

Pliego de Condiciones

CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA EL SERVICIO DE DESARROLLO DE CONTENIDOS MOOC ACCESIBLES (POR LOTES). LOTE 1: INGLÉS NIVEL A1 Y UNA AMPLIACIÓN DE UN CURSO INGLÉS B1. LOTE 2: VIDEOJUEGOS

1. Objeto de contratación

Por Talento Digital es un Programa Permanente de Formación de la Fundación ONCE y de sus Asociaciones Inserta Empleo e Inserta Innovación, dirigido a mejorar la empleabilidad de las personas con discapacidad en el ámbito digital y tecnológico. Sus objetivos fundamentales se centran en mejorar las competencias digitales básicas, formar en los perfiles tecnológicos más demandados, dar respuesta a necesidades específicas expresadas por las empresas y adecuar los perfiles profesionales de las personas con discapacidad a las demandas digitales del mercado laboral actual.

Desde este último año se está implementando el proyecto de implantación de formación virtual en su plataforma de aprendizaje basada en CANVAS LMS (<https://campusportalentodigital.fundaciononce.es/>), cuya finalidad es proporcionar a los alumnos de Por Talento Digital formación de iniciación de distintas áreas de conocimientos, a través de los cuales puedan identificar su vocación profesional y continuar su capacitación con formaciones de profundización/ampliación que se traduzcan en mejora laboral/inserción laboral:

- **Formación de carácter introductorio y detección de orientaciones vocacionales de nuestros beneficiarios:**

- Tener acceso a formación introductoria que les permita identificar y reconducir capacidades e intereses, ayudando así a orientar/reorientar las carreras profesionales hacia el empleo tecnológico y digital (UPSKILLING / RESKILLING)

- **Complemento de la formación presencial /remota:**

- Reforzar y ampliar los conocimientos que se adquieren en itinerarios formativos presenciales que cursan, complementando así su capacitación.
- Profundizar en temas relevantes y tendencias del sector tecnológico.

- Espacios donde se produzca el intercambio de conocimiento y colaboración.

Como parte de la estrategia de implantación de este proyecto se pretende poner en marcha la iniciativa de creación de contenidos propios, en concreto el desarrollo de los cursos MOOC, que tiene como fases: (1) la elaboración de los contenidos con accesibilidad universal para cubrir las necesidades de adaptación para personas con discapacidad visual y auditiva, (2) creación de la versión "Lectura Fácil" de los materiales para la discapacidad intelectual, (3) validación por áreas técnicas especialistas en las diferentes áreas de conocimientos y las distintas áreas de accesibilidad.

Los cursos con metodología MOOC de temática innovadora que permite el reciclaje y crecimiento laboral de perfiles profesionales hacia el mundo digital con los que continúa este proyecto son los siguientes, y se distribuyen en los **dos lotes a ejecutar** que se indican a continuación:

- **Lote 1: Inglés para profesiones tecnológicas A1** (desarrollo de 30 horas) y una ampliación de 30 horas para un curso ya existente de **Inglés para profesiones tecnológicas B1** (30 horas) aumentando hasta 60 horas en total dicho curso.
- **Lote 2: Videojuegos** (desarrollo de 30 horas)

En este ámbito de actuación y para la viabilidad de la ejecución de los proyectos concedidos se hace necesaria la licitación objeto de este concurso. Siendo Fundación Once una entidad privada que gestiona para este fin fondos públicos, somete la licitación a los principios de objetividad, transparencia, publicidad y no discriminación.

Por tanto, Por Talento Digital busca a través de este pliego la contratación de estos servicios para el desarrollo de contenidos accesibles.

2. Especificaciones técnicas del pliego para CADA LOTE

SERVICIOS A OFERTAR POR LOTES: un proveedor podrá presentar oferta independiente a cada lote.

LOTE 1:

Servicio 1: Desarrollo de un curso de 30 horas con contenidos accesibles TIPO MOOC y temática en Inglés tecnológico nivel A1.

Fases de desarrollo:

- 1) Elaboración de material por parte de expertos cumpliendo los requisitos de antiplagio.
- 2) Diseño de línea gráfica para todos los recursos pedagógicos.
- 3) Guionización, diseño instruccional y pedagógico de todos los elementos que componen cada unidad didáctica.
- 4) Producción multimedia accesible tras la validación del contenido y de la línea gráfica por parte del cliente.
- 5) Integración en plataforma y validación final

Principales actividades que realizar por el proveedor:

- El proveedor será responsable de crear y entregar contenido digital que sea original, atractivo y pertinente para el público objetivo.
- Se deberá presentar una propuesta de línea gráfica para todos los recursos pedagógicos. No se admitirán recursos que no se hayan validado previamente la línea gráfica.
- Se deberá presentar una guía didáctica con estructura modular, máximo 5 módulos, (30 horas de formación), la cual debe incorporar:
 - Objetivos generales del MOOC y específicos de cada módulo.
 - Contenidos y temas (índice).
 - Metodología y estrategias didácticas.
 - Cronograma estimativo del desarrollo.
 - Recursos y materiales.
 - Estrategias de evaluación
- El contenido deberá tener un enfoque pedagógico que asegure la correcta

comprensión e interiorización de los objetos de aprendizaje.

- El material deberá ser desarrollado por parte de expertos y deberá cumplir los requisitos antiplagio.
- Se deberá guionizar y diseñar de forma instruccional, todos los elementos que componen cada unidad didáctica de cada curso MOOC a partir de las plantillas proporcionadas por XTD.
- El proveedor deberá asegurar que todo el contenido digital desarrollado cumpla con los estándares de accesibilidad web WCAG 2.1 (nivel AA).
- El proveedor elaborará y recopilará el material base, presentándolo en las plantillas proporcionadas, según lo acordado con la persona responsable de XTD para que pueda validarse antes de ser digitalizado.
- Se deberá presentar un calendario/cronograma de ejecución del proyecto completo, que recoja la duración de desarrollo de cada módulo y distribución de las horas de cada unidad didáctica.
- Se deberán identificar las competencias/conocimientos/niveles que se trabajan por medio de cada curso MOOC.
- Se deberá entregar una presentación en formato ppt. de cada módulo, que contenga objetivos específicos y un breve resumen con un punto por slide (la plantilla será entregada por la responsable de XTD).
- Se creará un vídeo sponsor motivacional de presentación del curso MOOC.
- Todo el contenido deberá ser guionizado.
- El contenido deberá ser entregado en formatos que sean fácilmente editables y compatibles con la plataforma de aprendizaje Canvas.
- El proveedor deberá aportar las licencias y asumir los costes de las herramientas necesarias para el desarrollo y producción de los contenidos del curso MOOC.
- Se espera que el proveedor colabore estrechamente con el equipo XTD para asegurar que el tono, estilo y mensaje del contenido estén alineados con la marca y los objetivos de comunicación del programa.
- El proveedor se compromete a realizar revisiones y ajustes al contenido basados

en el feedback del cliente hasta la aceptación final del mismo.

- El proveedor se compromete a actualizar el contenido desarrollado en caso de que se identifiquen problemas de accesibilidad post-entrega, sin coste adicional para el cliente.
- El proveedor se compromete a la producción multimedia e integración en la plataforma Canvas, con apoyo del equipo XTD de ser necesario, por lo que se requieren conocimientos en Canvas LMS.

Desglose de recursos a elaborar por MOOC:

1. Mínimo 6 horas de vídeo. Se recomienda no superar los 5 minutos por cada vídeo, permitiéndose excepciones justificadas debido al contenido o materia a tratar. Se deben desarrollar diferentes tipologías de vídeos (vídeo con ponente, vídeo recreación de situaciones reales, vídeo roleplay, vídeo infografía, vídeos tutoriales...) y trabajar el contenido de cada uno de acuerdo con criterios pedagógicos, asegurando objetivos de aprendizaje concretos y detallados previamente.
 - Todos los vídeos deberán ser grabados con voces profesionales, quedando descartada cualquier voz sintética.
2. Por cada unidad didáctica, se debe desarrollar contenido SCORM interactivo con criterio máximo de accesibilidad, intentando unificar, en la medida de lo posible, en la misma versión el contenido de acuerdo con el principio de accesibilidad universal. La duración de este tipo de contenido por módulo será de 5 horas.
3. Actividades/ejercicios de auto evaluación (verificación de aprendizaje/refuerzo) en cada unidad didáctica.
4. Propuesta de actividades/tareas entregables para evaluación del docente y/o propuesta de actividades colaborativas por módulo. Para cada actividad se debe presentar una rúbrica de evaluación, con un enfoque pedagógico de los criterios que evalúen la actividad.
5. Test de evaluación final modular y test final de curso.
6. Otros recursos complementarios como guías, materiales de descarga y glosarios.

7. Aplicación de la línea gráfica y maquetación de los materiales para sesiones virtuales, una por cada módulo, incluyendo la versión de lectura fácil.
8. Todos los elementos deben de abordar un recurso descargable que permita la LECTURA FÁCIL para que pueda ser consumido por personas con discapacidad intelectual.

Todos los recursos deben ser completamente accesibles para personas con:

- **Discapacidad visual:** que se puedan consumir con lector de pantalla, y en el caso de vídeos, esquemas infográficos o ilustraciones explicativas que contengan audio descripción. Las locuciones deben ser locuciones profesionales, no sintéticas.
- **Discapacidad auditiva:** en este aspecto, todos los elementos que no contengan, por ejemplo: texto tipos vídeo, deben de incorporar intérprete de signos y subtítulo. Los subtítulos deben estar incorporados en el contenido y todos deben de tener su archivo de transcripción correspondiente.
 - El proveedor debe asumir los costes de todos los perfiles necesarios para la ejecución de este proyecto: expertos en la materia, pedagogos y diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, maquetadores, expertos en grabación, producción y postproducción de vídeo, locutores e intérpretes de signos, así como cualquier otro perfil que no esté identificado en esta enumeración.
 - Al finalizar el proyecto, el proveedor deberá presentar una memoria final de las tareas ejecutadas que incluya además puntos fuertes y áreas de mejora.

Servicio 2: Ampliación de 30 horas de un curso MOOC de Inglés tecnológico nivel B1 (30 horas) ya existente:

Fases de desarrollo:

- 1) Revisión y análisis del contenido existente.
- 2) Propuesta de ampliación estructurada.
- 3) Diseño instruccional y pedagógico de los nuevos contenidos, asegurando coherencia con la estructura, tono y estilo del curso original, así como la alineación con los objetivos de aprendizaje globales del MOOC.
- 4) Producción multimedia accesible tras la validación del contenido, aplicando la

línea gráfica ya existente para este curso en los nuevos contenidos.

- 5) Integración en plataforma, validación final y ajustes en el caso de ser necesarios.
- 6) Memoria del proyecto

Principales actividades que realizar por el proveedor:

- El proveedor deberá realiza una revisión y análisis del contenido existente del curso MOOC de 30 horas, con el objetivo de identificar oportunidades de ampliación, refuerzo y profundización de los temas ya tratados, así como la incorporación de nuevos contenidos complementarios que enriquezcan la experiencia formativa hasta alcanzar una duración total de 60 horas.
- El proveedor deberá realizar una propuesta de ampliación estructurada, que deberá incluir:
 - Identificación de módulos y unidades susceptibles de ampliación.
 - Nuevos módulos y/o unidades complementarias.
 - Justificación pedagógica de los contenidos añadidos.
 - Cronograma estimativo de desarrollo y distribución de horas por unidad.
- El proveedor será responsable de crear y entregar contenido digital que sea original, atractivo y pertinente para el público objetivo.
- El contenido deberá tener un enfoque pedagógico que asegure la correcta comprensión e interiorización de los objetos de aprendizaje.
- El material deberá ser desarrollado por parte de expertos y deberá cumplir los requisitos antiplagio.
- Se deberá guionizar y diseñar de forma instruccional, todos los elementos nuevos que componen cada unidad didáctica de cada curso MOOC a partir de las plantillas proporcionadas por XTD.
- El proveedor deberá asegurar que todo el contenido digital desarrollado cumpla con los estándares de accesibilidad web WCAG 2.1 (nivel AA).
- El proveedor elaborará y recopilará el material base, presentándolo en las

plantillas proporcionadas, según lo acordado con la persona responsable de XTD para que pueda validarse antes de ser digitalizado.

- Se deberá presentar un calendario/cronograma de ejecución del proyecto completo, que recoja la duración de desarrollo de cada módulo y distribución de las horas de cada unidad didáctica.
- Se deberán identificar las competencias/conocimientos/niveles que se trabajan por medio de cada módulo del MOOC.
- Se deberá entregar una presentación en formato ppt. de cada módulo, que contenga objetivos específicos y un breve resumen con un punto por slide (la plantilla será entregada por la responsable de XTD).
- Todo el contenido deberá ser guionizado.
- El contenido deberá ser entregado en formatos que sean fácilmente editables y compatibles con la plataforma de aprendizaje Canvas.
- El proveedor deberá aportar las licencias y asumir los costes de las herramientas necesarias para el desarrollo y producción de los contenidos del curso MOOC.
- Se espera que el proveedor colabore estrechamente con el equipo XTD para asegurar que el tono, estilo y mensaje del contenido estén alineados con la marca y los objetivos de comunicación del programa.
- El proveedor se compromete a realizar revisiones y ajustes al contenido basados en el feedback del cliente hasta la aceptación final del mismo.
- El proveedor se compromete a actualizar el contenido desarrollado en caso de que se identifiquen problemas de accesibilidad post-entrega, sin coste adicional para el cliente.
- El proveedor se compromete a la producción multimedia e integración en la plataforma Canvas, con apoyo del equipo XTD de ser necesario, por lo que se requieren conocimientos en Canvas LMS.

Desglose de recursos a elaborar por MOOC:

1. Mínimo 6 horas de vídeo. Se recomienda no superar los 5 minutos por cada vídeo, permitiéndose excepciones justificadas debido al contenido o materia a

tratar. Se deben desarrollar diferentes tipologías de vídeos (vídeo con ponente, vídeo recreación de situaciones reales, vídeo roleplay, vídeo infografía, vídeos tutoriales...) y trabajar el contenido de cada uno de acuerdo con criterios pedagógicos, asegurando objetivos de aprendizaje concretos y detallados previamente.

- Todos los vídeos deberán ser grabados con voces profesionales, quedando descartada cualquier voz sintética.
- 2. Por cada unidad didáctica, se debe desarrollar contenido SCORM interactivo con criterio máximo de accesibilidad, intentando unificar, en la medida de lo posible, en la misma versión el contenido de acuerdo con el principio de accesibilidad universal. La duración de este tipo de contenido por módulo será de 5 horas.
- 3. Actividades/ejercicios de auto evaluación (verificación de aprendizaje/refuerzo) en cada unidad didáctica.
- 4. Propuesta de actividades/tareas entregables para evaluación del docente y/o propuesta de actividades colaborativas por módulo. Para cada actividad se debe presentar una rúbrica de evaluación, con un enfoque pedagógico de los criterios que evalúen la actividad.
- 5. Test de evaluación final modular y test final de curso.
- 6. Otros recursos complementarios como guías, materiales de descarga y glosarios.
- 7. Aplicación de la línea gráfica y maquetación de los materiales para sesiones virtuales, una por cada módulo, incluyendo la versión de lectura fácil.
- 8. Todos los elementos deben de abordar un recurso descargable que permita la LECTURA FÁCIL para que pueda ser consumido por personas con discapacidad intelectual.

Todos los recursos deben ser completamente accesibles para personas con:

- **Discapacidad visual:** que se puedan consumir con lector de pantalla, y en el caso de vídeos, esquemas infográficos o ilustraciones explicativas que contengan audio descripción. Las locuciones deben ser locuciones profesionales, no sintéticas.
- **Discapacidad auditiva:** en este aspecto, todos los elementos que no contengan, por ejemplo: texto tipos vídeo, deben de incorporar intérprete de

signos y subtítulo. Los subtítulos deben estar incorporados en el contenido y todos deben tener su archivo de transcripción correspondiente.

- El proveedor debe asumir los costes de todos los perfiles necesarios para la ejecución de este proyecto: expertos en la materia, pedagogos y diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, maquettadores, expertos en grabación, producción y postproducción de vídeo, locutores e intérpretes de signos, así como cualquier otro perfil que no esté identificado en esta enumeración.
- Al finalizar el proyecto, el proveedor deberá presentar una memoria final de las tareas ejecutadas que incluya además puntos fuertes y áreas de mejora.

Plazos de ejecución de LOTE 1, para ambos servicios (1 y 2): Fecha límite de entrega del curso finalizado, el 30 de diciembre del 2025, debiendo presentar el proveedor un cronograma estimativo general del proyecto que incluya tiempos de validación del cliente en cada fase de los trabajos.

Presupuesto máximo de licitación para LOTE 1: 60.000,00 (IVA incl.) No se admitirán ofertas ni superiores al presupuesto máximo de licitación ni inferiores al 20% de dicho importe (gastos e impuestos incluidos).

LOTE 2:

Servicio único: Desarrollo de un curso de 30 horas con contenidos accesibles tipo MOOC y temática en Videojuegos.

Fases de desarrollo:

- 1) Elaboración de material por parte de expertos cumpliendo los requisitos de antiplagio.
- 2) Diseño de línea gráfica para todos los recursos pedagógicos.
- 3) Guionización, diseño instruccional y pedagógico de todos los elementos que componen cada unidad didáctica.
- 4) Producción multimedia accesible tras la validación del contenido y de la línea gráfica por parte del cliente.
- 5) Integración en plataforma y validación final

Principales actividades que realizar por el proveedor:

- El proveedor será responsable de crear y entregar contenido digital que sea original, atractivo y pertinente para el público objetivo. A modo de ejemplo, se podrá orientar el contenido en base a estas temáticas: historia y cultura del videojuego, diseño de videojuegos, herramientas de creación, industria y oportunidades laborales...
- Se deberá presentar una propuesta de línea gráfica para todos los recursos pedagógicos. No se admitirán recursos que no se hayan validado previamente la línea gráfica.
- Se deberá presentar una guía didáctica con estructura modular, máximo 5 módulos, (30 horas de formación), la cual debe incorporar:
 - Objetivos generales del MOOC y específicos de cada módulo.
 - Contenidos y temas (índice).
 - Metodología y estrategias didácticas.
 - Cronograma estimativo del desarrollo.
 - Recursos y materiales.
 - Estrategias de evaluación
- El contenido deberá tener un enfoque pedagógico que asegure la correcta comprensión e interiorización de los objetos de aprendizaje.
- El material deberá ser desarrollado por parte de expertos y deberá cumplir los requisitos antiplagio.
- Se deberá guionizar y diseñar de forma instruccional, todos los elementos que componen cada unidad didáctica de cada curso MOOC a partir de las plantillas proporcionadas por XTD.
- El proveedor deberá asegurar que todo el contenido digital desarrollado cumpla con los estándares de accesibilidad web WCAG 2.1 (nivel AA).
- El proveedor elaborará y recopilará el material base, presentándolo en las plantillas proporcionadas, según lo acordado con la persona responsable de XTD para que pueda validarse antes de ser digitalizado.
- Se deberá presentar un calendario/cronograma de ejecución del proyecto

completo, que recoja la duración de desarrollo de cada módulo y distribución de las horas de cada unidad didáctica.

- Se deberán identificar las competencias/conocimientos/niveles que se trabajan por medio de cada curso MOOC.
- Se deberá entregar una presentación en formato ppt. de cada módulo, que contenga objetivos específicos y un breve resumen con un punto por slide (la plantilla será entregada por la responsable de XTD).
- Se creará un vídeo sponsor motivacional de presentación del curso MOOC.
- Todo el contenido deberá ser guionizado.
- El contenido deberá ser entregado en formatos que sean fácilmente editables y compatibles con la plataforma de aprendizaje Canvas.
- El proveedor deberá aportar las licencias y asumir los costes de las herramientas necesarias para el desarrollo y producción de los contenidos del curso MOOC.
- Se espera que el proveedor colabore estrechamente con el equipo XTD para asegurar que el tono, estilo y mensaje del contenido estén alineados con la marca y los objetivos de comunicación del programa.
- El proveedor se compromete a realizar revisiones y ajustes al contenido basados en el feedback del cliente hasta la aceptación final del mismo.
- El proveedor se compromete a actualizar el contenido desarrollado en caso de que se identifiquen problemas de accesibilidad post-entrega, sin coste adicional para el cliente.
- El proveedor se compromete a la producción multimedia e integración en la plataforma Canvas, con apoyo del equipo XTD de ser necesario, por lo que se requieren conocimientos en Canvas LMS.

Desglose de recursos a elaborar por MOOC:

1. Mínimo 6 horas de vídeo. Se recomienda no superar los 5 minutos por cada vídeo, permitiéndose excepciones justificadas debido al contenido o materia a tratar. Se deben desarrollar diferentes tipologías de vídeos (vídeo con ponente, vídeo recreación de situaciones reales, vídeo roleplay, vídeo infografía, vídeos

tutoriales...) y trabajar el contenido de cada uno de acuerdo con criterios pedagógicos, asegurando objetivos de aprendizaje concretos y detallados previamente.

- Todos los vídeos deberán ser grabados con voces profesionales, quedando descartada cualquier voz sintética.
- 2. Por cada unidad didáctica, se debe desarrollar contenido SCORM interactivo con criterio máximo de accesibilidad, intentando unificar, en la medida de lo posible, en la misma versión el contenido de acuerdo con el principio de accesibilidad universal. La duración de este tipo de contenido por módulo será de 5 horas.
- 3. Actividades/ejercicios de auto evaluación (verificación de aprendizaje/refuerzo) en cada unidad didáctica.
- 4. Propuesta de actividades/tareas entregables para evaluación del docente y/o propuesta de actividades colaborativas por módulo. Para cada actividad se debe presentar una rúbrica de evaluación, con un enfoque pedagógico de los criterios que evalúen la actividad.
- 5. Test de evaluación final modular y test final de curso.
- 6. Otros recursos complementarios como guías, materiales de descarga y glosarios.
- 7. Aplicación de la línea gráfica y maquetación de los materiales para sesiones virtuales, una por cada módulo, incluyendo la versión de lectura fácil.
- 8. Todos los elementos deben de abordar un recurso descargable que permita la LECTURA FÁCIL para que pueda ser consumido por personas con discapacidad intelectual.

Todos los recursos deben ser completamente accesibles para personas con:

- **Discapacidad visual:** que se puedan consumir con lector de pantalla, y en el caso de vídeos, esquemas infográficos o ilustraciones explicativas que contengan audio descripción. Las locuciones deben ser locuciones profesionales, no sintéticas.
- **Discapacidad auditiva:** en este aspecto, todos los elementos que no contengan, por ejemplo: texto tipos vídeo, deben de incorporar intérprete de signos y subtítulo. Los subtítulos deben estar incorporados en el contenido y todos deben de tener su archivo de transcripción correspondiente.

- El proveedor debe asumir los costes de todos los perfiles necesarios para la ejecución de este proyecto: expertos en la materia, pedagogos y diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, maquetadores, expertos en grabación, producción y postproducción de vídeo, locutores e intérpretes de signos, así como cualquier otro perfil que no esté identificado en esta enumeración.
- Al finalizar el proyecto, el proveedor deberá presentar una memoria final de las tareas ejecutadas que incluya además puntos fuertes y áreas de mejora.

Presupuesto máximo de licitación para LOTE 2: 30.000,00 (IVA incl.) No se admitirán ofertas ni superiores al presupuesto máximo de licitación ni inferiores al 20% de dicho importe (gastos e impuestos incluidos).

Plazos de ejecución de LOTE 2: Fecha límite de entrega del curso finalizado, el 30 de enero del 2026, debiendo presentar el proveedor un cronograma estimativo general del proyecto que incluya tiempos de validación del cliente en cada fase de los trabajos.

3. Documentación a presentar POR LOTE:

1) Solvencia técnica en proyectos similares, en los que se valorará la experiencia en el desarrollo de contenido para colectivo de personas con discapacidad:

- a) Listado de proyectos similares y aquellos específicos para personas con discapacidad en los últimos 2 años.
- b) Currículum del equipo de proyecto incluido el experto en las materias para la elaboración del contenido.

2) Propuesta técnica diferente para CADA SERVICIO (si aplica) (máximo 20 páginas) que describa:

- a. Tareas que realizar para lograr el desarrollo/ampliación de cada MOOC.
- b. Un cronograma estimativo de tareas.
- c. Compromiso con la entrega de contenidos originales creados adhoc para el proyecto (medidas antiplagio)

3) Plan de trabajo por CADA SERVICIO (si aplica) y equipo de trabajo:

- a) Número y descripción de perfiles con experiencia acreditada de mínimo 3 años. Indicar dedicación de cada perfil.
- b) Sistemas de control y seguimiento que se utilizarán para la correcta ejecución del contrato.

Nota: es indispensable contar con un único interlocutor del proyecto para la correcta ejecución.

4) Propuesta económica para CADA LOTE:

4. Criterios de valoración de las ofertas POR LOTE:

1) Adecuación de propuesta/s técnica/s, plan y equipo de trabajo (35 puntos)

- a) Equipo de trabajo (10 puntos)
- b) Medios técnicos y materiales para la ejecución (10 puntos)
- c) Contenidos, metodología y planificación de trabajo propuestos (15 puntos)

2) Valor añadido (15 puntos)

- Mejoras no contempladas en esta propuesta y sin coste adicional. (15 puntos)

3) Solvencia profesional (30 puntos)

- Experiencia en proyectos similares y para personas con discapacidad.

4) Criterio económico (20 puntos)

Para la valoración de la/s propuesta/s técnica/s, las ofertas de los licitadores admitidos a trámite quedarán encuadradas en dos intervalos:

- **Ofertas con calidad técnica inaceptables:** aquellas cuya puntuación sea inferior a 40 puntos.
- **Ofertas con calidad técnica suficiente:** aquellas cuya puntuación sea superior o igual a 40 puntos.

5. Contratación POR LOTE

Posteriormente, tras la selección del proveedor para su contratación, se le remitirá la propuesta firmada y un modelo de contrato de prestación de servicios que se deberá tener debidamente firmado previamente a la facturación de estos.

Hitos de facturación LOTE 1:

- **Al inicio** del proyecto, se facturará **el 50% del abono total**.
- **Al finalizar** el proyecto, se facturará el **50% restante**.

Hitos de facturación LOTE 2:

- **Al inicio del proyecto**, tras el primer envío de contenido y tras la primera validación de contenido, para asegurar que la línea de trabajo es según lo solicitado y se cumplen los estándares de accesibilidad, se facturará el **50% del abono total**.
- **A la entrega final del contenido**, previo a la validación del contenido, se facturará **el 40% del abono total**.
- **Al finalizar** el proyecto, tras la aceptación de los trabajos, se facturará el **10% restante**.
- La persona física o jurídica contratista tiene derecho al abono conforme al precio de adjudicación de los servicios prestados y debidamente ejecutados.
- El abono del importe del presente contrato se realizará en un plazo máximo de 60 días desde la emisión de las correspondientes facturas, que irán acompañadas del

correspondiente informe justificativo de la actividad realizada.

- El IVA deberá ser repercutido como partida independiente en los documentos que se presenten al cobro, sin que el importe global contratado experimente incremento como consecuencia de la consideración del tributo repercutido.
- El presupuesto incluirá la totalidad de los gastos que origine la realización del servicio, sin que sea imputable a Fundación ONCE ningún coste adicional derivado de conceptos que resulten necesarios para la ejecución de los trabajos (viajes, etc.).

6. Órgano de contratación y perfil del contratante

1. Órgano de contratación:

El órgano de contratación es Inserta Innovación con domicilio en calle Fray Luis de León, nº11, 28012 Madrid, a través de Por Talento Digital.

2. Perfil de contratante:

Los/as interesados/as podrán examinar los pliegos y la documentación complementaria descargando la información de la página Web de la Fundación ONCE (<https://www.fundaciononce.es/es/contrataciones/contrataciones-programasopes-fse-y-otras-contrataciones>)

Mesa de contratación

Las propuestas técnica y económica serán evaluadas por la Mesa de Contratación, de acuerdo con los criterios de valoración establecidos en el presente pliego. La mesa de contratación estará compuesta por:

- Técnico/a de Portalento Digital 1
- Técnico/a de Portalento Digital 2
- Dirección del programa

El contrato se formalizará por escrito por el órgano de contratación en el plazo máximo de quince (15) días hábiles a contar desde el día siguiente al de la notificación de la adjudicación.

7. Plazos y procedimiento de presentación de las ofertas



El plazo establecido para la presentación de las propuestas será **hasta el 21 de julio del 2025 a las 10:00h (AM)**. Para la presentación de la propuesta se deberá enviar un e- mail a la cuenta de correo:

Mercedes Martín de Paz: mmartinp@fundaciononce.es

Erica del Saz Escudero: edsaz@fundaciononce.es

Las propuestas deben ir debidamente fechadas y firmadas.

En Madrid, a 10 de julio del 2025.

Programa Por Talento Digital