información; a modo de ejemplo, el servicio WMS del callejero turístico de Grafcan. Esta información se configurará previamente por parte de Gesplan para poder ocultar automáticamente información que no se considere relevante en el mapa interactivo



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Municipios, información aportada por Gesplan
- Mostrar leyenda de las capas activas.
- Pedir información en un punto del mapa y devolver la información disponible de las capas activas.

Todo este conjunto de capas de información interna que genere GESPLAN estarán disponibles en el visor y se obtendrá por medio de una consulta via API al servidor donde se devolverá un listado con la configuración de cada una de las capas en formato json. Un posible ejemplo de información a devolver para una capa:

Tipo	WMS, WMTS, Tile, GeoJSON
CRS	WGS84
URL	https://...
TileSize	[256, 256]
Nombre	Red recreativa
Thumbnail	https://xxxxxxx/thumbnail_red_recreativa.jpg
Transparent	True/False
Basemap	True/False
Template	Plantilla del popup, por ejemplo en mustache
ActivateDefault	True/False

El mapa permitirá activar y desactivar las capas disponibles, así como identificar elementos haciendo click en un punto del mapa, esto realizará una consulta sobre todas las capas activas que sean consultables (WMS, GeoJSON, etc.), mostrando la información de cada una de las capas en un popup. En el



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

caso de la red de senderos y los productos turísticos, el popup identificativo dará acceso a las fichas detalladas de cada uno de los recursos.

El visor contará adicionalmente con las siguientes funcionalidades:

- Alejar y acercar mediante funcionalidades de zoom.
- Volver a la posición de inicio.
- Buscar y filtrar los elementos manejados por el sistema (senderos, recursos, etc.).
- Geoposicionamiento

El adjudicatario deberá incorporar al portal un mapa con la información de los senderos y los recursos turísticos disponibles en la cartografía interna de GESPLAN.

8.2 Requisitos funcionales del aplicativo móvil

Las funcionalidades de la aplicación móvil serán una adaptación de las funcionalidades del portal web oculto diseñadas para un entorno de dispositivo móvil y visible.

8.2.1 Pantalla de inicio

La pantalla de inicio, con un diseño llamativo y sencillo, permitiendo la navegación entre los grandes grupos de funcionalidades de la aplicación:

- Logotipo y referencias del Cabildo de La Gomera.
- Acceso al mapa interactivo.
- Acceso a novedades, noticias.
- Acceso a alertas y restricciones.
- Acceso a red de senderos.
- Acceso a red de recursos turísticos.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Todas las pantallas a las que da acceso la pantalla de inicio tendrán una funcionalidad que permita volver a la pantalla de inicio.

8.2.3 Mapa interactivo

El mapa interactivo de la aplicación móvil será clave en la aplicación móvil. Este mapa interactivo podrá:

- Cambiar el mapa base entre ortofoto y mapa topográfico.
- Hacer zoom.
- Activar y desactivar las diferentes capas.
- Apertura de pop ups según se pulse en un sendero o en un recurso turístico.
- Geoposicionamiento.

8.2.4 Funcionalidad de novedades y noticias

Existirá un mosaico con las noticias que se publiquen en orden cronológico (más actuales primero).

8.2.5 Alertas

En cuanto a alertas, se usarán notificaciones push enviadas desde el CMS para enviar alertas / notificaciones a los usuarios de la app, estas se mostrarán, aunque la aplicación esté cerrada, en el sistema de notificaciones del dispositivo, con un pequeño texto descriptivo y al pulsar sobre ella se abrirá la app con una ficha de la misma. Las notificaciones serán en el idioma en el que el usuario tenga instalada la aplicación.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

La aplicación contará con una sección para ver todas las alertas existentes, donde se presente un pequeño icono que refleje la categoría de la alerta, el estado de la misma y una breve descripción. Pulsando sobre ella se accederá a la vista de detalle de la misma.

Las alertas vendrán en formato Json – AcrGIs survive.

8.2.6 Levantamiento de incidencias

Los usuarios podrán levantar incidencias en sus recorridos. Si el usuario encuentra una incidencia en un sendero, ya sea cualquier derrumbe, obstáculo, mala señalización etc. éste podrá levantar una incidencia, sacando una foto de la misma, y enviándola una vez indique su nombre y correo electrónico. Esta incidencia llegará al correo de gestión de incidencias que el Cabildo Insular de La Gomera estipule, indicando la localización que generará la aplicación móvil, junto con los datos aportados por el usuario. Además, se preparará un cuadro de mandos de las incidencias levantadas para poder recurrir a la información siempre que sea necesario. Estas incidencias se almacenarán en Base de Datos gestionada desde el CMS, con posibilidad de consulta, exportación y respaldo periódico.

8.2.7 Recursos turísticos

Esta pantalla recoge todos los recursos turísticos. Se podrá alternar entre una vista mapa y una vista de lista que tendrá una miniatura del recurso y algunos datos esenciales del mismo, pudiendo filtrar los mismos por tipo de recurso u ordenarlos en función de los datos recogidos.

Ambas pantallas interaccionan, es decir el filtrado de la lista y del mapa responderán a los filtros seleccionados y las fichas mostradas coincidirá con los elementos filtrados según el nivel de zoom elegido en el mapa. El mapa tendrá las herramientas esenciales de navegación (zoom in-out, ubicación,



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

etc.). La pantalla también contará con un buscador que permitirá buscar los recursos recogidos en la Base de datos. Al elegir una de las fichas del listado se abrirá la ficha detallada del recurso seleccionado, que podrá ser descargado para su consulta en modo offline.

Las fichas detalladas estarán optimizadas para su visualización en dispositivos móviles. Las fichas detalladas y los listados podrán ser consultados en los idiomas definidos durante el desarrollo del proyecto.

Una vez seleccionado los recursos, existirá un botón que abrirá Google Maps con la ubicación para poder navegar hasta el equipamiento a través de dicha aplicación.

8.2.8 Red de senderos

En esta pantalla se mostrará un mapa con los diferentes senderos pudiendo aplicar filtros para facilitar la búsqueda. Dichos filtros estarán predefinidos. Si se pulsa sobre un sendero se mostrará un popup que mostrará la información básica: nombre, distancia, duración, etc., si de nuevo se pulsa sobre el popup se abrirá la ficha de detalle del itinerario. También existirá la posibilidad de mostrar los itinerarios en formato listado, pudiendo aplicar los mismos filtros que en el mapa, en este modo de visualización al pulsar una fila se abrirá la vista de detalle del itinerario.

Dentro de la red de itinerarios existirá un apartado de “estado de itinerarios”, donde podremos ver los senderos con incidencias y advertencias activos (cierres por obras, riesgos, eventos deportivos...). Este listado estará actualizado con la sección de advertencias de la cartografía interna de GESPLAN. Cada advertencia tendrá un enlace a la ficha del recurso, donde se verá esta advertencia. El procedimiento de estas advertencias se desarrolla en el siguiente párrafo.

La ficha detallada de un sendero mostrará el recorrido sobre un mapa, puntos de inicio y fin, longitud, desniveles, perfil, fotos, etc. de una forma estructurada y lógica, con un diseño atractivo. Desde esta misma pantalla, se podrá compartir la ruta con otras personas. Por último, el usuario podrá



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

descargar el sendero en la aplicación, para que dicha ruta esté disponible en modo offline, una vez añadida la ruta la aplicación mostrará la ficha de la ruta.

9 Requisitos generales

Se tendrán en cuenta todos los requisitos de diseño y de documentación establecidos en el manual de marca de lagomera.travel.

La aplicación será multidioma, tanto a nivel de interfaz como de contenido, el idioma será en un principio seleccionado acorde al del dispositivo, pero puede ser cambiado por el usuario.

9.1 Requisitos de diseño

El portal web, será propiedad y se gestionará desde Cabildo de La Gomera, por lo que debe contar con los requisitos de diseño de la entidad. El diseño gráfico de las aplicaciones debe ser consensuado en todo momento con GESPLAN.

La empresa adjudicaría presentará los siguientes mockups para la validación del diseño

- Aplicación móvil
 - Pantalla de inicio
 - Senderos:
 - Filtro.
 - Búsqueda.
 - Ficha detallada.
 - Recursos turísticos:
 - Filtro.
 - Búsqueda.
 - Ficha detallada.
 - Mapa interactivo.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Levantamiento de incidencia

9.2 Requisitos de navegabilidad de la aplicación móvil

La aplicación móvil deberá ser compatible en su navegación, visualización y funcionalidades con los principios de diseño que permita una perfecta visualización en dispositivos tablets o móviles. No debe dar problemas de ejecución y/o funcionamiento en Android o iOS.

Los trabajos a realizar conducirán a disponer de una plataforma que comprenda las siguientes prestaciones:

- Su navegación se estructurará atendiendo al árbol de contenidos que se entregará a la empresa adjudicataria, dicha estructura podrá ser modificada desde el gestor de contenidos de una forma fácil y amigable.
- Añadir o eliminar nuevas páginas debe de poderse realizar de forma simple, a través de un editor wysiwyg, que permita adjuntar fotos, vídeos, mapas, iframe, etc.
- Social media optimization (SMO): El sitio web deberá contar con funcionalidades específicas que permitan integrarlos como elementos centrales de la estrategia en RRSS del Medio Natural de Cabildo de La Gomera.
- Dispondrá de la capacidad para geolocalizar a los usuarios en las herramientas que así lo requieran.

9.3 Requisitos de seguridad e interoperabilidad

Los requisitos de seguridad e interoperabilidad se completan con aquellos definidos en el apartado de requisitos funcionales y, a efectos de asegurar la continuidad del servicio, se desarrollará un plan de devolución del servicio que minimice el impacto en caso de transferencia de los procesos de operación, soporte y mantenimiento a un tercero o a un equipo provisto por el Cabildo Insular de La Gomera.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Son requisitos de seguridad:

1. El sistema dispondrá de un fichero de trazabilidad en el que quedará constancia permanente de los accesos al sistema y de las operaciones consideradas como críticas que se realicen.
2. Ninguna operación del usuario podrá producir una pérdida de la consistencia de los datos almacenados en la base de datos.
3. Se deberá implementar toda recomendación y directriz en materia de seguridad dada por GESPLAN y el Cabildo Insular de La Gomera.
4. Se garantizará la aplicación de las medidas de seguridad definidas para ficheros de nivel medio por la Ley Orgánica de Protección de Datos.
5. En todo caso, todas las actuaciones se ajustarán a la política de seguridad establecida en GESPLAN y el Cabildo Insular de La Gomera.

9.4 Requisitos de sistema

Se toma como base el mapa web presentado en este documento anteriormente, sobre la información contenida en el portal web oculto y su aplicación móvil pública, aunque las especificaciones de su diseño definitivo, aplicaciones y funcionalidades deberán completarse durante la fase de análisis del proyecto, y podrán sufrir modificaciones para adaptarse a la tecnología escogida, conforme a las funcionalidades que debe soportar la plataforma.

El portal web permitirá la inclusión de nueva información y categorías para adaptar el sistema a necesidades gestoras futuras. El diseño y desarrollo (o adaptación) del modelo de datos del CMS, flujos de trabajo y aplicaciones relativas a esta información corresponderá a la empresa adjudicataria.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

9.4.1 Gestor de Contenidos

Se definirá un software de gestión de contenidos, que será aprobado por GESPLAN y Cabildo Insular de Tenerife.

El gestor de contenidos permitirá que varios redactores o administradores puedan acceder al backend, contando con un sistema de permisos elaborado.

El CMS permitirá optimizar la página web con contenido multimedia, así como la gestión de la autoría, una función de búsqueda por texto, una administración eficiente de las noticias o la posibilidad de presentar el contenido en varios idiomas y añadir nuevas capas al mapa.

Las fichas de itinerarios y recursos turísticos responderán a una plantilla normalizada que actualizará los datos automáticamente a partir de la base de datos de la cartografía interna de GESPLAN o de la publicación. Esta conexión se realizará a través de ETLs o ELT que volcará los datos a la base de datos propia del CMS. Esto se realizará con una frecuencia de actualización de seis horas, aunque esta frecuencia debe de poder ser modificada.

EL CMS indexará el contenido subido al portal para facilitar su búsqueda desde el buscador principal del propio portal.

Además de las funcionalidades descritas anteriormente, el CMS deberá de contar con una API Rest que exponga los datos necesarios para que la aplicación móvil pueda funcionar. Esta API deberá de cumplir con los siguientes requisitos:

- El formato de los datos será en JSON / GeoJSON (geometrías) de las diferentes entidades almacenadas en la base de datos del CMS.
- Filtrar y ordenar por los diferentes campos de cada una de las entidades.
- Especificar los campos que son retornados en las peticiones.
- Permitir paginar los datos devueltos en las peticiones.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Añadir, editar o eliminar elementos de las entidades que se decida que tienen edición.
- Acceso controlado a los recursos, existirán recursos que solo son accesibles a un conjunto de usuarios.
- Usar códigos HTTP para identificar el estatus de la respuesta de una petición (200, 201, 400, 401, etc.).
- En caso de error, devolver la causa en el payload.
- Seguir una estructura lógica con respecto a los endpoints.

9.5 Requisitos de integración

El sistema desarrollado se integrará con la arquitectura desplegada por GESPLAN para la obtención de la información cartográfica disponible.

9.5.1 Arquitectura

La base de datos del CMS será alimentada a través de una ETL que proporcionará los datos básicos de las diferentes entidades, que serán ampliados desde el CMS, esta ETL será desarrollada por la empresa adjudicataria.

Existirán dos entornos de trabajo, el de preproducción espejo del de producción. Todas las tareas-procesos deberán pasar por ambas fases, y serán validadas en preproducción.

Premisas:

- Todas las comunicaciones desde internet se realizarán sobre el protocolo HTTPS.
- Dentro de la red interna donde se encuentra la cartografía de GESPLAN hay intercomunicación entre los servidores.
- Todos los servicios se ejecutarán en **dockers**.
- La ETL será implementada por la empresa adjudicataria
- La red de viaria será proporcionada por GESPLAN.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Se deberá presentar por parte del adjudicatario un documento de planificación de la infraestructura necesaria, así como un diagrama de flujo de interacciones entre los diferentes componentes.

9.5.2 Desarrollos

Los desarrollos entregados deberán de cumplir los siguientes requisitos:

- La base de datos del CMS será PostgreSQL + PostGIS
- El proyecto en su totalidad estará desarrollado con software que no requiere licencias. El software no debe estar obsoleto (deprecated), y deberá estar ampliamente respaldado por la comunidad de desarrolladores. Así mismo, se usarán las versiones más recientes de dicho software. En el caso de usarse algún módulo, aplicación, tipografía, imagen o cualquier otro componente comercial para su desarrollo, deberá realizarse previa autorización.
- La configuración tanto a nivel de portal como app será la adecuada para permitir hasta 2000 usuarios conectados de manera concurrente. La empresa adjudicataria utilizará las herramientas de monitorización y análisis del rendimiento en el entorno de producción para comprobar si se cumple este objetivo.
- El software desarrollado será propiedad del Cabildo de La Gomera. Además se deberá adjuntar, entregar y documentar el código fuente.

El código fuente completo, documentado y versionado deberá ser entregado en GitLab o GitHub con control de versiones habilitado y pipeline funcional. Sin esta entrega, no se realizará el último pago.

- Todos los desarrollos serán subidos a **gitlab o GitHub**, desde donde pasarán por un pipeline:
 - Test.
 - Compilación.
 - Empaquetado.
 - Despliegue, si el producto lo permite.
- Cada uno de los desarrollos contará con su propio Plan de Trabajo individual.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

9.5.3 Métricas

Se consensuarán con Gesplan la recogida de métricas usando Google Analytics. Para su uso adecuado, debe estar acorde con el RGPD y con la guía de cookies analíticas del Cabildo Insular de La Gomera, que será entregada por Gesplan a la empresa adjudicataria.

9.6 Requisitos de calidad

Todo el trabajo realizado se ajustará a los procedimientos de calidad tanto de GESPLAN como Órgano de Contratación, como del Cabildo de La Gomera como cliente final del servicio. Los productos generados deberán pasar por una batería de tests para asegurar la calidad de los mismos y del sistema. Los tests deben de poder ejecutarse desde consola y de forma aislada. Dichos tests deben ser realizados, documentados y entregados por la empresa adjudicataria.

Para garantizar los requisitos de calidad se deberán realizar las pruebas necesarias:

9.6.1. Pruebas funcionales

Para la realización de las pruebas funcionales, se deberá contar con:

a) TEST UNITARIOS:

Los test unitarios (unit testing) son un método de pruebas de software que se realizan escribiendo fragmentos de código que testeará unidades de código fuente. El objetivo es asegurar que cada unidad funciona como debería de forma independiente. Los test deberán de cumplir los siguientes principios:

- *Rápidos*. Los test unitarios deben completar su ejecución lo más rápido posible. Al ser pruebas que se realizan (o deberían realizarse) sobre fragmentos pequeños de código, deben finalizar su ejecución lo antes posible.
- *Aislados e independientes*. Las pruebas no deben depender de otras unidades de código. Esto no significa que no requieran datos para poder ejecutar ese código, para esto se usarán mocks, que vienen a ser «objetos falsos» creados específicamente para realizar las pruebas.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Pero, en ningún caso, se utilizará otras partes del código que no forme parte de la unidad de código a testear.

- *Repetible*. Las pruebas unitarias deben poder repetirse.
- *Autovalidable*. Los tests deben mostrar de forma clara si ha pasado o no.
- *Momento oportuno*. Los tests deben ser escritos antes de poner el código en producción.

b) TEST DE INTEGRACIÓN:

Las pruebas funcionales son un proceso de control de calidad en donde se asegura el cumplimiento de un sistema o componente con los requerimientos funcionales. Estas pruebas pueden realizarse durante la fase de desarrollo, individualmente para secciones específicas desarrolladas, al final del desarrollo del proyecto, cuando las diferentes secciones del proyecto están unidas, etc.

El objetivo principal de las pruebas funcionales es analizar el producto terminado y determinar si hace todo lo que debería hacer y si lo hace correctamente. Se consideran pruebas de caja negra (“black-box testing”) puesto que se valora solo el comportamiento externo del sistema.

Para la ejecución de estos tests será necesario desplegar los desarrollos en el entorno de preproducción antes de ejecutar los tests. Para simplificar el proceso sería ideal contar con un dataset controlado, que se restaure antes de cada ejecución de los tests.

10 FASE DE IMPLANTACIÓN

La fase de implantación consiste en la fase de despliegue de las aplicaciones verificadas por Gesplan al entorno de preproducción y su paso al entorno definitivo de producción. Esta fase se desarrollará a partir del cuarto mes del contrato.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

10.1 Puesta en producción.

Los entornos de producción y de desarrollo se desplegarán donde indique el Cabildo Insular de La Gomera una vez finalizado el contrato. En caso de que no exista esta información, el adjudicatario tendrá que poder entregar el producto a finalización del contrato para que el cliente final lo aloje y despliegue donde estime oportuno.

Además de la documentación de la aplicación deberán elaborarse los siguientes documentos:

- **Informe de la instalación/configuración** que se realice en la instalación de la aplicación en el servidor dedicado, o si no existe servidor, informe de cómo instalarse y configurarse.
- **Documentación de los códigos de programación** generados que permita a Gesplan hacer un mantenimiento (tanto correctivo como evolutivo).

El código fuente de la aplicación junto con la documentación del mismo, deberá de ser gestionado por GESPLAN, la propiedad final de los desarrollos será del Cabildo Insular de La Gomera.

A la finalización del proyecto, se comprobará por parte de Gesplan que el adjudicatario haya realizado la entrega de todo el código generado en el proyecto antes del último pago.

La empresa adjudicataria entregará a Gesplan un formulario de validación de cada uno de los componentes con la siguiente información:

- Documentación y código asociada al componente.
- Cumplimiento de requisitos (matriz de trazabilidad de requisitos).
- Resultado de los controles de calidad.

La empresa acordará con Gesplan el formulario de validación.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

10.2 Formación.

Previo al paso a producción de las aplicaciones desarrolladas, se implementará un Plan Formativo dirigido tanto al personal de Gesplan como a los usuarios finales del del Cabildo de La Gomera y otros órganos asociados.

Una vez terminada la nueva versión se procederá a la formación continua del personal técnico del área, así como el servicio de mantenimiento, el soporte funcional del portal web y la aplicación móvil desde el punto de vista informático y la explotación de las bases de datos a nivel avanzado.

Se deberá detallar en el Plan de Formación las particularidades de los diferentes perfiles de usuarios y se elaborará la documentación de carácter formativo, ya sea en soporte escrito o digital de acuerdo a los distintos perfiles.

La propuesta de formación incluirá sesiones presenciales y/o virtuales de carácter teórico y práctico, pudiendo éstas desarrollarse tanto en las instalaciones de GESPLAN como en las del Cabildo de La Gomera. La confección de los materiales didácticos necesarios, tanto en soporte digital como papel, incluyendo un manual de usuario del producto, estará a cargo de la empresa adjudicataria, así como garantizar la plena funcionalidad del software en los terminales móviles y de escritorio que sean empleados en las actividades formativas.

Se estima la formación a realizar por parte del adjudicatario en un mínimo de 16 horas que será realizada dentro del primer y segundo trimestre del proyecto.

La estimación de usuarios que van recibir estos impactos formativos es entre 5 y 10 usuarios.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

11 SERVICIO DE GESTIÓN Y MANTENIMIENTO INTEGRAL

La empresa adjudicataria prestará los siguientes servicios como parte de las acciones de soporte funcional:

Soporte técnico: El servicio de soporte técnico deberá ser provisto por el adjudicatario. Se deberá brindar soporte a la plataforma desplegada y el alcance del mismo estará limitado al periodo de mantenimiento del producto. El adjudicatario prestará servicios de soporte para resolver dudas o problemas que los administradores o los gestores de la plataforma puedan encontrar en el uso del software. En el caso de los desarrollos que se vayan a realizar directamente a través del Cabildo Insular de La Gomera o de Gesplan, el adjudicatario dará un apoyo especializado en tareas de asesoría y consultoría tales como el seguimiento y coordinación tecnológica, el apoyo en la carga de datos, el uso de productos Server/Desktop, la configuración de Apps de la plataforma o el soporte al desarrollo.

Existirá un servicio de soporte y mantenimiento de todas las licencias y programas desde la firma del contrato y hasta la finalización del mismo. El contrato incluye la compra y mantenimiento durante del contrato de todas las plantillas y plug-in que sean necesarias para el desarrollo del portal web.

A la finalización del contrato, Gesplan mantendrá el derecho de uso de todas las licencias instaladas en sus equipos en las últimas versiones disponibles en el mercado hasta la finalización del mismo.

El desarrollo del proyecto abarcará el **mantenimiento** preventivo, correctivo y evolutivo de lagomera.travel para la ciudadanía desde la puesta en producción hasta la finalización del encargo. Esta línea de trabajo incluirá las siguientes modalidades de mantenimiento:

1. **Preventivo.** Consistente en la revisión y monitorización constante de los componentes del sistema.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

2. **Correctivo.** Si se producen incidencias en el funcionamiento del sistema con respecto a lo recogido en los requisitos del mismo, errores o en interrupciones en la prestación del servicio, degradación del rendimiento o incidencias de seguridad, la empresa deberá corregirlos sin coste económico alguno.

Dentro del mantenimiento correctivo, se realizará seguimiento y estudio de los comentarios y valoraciones de los usuarios en los mercados de apps con respecto a la APP móvil de uso público. En el caso de que éstas reporten errores, la empresa adjudicataria deberá proceder a la corrección de los mismos y el feedback en las reviews durante el período de soporte.

3. **Evolutivo.** El mantenimiento evolutivo consiste en la implementación de actualizaciones, incorporación de nuevas características y funcionalidades a la plataforma o en llevar a cabo modificaciones relativas a obtener mejoras en su rendimiento, así como actualizaciones de legislación que afecte directamente a la misma.

El sistema deberá evolucionar a nivel técnico para adaptarse a los cambios del Entorno Tecnológico. Además, como resultado de la evaluación de las soluciones propuestas y de la identificación de la necesidad de realizar modificaciones sobre las mismas en su caso, podrán realizarse propuestas de cambio sobre las funcionalidades del sistema y su modelo de datos en el marco de un modelo de mantenimiento evolutivo del sistema, las cuales podrán afectar tanto al portal web como a la app móvil.

Para la correcta ejecución de los trabajos correspondientes al mantenimiento evolutivo, se establecerá una Orden de Trabajo entre Gesplan y el adjudicatario que incluirá una descripción de los trabajos a llevar a cabo, una previsión de la carga de trabajo que implicará el desarrollo de los mismos y su coste. Una Orden de Trabajo podrá ser validada, negociada o cancelada por parte de GESPLAN en base a sus



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

costes y no se comenzará su ejecución hasta la aprobación por parte de GESPLAN.

En el mantenimiento evolutivo, se podrá profundizar en los comportamientos de los usuarios para proponer nuevas funcionalidades o procedimientos.

Actualización y mejoras.- El licitador se compromete a llevar a cabo modificaciones relativas a mejorar el rendimiento de la plataforma.

Adecuación a normativas.- El licitador se compromete a la adecuación del sistema a las nuevas normas y regulaciones, tanto internas (GESPLAN y Cabildo de La Gomera) como externas.

Esta fase de Soporte y Mantenimiento se desarrollará hasta la finalización del contrato, y está sujeta a la posibilidad de prórroga.

12 ENTREGABLES, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

12.1 Documentación y entregables.

Estos son los entregables requeridos en esta sección.

- Entregables de gestión de proyecto.
 - Actas de reunión.
 - Informes de seguimiento semanales.
- Fase de planificación:
 - Acta de inicio de proyecto.
 - Matriz de requisitos.
 - Análisis funcional.
 - Lista de componentes a desarrollar.
 - Diseño técnico de especificaciones.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Plan de pruebas y control de calidad.
 - Modelo de informe de seguimiento.
- Fase de desarrollo
 - Documentación de los Desarrollos.
 - Plataforma web validada y desplegada en preproducción.
 - Aplicaciones móviles para IOS y Android operativa.
 - Informes de calidad de los productos (acorde al plan aprobado).
 - Documento de especificaciones definitivas.
 - Manual de administración y configuración del sistema.
 - Manuales de usuario.
- Fase de implantación.
 - Aplicaciones móviles publicadas en las tiendas digitales.
 - Plataforma web validada y desplegada en producción pero no visible para la ciudadanía.
 - Documentación de formación.
- Fase de soporte y mantenimiento.
 - Órdenes de trabajo del mantenimiento evolutivo.
 - Documentación de especificaciones.
 - Versiones de las aplicaciones móviles.
- Fase de transferencia
 - Modelo de datos definitivo y documentación de la base de datos.
 - Memoria final.

12.2 Hitos

El siguiente listado de hitos se considera de alto nivel, requiriendo la presentación de un cronograma en detalle por parte del licitador de cada una de las actividades previstas:

- Fase de planificación- 1 mes a partir de la fecha de la firma del contrato.
- Fase de desarrollo.
 - Despliegue Web en preproducción 3 meses después de la firma del contrato.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

- Aplicación móvil versión BETA 5 4 después de la firma del contrato.
- Fase de implantación finalizada 5 meses después de la firma del contrato.
- Fase de mantenimiento y soporte: Hasta la finalización del contrato.
- Fase de transferencia del servicio: A la finalización del contrato.

El proyecto tiene un plazo total hasta el 25 de enero de 2026.

12.3 Presupuesto

El presupuesto total del proyecto es de TREINTA Y CUATRO MIL DOSCIENTOS EUROS (34.200,00 €).

Los hitos de facturación del proyecto se realizarán de la siguiente forma:

- A la finalización de la fase de planificación 6.500,00 €.
- A la finalización de la fase de desarrollo del Portal 5.000,00 €.
- A la finalización de la fase de desarrollo de la Aplicación móvil 5.000,00 €
- A la finalización de la fase de implantación 10.000,00 €.
- A la finalización de la fase de mantenimiento y soporte 5.000,00 €.
- A la finalización de la transferencia del proyecto 3.200,00 €.



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

ANEXOS

Anexo I.1 Fichas detalladas de senderos

Ítem	Ejemplo	Procedencia de la info
Nombre	Valle Gran Rey - La Mérica - Arure	Cartografía GESPLAN
Matrícula	9	Cartografía GESPLAN
Situación	Valle Gran Rey	Cartografía GESPLAN
Localización en mapa	Imagen	Cartografía GESPLAN
Inicio	Valle Gran Rey	Cartografía GESPLAN
Final	Arure	Cartografía GESPLAN
Tipo de sendero	Lineal	Cartografía GESPLAN
Dificultad	Media	CMS
Longitud	7.100 metros	Cartografía GESPLAN
Duración estimada	3 horas	CMS
Altitud máxima	xxxx	Cartografía GESPLAN
Altitud mínima	xxxx	Cartografía GESPLAN
Desnivel acumulado en ascenso	852	Cartografía GESPLAN
Desnivel acumulado en descenso	100	Cartografía GESPLAN
Altimetría	Imagen	Cartografía GESPLAN
Accesibilidad	No accesible	CMS
Alertas	Ninguna Alerta	Incidencias



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Autorizaciones	No requiere	CMS
Accesos	Transporte público...	CMS
Descripción	Saliendo de...	CMS
Municipios que transita	Valle Gran Rey	Cartografía GESPLAN
ENP por los que transita	Parque Nacional...	Cartografía GESPLAN
Conexiones con otros senderos	Valle Gran Rey - La Caldera...	Cartografía GESPLAN
Recursos turísticos		Cartografía GESPLAN
Información gráfica	Galería de imágenes	CMS
Fichas imprimibles	Ficha	Dar formato a ficha
GPX	Ficha	Descarga
KML	Ficha	Descarga
Enlaces de interés	ENP...	CMS
Consejos de Seguridad	Enlaces	CMS

Anexo I.2 Fichas detalladas de Recurso turístico

Ítem	Ejemplo	Procedencia de la info
Nombre	Mirador de Abrante	Cartografía GESPLAN
Situación	Agulo	Cartografía GESPLAN
Localización en mapa	Imagen	Cartografía GESPLAN
Municipio	Agulo	Cartografía GESPLAN
ENP	Parque...	Cartografía GESPLAN
Contacto	922xxxxxx	CMS



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Descripción	A simple vista...	CMS
Accesos	En transporte privado	CMS
Servicios	Aparcamiento, cafetería...	Cartografía GESPLAN
Conexiones con senderos	No existen senderos...	Cartografía GESPLAN
Accesibilidad	Accesible para...	CMS
Información gráfica	Galería de imágenes	CMS
Fichas imprimibles	Ficha	Dar formato a ficha
Enlaces de interés	Webs a enlazar	CMS



«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

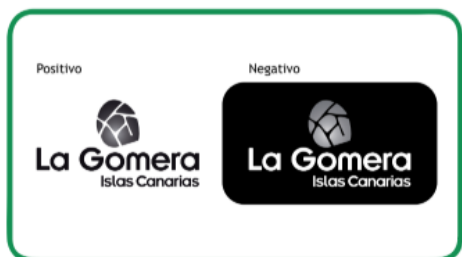
Anexo I.3 Ficha manual de marca de La Gomera. Travel

Ficha: Manual de Marca La Gomera

Versión Principal



Versión Blanco y Negro



Usos Indebidos





«Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU».

Aplicación

Intentar a ser posible aplicar la marca a todo color sobre fondos que lo permitan. En caso contrario hacer uso de las versiones sobre fondos de color.



Versión sobre Fondos de Color



Colores

Los colores utilizados en la marca son:



R0 G155 B72
C96 M0 Y99 K0
HTML 009B48



R234 G222 B41
C5 M0 Y94 K0
HTML EADE29

Tamaño Mínimo y Área de Respeto



El manual de marca es uno de los documentos contenidos en la licitación.

En Santa Cruz de Tenerife, a fecha de la firma electrónica.