PLIEGO DE CONDICIONES TÉCNICAS

Licitación para la Incubación de empresas de Sony PlayStation Talents por parte de Andalucía Emprende

Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA Y CONOCIMIENTO

INDICE

1. ANTECEDENTES..... 3
2. ALCANCE/OBJETO DEL PLIEGO 3
3. TRABAJO A DESARROLLAR..... 5
4. PRESUPUESTO Y PLAZO DE EJECUCIÓN..... .10
5. DOCUMENTACIÓN MÍNIMA A APORTAR..... 10
6. CRITERIOS DE VALORACIÓN 13
7. PROCESO DE SELECCIÓN 16
8. CONFIDENCIALIDAD 17

1. Antecedentes

PlayStation Talents Games Camp es un espacio abierto de creación de videojuegos fundado por Sony Interactive Entertainment España. Con sede en Sevilla, se han seleccionado 4 estudios, que están desarrollando su videojuego para PlayStation 4 y están alojados durante 10 meses en el CADE SonyPlayStation, Por parte de Sony reciben un kits de desarrollo PS4 y una campaña de marketing en medios propios de PlayStation valorada en más de 100.000€.

El programa PlayStation Games Camp, de Sony Interactive Entertainment España, tiene como objetivo impulsar el talento emprendedor local en el sector de los videojuegos, apoyando el desarrollo y la consolidación de proyectos de videocreación promovidos por emprendedores andaluces, para que vean la luz en PlayStation4.

La incubadora de videojuegos andaluza, que es la segunda de Sony que se pone en marcha en España, estará ubicada en el Pabellón de Francia y aloja a los 4 proyectos de emprendedores de videocreación, que han sido seleccionados a través de la convocatoria PlayStationTalents.

Los proyectos seleccionados han comenzado a trabajar en febrero de 2017 y sus juegos saldrán al mercado para PS4™ en Navidad del mismo año. Los equipos están compuestos de al menos tres perfiles: game designer, artista y programador.

2. Alcance/Objeto del pliego

El objeto de este pliego de condiciones técnicas es la contratación de las acciones necesarias para la dinamización y puesta en valor de la incubadora de empresas de Sony PlayStation Talents por parte de Andalucía Emprende.

Se trata de implantar un sistema de aceleración de empresas para Andalucía Emprende y el acompañamiento en la aceleración de 4 estudios de videojuegos seleccionados para el desarrollo de videojuegos en consola, no incluyendo juegos para PC o móvil. Se trata de que los estudios adquieran las condiciones necesarias para alcanzar un mercado mundial de videojuegos. Para ello, el servicio constará como mínimo de las siguientes actuaciones:

1. Servicios para la asistencia técnica al CADE Playstation. Este fin se alinea con los objetivos de Andalucía Emprende, muy especialmente, en relación con la puesta en valor del emprendimiento en nuestra comunidad autónoma en sectores estratégicos.

2. Fomentar la generación de un ecosistema de emprendimiento propio en Andalucía alrededor de la industria del videojuego. Coordinación de todos los elementos implicados en la industria del videojuego.

3. Servicios de consultoría para el desarrollo del modelo de negocio de los estudios de videojuego. Formación en materia de gestión empresarial.

4. Coordinación con Sony para la mejora e implantación de procesos propios de la plataforma de PS4. Esto incluye formación en los mismos.

5. Plan de marketing de los Estudios y sus creaciones.

6. Difusión del programa y su puesta en valor a través de medios de comunicación.

7. Estudios del mercado del video juego y de las tendencias actuales en Andalucía.

El periodo de ejecución de las acciones previstas es desde la fecha de firma del contrato hasta el **28 de febrero de 2018**.

La subvención solicitada representa el 100% de las acciones y conceptos presentados.

El público objetivo al que se dirige esta iniciativa es a emprendedores que sean susceptibles de realizar un proceso de aceleración de empresas en el ámbito del videojuego de consolas, que la idea empresarial sea escalable y que cuenten con potencial para desarrollar un modelo de negocio viable técnico, económico y financiero permitiendo de este modo generar riqueza y empleo en Andalucía.

La descripción y contenido mínimo de cada una de los productos y servicios a contratar se detallan en la sección siguiente.

3. Trabajo a desarrollar

A continuación se explicitan los trabajos a desarrollar objeto de este pliego.

Se pretende la contratación de los servicios para la puesta en marcha del programa de incubación de Sony Play Station Talent por parte de Andalucía Emprende: Formación y asesoramiento en temas de plan de negocios, financiación, plan de marketing, comunicación, branding y marketing de productos; apoyo en marketing y desarrollo de producto en el entorno de play station, así como la participación en ferias.

Para la consecución de este programa se requieren los siguientes trabajos:

3.1. Servicios para la asistencia técnica al CADE Playstation.

La empresa adjudicataria deberá presentar de manera estructurada y redactada la forma en la que llevará a cabo los distintos servicios que a continuación se relacionan:

1. Realización de la metodología de aceleración de empresas.

2. Facilitar al área gestora de Andalucía Emprende una serie de competencias y capacitación que al menos debe presentar el personal técnico de la Fundación para su capacitación como futuros gestores del Programa. Se capacitará a 7 técnicos de Andalucía Emprende. Propuesta de objetivos, programa capacitador, calendarización y actividades de la capacitación en la metodología de los técnicos/as de la Red de Andalucía Emprende.

3. Informe final de resultados de la implantación de los estudios ganadores. Se realizará un informe por empresa.

4. Indicación de los profesionales que van a poner en práctica esta metodología con mención de su experiencia, conocimientos y destrezas.

5. Creación de una Oficina técnica de apoyo y soporte de gestión a los estudios.

3.2. Fomentar la generación de un ecosistema de emprendimiento propio en Andalucía alrededor de la industria del videojuego.

Se presentará una propuesta estructurada con las acciones que se estimen necesarias para el fomento de un ecosistema de emprendimiento propio en Andalucía de la industria del videojuego. La empresa adjudicataria será la responsable de la puesta en marcha de las acciones que se propongan.

3.3. Servicios de consultoría para el desarrollo del modelo de negocio de los estudios de videojuego. Formación en materia de gestión empresarial.

Las distintas acciones relacionadas con este servicio tienen como objetivo ofrecer a los estudios participantes en el PS Games Camp un proceso de consultoría para el desarrollo de su modelo de negocio.

La empresa adjudicataria deberá presentar una propuesta que satisfaga los siguientes servicios:

1. Análisis del proyecto empresarial. Realización de un DAFO y un examen basado en el método CANVAS. Primera tutoría con cada uno de los estudios, con una duración mínima de 2 horas por estudio.

2. Análisis de los mercados de destino de los productos de cada Estudio, en consonancia con los mercados destino de Sony. Segunda tutoría con cada uno de los estudios, con una duración mínima de 2 horas por estudio.

3. Análisis de las técnicas de comunicación de empresas y productos con cada uno de los estudios. En línea con la estrategia de comunicación de Sony. Tercera tutoría con cada estudio, con una duración de 2 horas por estudio.

4. Análisis de las técnicas de creatividad con cada estudio. Cuarta tutoría con cada estudio, con una duración mínima de 2 horas por estudio.

5. Análisis de la oferta con cada estudio. Quinta tutoría a realizar con una duración mínima de 2 horas por estudio.

6. Análisis de la innovación y sus procesos con cada estudio. Sexta tutoría con cada estudio, con una duración mínima de 2 horas por estudio.

7. Análisis final de la propuesta de cada Estudio de cara al mercado. En consonancia con los mercados destino de Sony. Séptima tutoría, con una duración mínima de 2 horas por estudio.

3.4. Formación a los integrantes de los estudios participantes en el PS Games Camp.

En lo que respecta a la formación de las empresas se desarrollarán, al menos 8 talleres presenciales con una duración de dos horas cada una, a lo largo de todo el periodo, en las siguientes áreas temáticas:

SESIONES	TALLER
1	Plan de Negocio y Plan Económico Financiero
2	Técnicas de Branding
3	Selección y análisis de mercados
4	Técnicas de Comunicación y Presentaciones Eficaces
5	Técnicas de Creatividad e Innovación
6	Análisis y tratamiento de la oferta
7	Procesos y operaciones en la industria del videojuego
8	Dirección Estratégica y Marketing

3.5. Coordinación con Sony para la mejora e implantación de procesos propios de la plataforma de PS4. Esto incluye formación en los mismos.

Esta acción implica la realización de 5 talleres presenciales en las siguientes materias:

1. Coordinación con los protocolos propios de PS4 y PS Games Camp.

2. Formación de configuración SDK (System Development Kit) de Sony Interactive Entertainment Spain.

3. Formación en manuales de PEGI (Pan European Game Information), plataforma de clasificación de videojuegos por edad.

4. Formación en manuales para QA (Quality Assurance. Test de calidad realizado por Sony), proceso de calidad de market de Sony Interactive Entertainment Spain.

5. Formación en producción de videojuegos y su marketing relacionado.

3.6. Plan de marketing de los Estudios y sus creaciones.

Propuesta de un plan de marketing para los estudios seleccionados y los videojuegos que estos generen en el marco del programa. Se debe realizar, al menos, 1 acción de marketing por estudio. Estas acciones serán llevadas a cabo por la empresa adjudicataria.

3.7. Difusión del programa y su puesta en valor a través de medios de comunicación.

En coordinación con Sony Play Station Talent, se realizará un plan de difusión del programa y su puesta en valor a través de la difusión en medios de comunicación. Se propondrán, al menos, 5 acciones de difusión del mismo. Estas acciones se realizarán por la empresa adjudicataria.

3.8. Estudios del mercado del video juego y de las tendencias actuales en Andalucía.

Se realizará un estudio del mercado de la industria del videojuego en Andalucía, incluyendo las principales tendencias de futuro del sector a escala global y de los retos de la industria en la región.

3.9. Asistencia a Ferias

En el marco del Programa se propondrá y realizará un calendario de asistencia a ferias del sector del videojuego, ya sea en Andalucía o fuera de ella. Se deben realizar, al menos, 3 acciones de esta naturaleza, para el conjunto de los Estudios. Estas acciones serán llevadas a cabo por la empresa adjudicataria que asumirá su coste íntegro.

3.10. Cláusulas particulares

Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza se reserva el derecho de realizar las sugerencias y/o modificaciones que estime oportuna –sobre cualquiera de las acciones, propuestas y metodologías aplicadas- para el mejor logro de los objetivos perseguidos.

Los distintos materiales producidos, herramientas de capacitación, metodologías, estrategias, manuales, guías, etc., así como los derechos de explotación y reproducción, distribución y utilización en todo o parte para uso interno y externo en cualquier formato, quedarán en propiedad de Andalucía Emprende, que podrá hacer uso legal de los mismos en la forma que estime conveniente, en orden a su difusión, exhibición o cualquier otra

forma de divulgación. Para ello, la empresa proveedora facilitará a la finalización del programa a Andalucía Emprende el contenido y todos recursos utilizados (En el diseño de la metodología, elaboración de la herramienta, datos obtenidos de las distintas evaluaciones realizadas sobre los distintos programas de Andalucía Emprende, así como materiales didácticos, manuales, guías,… utilizados en la capacitación, etc.) en formato digital. Igualmente remitirá una copia de seguridad con el desarrollo completo del proyecto. Dicha información se entregará en el formato que aportará Andalucía Emprende para la justificación del presente expediente.

4. Presupuesto y plazo de ejecución

El presupuesto total disponible para llevar a cabo los distintos servicios es de **94.000 euros (IVA incluido).**

La licitación se encuentra sujeta a disponibilidad presupuestaria para el periodo de ejecución. En caso de no disponerse del presupuesto necesario para este plazo de ejecución Andalucía Emprende, Fundación Pública Andalucía se reserva la decisión de declarar nulo el procedimiento de licitación o de aplazar el mismo.

El plazo de ejecución es desde la fecha de firma del contrato hasta el 28 de febrero de 2018.

5. Documentación mínima a aportar

La documentación mínima a aportar se corresponde con los criterios de valoración del apartado 6:

5.1. Servicios para la asistencia técnica al CADE Playstation.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.1. de este pliego.

5.2. Fomentar la generación de un ecosistema de emprendimiento propio en Andalucía alrededor de la industria del videojuego.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.2. de este pliego con la propuesta de acciones a aplicar.

5.3. Servicios de consultoría para el desarrollo del modelo de negocio de los estudios de videojuego. Formación en materia de gestión empresarial.

Se debe aportar una propuesta concreta donde se desarrollen de manera detallada, todas las acciones orientadas a la puesta en marcha de este servicio, tal y como se describe en el punto 3.3 de este pliego.

5.4. Formación a los integrantes de los estudios participantes en el PS Games Camp.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.4. de este pliego con la propuesta de acciones a aplicar.

5.5. Coordinación con Sony para la mejora e implantación de procesos propios de la plataforma de PS4. Esto incluye formación en los mismos.

Se debe aportar una propuesta concreta que aporte la propuesta de talleres y acciones mínimos exigidos en los apartados 3.5.

5.6. Plan de marketing de los Estudios y sus creaciones.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.6. de este pliego con la propuesta de acciones a aplicar.

5.7. Difusión del programa y su puesta en valor a través de medios de comunicación.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.7. de este pliego con la propuesta de acciones a aplicar.

5.8. Estudios del mercado del video juego y de las tendencias actuales en Andalucía.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.8. de este pliego con la propuesta de estudio a realizar.

5.9. Asistencia a Ferias.

La propuesta de este servicio debe contener toda la información descrita en el punto 3.9. de este pliego con la propuesta de acciones a realizar.

5.10. Oferta económica

El presupuesto deberá presentarse firmado y sellado desglosando el IVA, según anexo V-B del Pliego de Cláusulas Particulares.

Nota 1: La documentación mínima requerida en el presente pliego de condiciones técnicas no excluye a la exigida en el pliego de condiciones particulares.

Nota 2: La forma de presentación de las proposiciones se realizará según la cláusula 9 del pliego de condiciones particulares, que establece la presentación de 3 sobres:

Sobre nº 1: Documentación general

Sobre nº 2: Documentación relativa a los criterios de adjudicación valorados mediante un juicio de valor.

Sobre nº 3: Documentación relativa a los criterios de adjudicación valorados mediante la aplicación de fórmulas.

Nota 3: La inclusión de documentación en un sobre que no corresponda según lo establecido tanto en el pliego de cláusulas particulares como en el de condiciones técnicas será motivo de exclusión de la empresa licitadora.

6. Criterios de valoración

6.1. Servicios para la asistencia técnica al CADE Playstation. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 5% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.1. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.1.

6.2. Fomentar la generación de un ecosistema de emprendimiento propio en Andalucía alrededor de la industria del videojuego. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 10% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.2. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.2.

6.3. Servicios de consultoría para el desarrollo del modelo de negocio de los estudios de videojuego. Formación en materia de gestión empresarial. (Criterio objetivo, sobre 3)

Se valorará con un 20% la propuesta de acciones para este servicio, debiendo atender a lo relacionado en el 3.3. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.3. en lo referente a horas de consultoría. Se establece un mínimo de 14 horas a presentar.

Se valorará con un 20% la mejor oferta, con mayor número de horas.

Se otorgará la máxima puntuación (20 puntos porcentuales), a aquella cuya oferta sea la mayor de las presentadas. El resto de las ofertas se valorará de acuerdo a la siguiente fórmula:

Puntuación i = Pmax * [1-((Hmax - Hi) / Hmax)]

Donde,
i = empresa valorada
Pmax= máxima puntuación otorgada al criterio horas en el concurso.
Hi= Horas de la oferta "i"
Hmax = Horas máximas ofertadas del conjunto de las ofertas presentadas

6.4. Formación a los integrantes de los estudios participantes en el PS Games Camp. (Criterio objetivo, sobre 3)

Se valorará con un 15% la propuesta de acciones para este servicio, debiendo atender a lo relacionado en el 3.4. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.4. en lo referente a horas de formación empresarial. Se establece un mínimo de 16 horas a presentar.

Se valorará con un 15% la mejor oferta, con mayor número de horas.

Se otorgará la máxima puntuación (15 puntos porcentuales), a aquella cuya oferta sea la mayor de las presentadas. El resto de las ofertas se valorará de acuerdo a la siguiente fórmula:

Puntuación i = Pmax * [1-((Hmax - Hi) / Hmax)]

Donde,
i = empresa valorada
Pmax= máxima puntuación otorgada al criterio horas en el concurso.
Hi= Horas de la oferta "i"
Hmax = Horas máximas ofertadas del conjunto de las ofertas presentadas

6.5. Coordinación con Sony para la mejora e implantación de procesos propios de la plataforma de PS4. Esto incluye formación en los mismos (Criterio objetivo, sobre 3)

Se valorará con un 15% la propuesta de acciones para este servicio, debiendo atender a lo relacionado en el 3.5. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.5. Se establece un mínimo de 15 horas a presentar.

Se valorará con un 15% la mejor oferta, con mayor número de horas.

Se otorgará la máxima puntuación (15 puntos porcentuales), a aquella cuya oferta sea la mayor de las presentadas. El resto de las ofertas se valorará de acuerdo a la siguiente fórmula:

Puntuación i = Pmax * [1-((Hmax - Hi) / Hmax)]

Donde,
i = empresa valorada
Pmax= máxima puntuación otorgada al criterio horas en el concurso.
Hi= Horas de la oferta "i"
Hmax = Horas máximas ofertadas del conjunto de las ofertas presentadas

6.6. Plan de marketing de los Estudios y sus creaciones. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 10% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.6. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.6.

6.7. Difusión del programa y su puesta en valor a través de medios de comunicación. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 10% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.7. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.7.

6.8. Estudios del mercado del video juego y de las tendencias actuales en Andalucía. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 5% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.8. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.8.

6.9. Asistencia a Ferias. (Criterio subjetivo, sobre 2)

Se valorará con un 5% la propuesta para este servicio, debiendo atender a las acciones descritas en el 3.9. y la documentación mínima a aportar descrita en el punto 5.9.

6.10. Oferta económica. (Criterio objetivo)

Se valorará con un 5% la mejor oferta económica.

Se otorgará la máxima puntuación (5 puntos porcentuales), a aquella cuya oferta sea la menor de las presentadas.

El resto de las ofertas se valorará de acuerdo a la fórmula:

Puntuación i = P max * [1- ((Pi-Pmin) / Pmin)]

donde,
i = empresa valorada.
Pmax= máxima puntuación otorgada al criterio precio en el concurso.
Pi= Precio de la oferta "i".
Pmin = Precio mínimo del conjunto de las ofertas presentadas.

7. Proceso de selección

El período para presentar ofertas será de quince días naturales computados desde el día siguiente al de la publicación en el Perfil del Contratante.

Las ofertas presentadas fuera de plazo no serán evaluadas. Se podrá declarar desierto el proceso de compra de productos y/o servicios en caso de que las ofertas no reúnan las condiciones mínimas exigidas.

Las ofertas se presentarán conforme a lo establecido en el Pliego de Cláusulas Particulares.

8. Confidencialidad

Tanto Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza como el licitador se comprometen a no utilizar la información suministrada por ninguna de las dos partes para fines distintos a los establecidos en la oferta.

Si el licitador resultase adjudicatario de la oferta, No podrá utilizar (ni total ni parcialmente) la información que genere o que la Fundación le proporcione, si no es para los trabajos propios del contrato que se firme como consecuencia de la presente solicitud de oferta.

De manera muy especial se considera "información estrictamente confidencial" toda la relativa a los datos de las personas físicas. El licitador se abstendrá de efectuar tratamiento alguno de los datos personales a los que de cualquier modo tenga acceso en cumplimiento de este contrato. En ningún caso podrá ceder a terceros dichos datos o archivos.