

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARTICULARES PARA LA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA VALORIZACIÓN DE LA RUTA DE LOS MOLINOS Y RUTA DE LOS CASTILLOS Y LAS FORTALEZAS, CON ORIGEN DE FINANCIACIÓN EN FONDOS EUROPEOS, PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA-NEXTGENERATION EU.

Título:	Contrato de servicios de realidad aumentada para la valorización de la ruta de los Molinos y Ruta de los Castillos y las Fortalezas. Municipios de la Mancomunidad Beturia.
Lote:	1
Financiación:	100% Financiación por la Unión Europea-NextGenerationEU-.
Tipo de fondo:	Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.
Componente:	C14.I
Hitos:	Nº220 y Nº 221
Objetivo:	217



ÍNDICE

1. CONTEXTO.
2. OBJETO DEL CONTRATO.
3. CONSIDERACIONES TÉCNICAS.
4. PRESUPUESTO.
5. DURACIÓN DEL CONTRATO.
6. CLAUSULA SOCIAL.
7. FINALIDAD DEL PROYECTO.

1. CONTEXTO.

El Plan de Sostenibilidad Turística en Destino Destapaelandevalo, es un proyecto subvencionado por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, dentro del Plan Territorial de Sostenibilidad Turística en Destinos de Andalucía 2021, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

El PSTD Destapaelandevalo se convierte, por tanto, en un instrumento que permitirá posicionar a El Andévalo como un destino de calidad y responsable, a través de la apuesta por la sostenibilidad, la digitalización y mediante la dinamización de su oferta gastronómica, cultural y natural, contando con la implicación de actores públicos y privados y la cooperación entre administraciones, y que hará posible iniciar un proceso de fortalecimiento que ayude a mejorar la rentabilidad turística consiguiendo fijar y atraer población.

2. OBJETO DEL CONTRATO.

El objeto principal es la contratación de una empresa para la generación de recursos turísticos basados en la tecnología de la Realidad Aumentada, para su implantación en dos rutas de la comarca: Ruta de los Molinos y Ruta de los Castillos y Fortalezas.

Su objetivo principal es mejorar la experiencia de la visita turística empleando recursos tecnológicos, haciéndola más atractiva y diferenciadora.

a) Ruta de los Molinos estará compuesta por:

-Molinos de Santa Bárbara de Casa:

1. Molino La Capitana.
2. Molino Tío Juan Antonio.
3. Molino Choto.
4. Molino Mirador.

-Molino de Puebla de Guzmán:

1. Molino La Horca.
2. Molino del Pozo de Bebé.

-Molino de El Almendro:

1. Molino Pie Castillo.

-Molino de Villanueva de los Castillejos:

1. Molino Zahurdón.

-Molinos de San Silvestre de Guzmán:

1. Molino Vilán.
2. Molino Tía Juana.

-Molinos de Villablanca:

1. Molino Antonio Pérez.

-Molinos de El Granado:

1. Molino de Viento La Solana.

2. Molino de Viento El Santo.

-Molinos de Sanlúcar de Guadiana:

1. Molinos de viento de Sanlúcar de Guadiana.

b) Ruta de los Castillos y Fortalezas estará compuesta por:

-Puebla de Guzmán: Castillo de Alfayat.

-San Bartolomé de la Torre: Torre Medieval.

-Sanlúcar de Guadiana: Castillo de San Marcos.

3. CONSIDERACIONES TÉCNICAS.

a) Condiciones técnicas:

-Catalogación y documentación de recursos relacionados con las rutas descritas con anterioridad.

-Reconstrucciones virtuales de los recursos y elementos accesorios de cada uno de los molinos, y castillos y fortalezas.

-Contenido y dotación tecnológica auxiliar.

-Generación de recursos interactivos mediante realidad aumentada y uso de gráficos en 3D para entornos simulados, incluyendo información histórica y etnográfica.

b) Componentes significativos de Realidad aumentada:

-Inteligencia artificial. La mayoría de las soluciones de realidad aumentada necesitan inteligencia artificial (IA) para funcionar.

-Software de realidad aumentada. Son las herramientas y aplicaciones utilizadas para acceder a la Realidad Aumentada. Algunas herramientas pueden crear su propia forma de software.

-Procesamiento. Se necesitará capacidad de procesamiento para que la tecnología de Realidad Aumentada funcione, generalmente aprovechando el sistema operativo interno del dispositivo.

-Necesitará una lente o una plataforma de imagen para ver el contenido o las imágenes. Cuanto mejor sea la calidad de la pantalla, más realista parecerá la imagen.

4. PRESUPUESTO.

El presupuesto base de licitación, se fija en la cantidad de 41.322,31 euros más el 21% de IVA, que asciende a 8.677,69 euros, lo que hace un total de 50.000 euros, siendo dicho importe el límite máximo del gasto que en virtud del contrato objeto del presente Pliego.

5. DURACIÓN DEL CONTRATO.

El plazo máximo de ejecución del contrato será de 9 meses desde la formalización de dicho contrato.

6. CLÁUSULA SOCIAL.

Las empresas licitadoras deberán de cumplir con los siguientes requisitos que se demostrarán de la forma de la forma indicada a continuación:

- a. Al amparo de la ley 3/2007, de 22 de marzo, para igualdad efectiva de mujeres y hombres, se debe garantizar el uso no sexista del lenguaje. Para ello el adjudicatario, previa a la realización de la actuación, deberá aportar una declaración en la que conste tal circunstancia y el compromiso de cumplir con la legislación vigente.

7. FINALIDAD DEL PROYECTO.

El objetivo de nuestro proyecto trata de consolidar la comarca de El Andévalo como localización estratégica en materia turística facilitando el acceso a la historia de los molinos, castillos y fortalezas de los municipios que conforman la Mancomunidad de Municipios Beturia a través de la realidad aumentada con el objetivo de consolidarnos como un punto turístico de calidad e innovador, diversificando la oferta turística con un servicio que estaría disponible en dispositivos móviles.

Este proyecto consiste en la generación de recursos turísticos basados en la tecnología de realidad aumentada, para su implantación en dos rutas de la comarca (Ruta de los Molinos y Ruta de los Castillos y Fortalezas). Su objetivo principal es mejorar la experiencia de la visita empleando recursos tecnológicos, haciéndola más atractiva y diferenciadora.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación está propiciando avances tecnológicos que se puedan adaptar a muchos sectores, entre ellos el turístico, para mejorar sus servicios y la forma de trabajo. La transformación digital del sector turístico tiene como objetivo principal mejorar la experiencia del cliente. Para las atracciones turísticas, las experiencias inmersivas consiguen que el cliente disfrute de una vivienda diferente y divertida.

Se generarán recursos interactivos que enriquezcan los elementos culturales y patrimoniales de ambas rutas, mediante realidad aumentada y uso de gráficos en 3D para entornos simulados, incluyendo información turística y etnográfica.

Cuando un turista visita un lugar, lo normal es que quiera tener información completa sobre el entorno que le rodea: edificios, estilo arquitectónico o todos los acontecimientos históricos que allí ocurrieron. Ahora con la realidad aumentada, la cámara del móvil y la geolocalización, es posible disponer de toda esa información en el mundo real a través de la pantalla del smartphone o Tablet.

Con todo ello se pretende mejorar la accesibilidad turística del ámbito geográfico donde se ejecutará el PSTD #Destapaelandevalo, aprovechando el uso de las nuevas tecnologías para ampliar y mejorar la oferta turística.

