Expediente: 2021.57

Asunto: Anuncio de subsanación/corrección de errores en las Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares (PPTP)

En Bilbao a 04 de agosto de 2021.

Por medio del presente anuncio se informa que se ha procedido a realizar las siguientes modificaciones en el Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares del expediente de contratación nº 2021.57 correspondiente a la contratación del "*Servicio de desarrollo sobre una aplicación iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable (en lo sucesivo la aplicación), así como el posterior servicio de soporte sobre dicha aplicación para EITB MEDIA, S.A.U.*" cuyo anuncio y Pliegos fueron publicados en la plataforma de contratación pública de Euskadi con fecha 26 de julio de 2021**:**

PRIMERO- Que tras la publicación del anuncio, junto con los correspondientes Pliegos del expediente nº 2021.57 referenciado, han sido detectados unos errores de redacción en el Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares (en lo sucesivo, **PPTP**) que mediante el presente anuncio pasan a ser subsanados/corregidos.

SEGUNDO- Que en virtud de lo anterior, el **PPTP** pasa a modificarse en los siguientes términos:

A. Modificación de cláusula 2 del PPTP.

Donde **ANTES** indicaba:

> El presente pliego tiene por objeto fijar las condiciones técnicas que regirán la contratación del **servicio de desarrollo sobre una aplicación** iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable (en lo sucesivo la aplicación), así como el posterior servicio de soporte sobre dicha aplicación para EITB MEDIA, S.A.U. (en lo sucesivo EITB MEDIA o EC, indistintamente).

Pasa **AHORA** a indicar lo siguiente:

> El presente pliego tiene por objeto fijar las condiciones técnicas que regirán la contratación del **servicio de desarrollo de una aplicación** iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable (en lo sucesivo la aplicación), así como el posterior servicio de soporte sobre dicha aplicación para EITB MEDIA, S.A.U. (en lo sucesivo EITB MEDIA o EC, indistintamente).

B. Modificación de cláusula 3 del PPTP.

Donde **ANTES** indicaba:

La presente contratación comprenderá la realización por parte de la adjudicataria de, al menos, los siguientes trabajos:

- ✓ Desarrollo **sobre una aplicación** iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable de la EC.
- ✓ Servicios de soporte sobre dicha aplicación.

Pasa **AHORA** a indicar lo siguiente

La presente contratación comprenderá la realización por parte de la adjudicataria de, al menos, los siguientes trabajos:

- ✓ Desarrollo **de una aplicación** iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable de la EC.
- ✓ Servicios de soporte sobre dicha aplicación.

Por tanto, todas las referencias existentes en el PPTP en las que **ANTES** se indicaba "*servicio de desarrollo sobre una aplicación*", pasan **AHORA** a tener la siguiente redacción "*servicio de desarrollo de una aplicación*". (Vid. Cláusulas 4.1; 4.2; 4.44 y 4.6 del PPTP)

C. Modificación de cláusula 4.7 del PPTP.

Donde **ANTES** indicaba:

Los trabajos de desarrollo de la aplicación objeto de la presente contratación deberán ser ejecutados de conformidad con las siguientes dos (2) fases de actuación.

- Fase 1ª:

  Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 1ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

  Estos trabajos deberán partir, en todo caso, del código nativo y aplicación "base" de la que la EC es propietaria cuyas características y funcionalidades son definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

  Para la construcción del código nativo y aplicación "base" de la EC han sido utilizando las siguientes herramientas:

  - Para iOS: XCODE 12.5.1; lenguaje de programación objective C.
  - Para Android: Android Studio 4.1.1, lenguaje de programación Java.

  Asimismo, este código nativo y aplicación "base" de la EC, hace uso de las API y/o SDKs de Firebase y Google Analytics.

Los trabajos definidos como fase 1ª del Anexo I que acompaña el presente PPTP deberán ser ejecutados en un plazo máximo de tres (3) meses a contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

- Fase 2ª:

  Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 2ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

  Estos trabajos (definidos como fase 2ª) podrán ser solicitados en cualquier momento durante el ejercicio años 2021 y 2022 y deberán ser ejecutados en un plazo máximo de (2) meses a contar desde la remisión por escrito de la correspondiente solicitud por parte de la EC.

Pasa **AHORA** a indicar lo siguiente:

Los trabajos de desarrollo de la aplicación objeto de la presente contratación deberán ser ejecutados de conformidad con las siguientes dos (2) fases de actuación.

- Fase 1ª:

  Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 1ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

  La EC pondrá a disposición de la entidad adjudicataria el código nativo de la aplicación que dispondrá las funcionalidades definidas en dicho Anexo I identificadas como código nativo y aplicación "base".

  La entidad adjudicataria podrá partir de ese código, pero en todo caso, la fase 1 del desarrollo deberá contar con todas las funcionalidades descritas en los dos primeros apartados del Anexo I que acompaña el presente PPTP: Código Nativo y Aplicación "Base", Fase 1ª.

  El desarrollo del código que la EC pondrá a disposición de la entidad adjudicataria ha sido realizado utilizando las siguientes herramientas:

  - Para iOS: XCODE 12.5.1; lenguaje de programación objective C.
  - Para Android: Android Studio 4.1.1, lenguaje de programación Java
  - iOS y Android: API y/o SDKs de Firebase y Google Analytics.

  Los trabajos definidos como fase 1ª del Anexo I que acompaña el presente PPTP deberán ser ejecutados en un plazo máximo de tres (3) meses a contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

- Fase 2ª:

Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 2ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

Estos trabajos (definidos como fase 2ª) podrán ser solicitados en cualquier momento durante el ejercicio años 2021 y 2022 y deberán ser ejecutados en un plazo máximo de (2) meses a contar desde la remisión por escrito de la correspondiente solicitud por parte de la EC.

A la finalización de esta fase 2ª, el desarrollo deberá contar con todas las funcionalidades descritas en los apartados del Anexo I que acompaña el presente PPTP: Código Nativo y Aplicación "Base", Fase 1ªy Fase 2ª.

TERCERO- Debido a que la modificación de los términos de tramitación introduce cambios significativos en el PCAP, el plazo inicial de presentación de las ofertas, de conformidad con los dispuesto en el artículo 136.3 de la LCSP, queda ampliado hasta el **20 de agosto de 2021** a fin de que todas la entidades interesadas cuenten con el tiempo necesario para preparar sus propuestas, atendiendo a la complejidad del contrato, y respetando, en todo caso, los plazos mínimos fijados en esta Ley.

CUARTO- Que los pliegos modificados junto con la presente rectificación se encuentran disponibles en "*Perfil de Contratante*" de la página web del grupo EITB www.eitb.eus (https://www.eitb.eus/es/grupo-eitb/perfil-del-contratante/).

Sin otro particular, reciba un cordial saludo

Dpto. Compras

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARTICULARES PARA LA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO DE DESARROLLO SOBRE UNA APLICACIÓN IOS/ANDROID MULTIMEDIA Y CONFIGURABLE, ASI COMO DEL SOPORTE TÉCNICO SOBRE LA MISMA

MEDIANTE PROCEDIMIENTO ABIERTO



EXPEDIENTE: 2021.57

04/08/2021 (Versión 1)

AENOR
ER
Empresa Registrada
ER-0589/2002
2007

INDICE

1. ANTECEDENTES 4

2. OBJETO 4

3. DESCRIPCIÓN DE LOS TRABAJOS A REALIZAR 4

4. CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN 4

4.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES 4
4.2 ENTORNOS DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES. 5
4.3 CACHEO DE CONTENIDOS EN CDN: 5
4.4 PLAYER Y FORMATOS 5
4.5 ANALÍTICA 5
4.6 ENTORNO DE PRUEBAS 6
4.7 FASES DE EJECUCIÓN 6

5. SERVICIOS DE SOPORTE 7

6. GARANTÍA DEL SERVICIO 8

7. PRECIO Y FACTURACIÓN 8

8. MEDIOS HUMANOS PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO 8

8.1 CONDICIONES GENERALES 8
8.2 CONDICIONES PARTICULARES 10

9. DERECHOS SOBRE LOS DESARROLLOS 11

10. PENALIZACIONES 11

11. DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LOS LICITADORES 12

11.1 SOBRE A.- DOCUMENTACIÓN ACREDITATIVA DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS PREVIOS Y OFERTA EVALUABLE AUTOMÁTICAMENTE A TRAVÉS DE FÓRMULAS. 12

ANEXO I: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE DETALLE 13

CÓDIGO NATIVO Y APLICACIÓN BASE DE LA EC 13

0.1. HOME MODULAR 13

0.2. EL REPRODUCTOR DE VIDEO 14

0.3. NOTIFICACIONES 14

0.4. CHROMECAST 14

0.5. ANALÍTICA 15

0.6. COMPARTIR 15

0.7. REGISTRO DE USUARIO/AS 15

FASE 1ª 18

1.1. SPLASH 18

1.2. HOME MODULAR 18

1.3. EL REPRODUCTOR DE VIDEO 21

1.4. VISTO Y SEGUIR VIENDO 22

1.5. NOTIFICACIONES 22

1.6. REGISTRO DE USUARIO/A (V2): 23

1.6.1. LOGIN/REGISTRO 23
1.6.2. PANTALLA DE "PERFIL DE USUARIO/A" (USUARIO/A ACTIVO/A): 23
***1.7. MÓDULO TIPO 18 – SUBIR CONTENIDO:*..... 24**
FASE 2ª..... 27
***2.1. APLICACIÓN BILINGÜE*..... 27**
***2.2. INSERCIÓN PUBLICITARIA* 27**
***2.3. ANALÍTICA*..... 27**
***2.3.1.* ANALÍTICA PERSONALIZADA: 27**
***2.4. PANTALLA DE VISUALIZACIÓN DE LISTADO DE NOTIFICACIONES*..... 27**
***2.5. HOME MODULAR (V2):* 28**
***2.5.1.* MÓDULOS "VOTABLES"– VOTACIÓN EN TIEMPO REAL:..... 28**

1. ANTECEDENTES

En atención al protagonismo y continuidad que se ha demostrado que los contenidos audiovisuales mantienen en las plataformas de internet, EITB MEDIA, S.A.U. ha identificado la necesidad de desarrollar una aplicación que permita:

- ✓ Ofrecer contenidos audiovisuales difundidos en sus medios.
- ✓ Ofrecer funcionalidades "*transmedia"* a los contenidos.
- ✓ Aportar una mayor continuidad y valor añadido a los contenidos.
- ✓ Atender y responder a los nuevos hábitos de consumo de contenidos audiovisuales.

Tomando como base del trabajo un conjunto de módulos ya definidos en aplicaciones propiedad de la EC, se definen nuevos módulos que en su conjunto conformarán una nueva aplicación que es objeto de la presente contratación.

En línea con lo expuesto, el presente pliego de prescripciones define los requisitos mínimos que deberá cumplir esta nueva aplicación, así como, el marco de ejecución de los trabajos a desarrollar.

2. OBJETO

El presente pliego tiene por objeto fijar las condiciones técnicas que regirán la contratación del servicio de desarrollo de una aplicación iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable (en lo sucesivo la **aplicación**), así como el posterior servicio de soporte sobre dicha aplicación para **EITB MEDIA, S.A.U.** (en lo sucesivo **EITB MEDIA** o **EC**, indistintamente).

La prestación contratación deberá ser ejecutada con arreglo a los requerimientos y condiciones que se estipulan en este Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares (en adelante, **PPTP**), así como en el correspondiente Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares (en adelante, **PCAP**), relativas a esta contratación, de los que se derivan los derechos y obligaciones de las partes contratantes.

3. DESCRIPCIÓN DE LOS TRABAJOS A REALIZAR

La presente contratación comprenderá la realización por parte de la adjudicataria de, al menos, los siguientes trabajos:

- ✓ Desarrollo de una aplicación iOS/Android (iOS y Android) multimedia y configurable de la EC.
- ✓ Servicios de soporte sobre dicha aplicación.

Con objeto de garantizar que los trabajos atiendan a las necesidades operativas que precisa la EC y como se ha indicado anteriormente, las siguientes especificaciones tendrán la consideración de requisitos mínimos.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN

4.1 Características generales

Los trabajos de desarrollo de la aplicación de la EC objeto de la presente contratación deberán ser capaz de generar un conjunto de módulos que puedan ser configurados para diferentes contenidos multimedia.

La aplicación debe de mantener el estilo y funcionalidades tanto en iOS como en Android, respondiendo a las necesidades de usabilidad actuales, buscando en todo momento la mejor experiencia de la persona usuaria.

Las características de color, iconos, imágenes representativas serán configurables a través del servicio getConfig ya disponible.

Los diseños de los módulos solicitados tendrán que ser específicamente diseñados para móvil y para *tablet* (no se está solicitando un único diseño responsive/adaptativo, sino un diseño específico independiente para *tablet*), para que se pueda decidir si la aplicación se quiere publicar para móvil y/o tablet, se determinará en la fase del proyecto qué diseño es necesario.

El desarrollo se hará de forma nativa para las plataformas Android e iOS, para optimizar el uso de los recursos de los dispositivos a la hora de reproducir contenido multimedia.

4.2 Entornos de Programación de Aplicaciones Móviles.

Dada la naturaleza del objeto de la presente contratación, los trabajos de desarrollo de la aplicación que la EC precisa llevar a cabo, deberán ser desarrollados de forma nativa.

En consideración a lo anterior los desarrollos de la aplicación nativa, habrán de desarrollarse utilizando los entornos tecnológicos correspondientes:

- ✓ IOS: Actualmente Xcode.
- ✓ Android: Actualmente AndroidStudio.

4.3 Cacheo de contenidos en CDN:

La EC mantiene concertados servicios de CDN que facilitan el acceso concurrente de gran número de personas usuarias a los contenidos de la EC sin saturar los servidores origen de la misma. A través de los servicios CDN concertados por la EC se distribuyen y cachean los contenidos de la EC.

La EC establecerá las políticas de seguridad y cacheo, y la adjudicataria garantizará su implementación y cumplimiento por parte de la aplicación.

4.4 Player y formatos

La adjudicataria deberá ser capaz de integrar en el desarrollo de la aplicación el acceso, procesado y reproducción de contenidos audiovisuales.

En la actualidad, la EC distribuye contenidos tanto directos como bajo demanda con los formatos de codificación: H.264, AAC y MP3 y encapsulados: HLS, MPEG-DASH, RTMP y MP4.

4.5 Analítica

La audiencia y el consumo de contenidos de la EC son reportadas en tiempo real por la aplicación que informa sobre el número de personas usuarias que se conectan, el tiempo de sesión, así como qué contenidos se consumen.

Por ello en todas las pantallas que aparecen en la definición funcional de la aplicación, se deberá informar sobre los contenidos que consume la persona usuaria.

En el caso del reproductor, se tendrá que enviar datos estadísticos para poder computar y conocer el tiempo de sesión, arranque y fin de visualización, etc.

Actualmente la EC utiliza para estadísticas de audiencia y consumos de usuarios las siguientes herramientas:

- Google Analytics y Google Tag Manager

  - Marcador de eventos
  - Marcador de pantallas y usuarios.

- Analítica propietaria

Toda la información que resulte de dichas herramientas de medida y estadística de persona usuaria será propiedad de la EC y estará sujeta a la más estricta confidencialidad, debiendo la adjudicataria garantizar su no divulgación ni uso en otros trabajos que no correspondan al objeto de la presente contratación.

Una vez concluida la presente contratación, la adjudicataria deberá devolver a la EC y eliminar de sus sistemas de información las referencias a dicha información.

4.6 Entorno de pruebas

Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación deberán ser validados sobre el mayor número de dispositivos posibles, para lo cual la adjudicataria dispondrá de un entorno de pruebas (con acceso restringido) para al menos los siguientes dispositivos:

- ✓ Móviles:

  - IOS: Iphone, IPAD e IPAD mini.
  - Android: móviles y tablets de Samsung, LG, Huawei.

La adjudicataria deberá facilitar a la EC el acceso a dicho entorno de pruebas, si así se solicita, siendo responsabilidad de EC indicar a la adjudicataria las personas usuarias internas autorizadas.

Antes de la entrega del código y de la aplicación, existirá una fase de *betatesting*, en la que la entidad adjudicataria deberá probar todas las funcionalidades para verificar que todo está correcto utilizando herramientas cómo *TestFlight* para iOS y las opciones de *Alfa/Beta Testing* de Google.

4.7 Fases de ejecución

Los trabajos de desarrollo de la aplicación objeto de la presente contratación deberán ser ejecutados de conformidad con las siguientes dos (2) fases de actuación.

- Fase 1ª:

  Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 1ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

La EC pondrá a disposición de la entidad adjudicataria el código nativo de la aplicación que dispondrá las funcionalidades definidas en dicho Anexo I identificadas como "Fase 0". La entidad adjudicataria podrá partir de ese código, pero en todo caso, la fase 1 del desarrollo deberá contar con todas las funcionalidades descritas en las fases 0 y 1.

El desarrollo del código que la EC pondrá a disposición de la entidad adjudicataria ha sido realizado utilizando las siguientes herramientas:

- Para iOS: XCODE 12.5.1; lenguaje de programación objective C.
- Para Android: Android Studio 4.1.1, lenguaje de programación Java
- iOS y Android: API y/o SDKs de Firebase y Google Analytics.

Los trabajos definidos como fase 1ª del Anexo I que acompaña el presente PPTP deberán ser ejecutados en un plazo máximo de tres (3) meses a contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

- Fase 2ª:

  Los trabajos de desarrollo objeto de la presente contratación, definidos como fase 2ª, deberán comprender la ejecución de las prestaciones definidas en el Anexo I que acompaña el presente PPTP.

  Estos trabajos (definidos como fase 2ª) podrán ser solicitados en cualquier momento durante el ejercicio años 2021 y 2022 y deberán ser ejecutados en un plazo máximo de (2) meses a contar desde la remisión por escrito de la correspondiente solicitud por parte de la EC.

  A la finalización de esta fase 2ª, el desarrollo deberá contar con todas las funcionalidades descritas en las fases: 0, 1 y 2.

5. SERVICIOS DE SOPORTE

Sin perjuicio de los servicios en garantía definidos en la cláusula siguiente, la presente contratación comprenderá la realización, de acuerdo con la oferta realizada en el apartado correspondiente del Anexo III.I del PCAP, de diversos trabajos de adaptación y/o acomodación de la aplicación, tales como por ejemplo los siguientes:

- Requerimientos técnicos de naturaleza adaptativa que pudieran darse a lo largo del contrato.
- Variaciones adaptativas sobre la aplicación atender particularidades de contenidos.
- Desarrollos adaptativos de los módulos.
- Ampliación a funcionalidades en módulos.

Con el objeto de facilitar la elaboración de propuestas por parte de las entidades licitadoras se facilitan a continuación, a modo meramente informativo, una estimación de servicios de soporte que podrían ser requeridos durante la vigencia de la presente contratación: **300 horas** de servicio de un profesional técnico de soporte.

No obstante, de acuerdo con lo expuesto, los servicios de soporte se adjudican por unidades de ejecución (horas de profesional técnico de soporte), por lo que la EC se

reserva la facultad de agotar o no en su totalidad el valor estimado del contrato, sin derecho alguno del adjudicatario en caso de aumento, reducción o supresión de aquéllas, a reclamar ninguna indemnización o variar el precio establecido en su oferta.

6. GARANTÍA DEL SERVICIO

Cada una de las fases definidas en la cláusula 4 del presente Pliego, deberá comprender, al menos, una garantía de seis (6) meses a contar desde su recepción por parte de la EC.

Durante este periodo la adjudicataria asegurará que las funcionalidades desarrolladas en dicha fase operen adecuadamente debiendo solucionar los errores y fallos de funcionamiento que pudieran surgir. No se incluirán dentro del servicio de garantía los fallos que pudieran generarse como consecuencia de las actualizaciones de los sistemas operativos de los dispositivos.

7. PRECIO Y FACTURACIÓN

La adjudicataria será remunerada de acuerdo con la oferta realizada al amparo de la presente contratación.

En función de los trabajos ejecutados, la adjudicataria deberá en atención a los precios adjudicados emitir una factura de conformidad con lo siguientes términos:

1. **Factura por los servicios de desarrollo de la aplicación:** Será facturado con un importe fijo a la finalización y aceptación de cada fase contratada según los precios indicados en el ***Anexo III.I del PCAP***.

2. **Factura por los servicios de soporte:** Será facturado por un importe variable según las horas de servicios realizados y según los precios indicados en el ***Anexo III.I del PCAP***.

En todo caso, las facturas deberán cumplir con todos los requisitos que recoge la normativa reguladora de las obligaciones de facturación.

Asimismo, el desglose de las facturas será el suficiente y necesario para atender las necesidades de la EC y para posibilitar una conformidad óptima.

8. MEDIOS HUMANOS PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO

8.1 Condiciones generales

El personal adscrito a la prestación del servicio dependerá exclusivamente de la entidad que resulte adjudicataria (contratista), única que ostentará los derechos y obligaciones inherentes a su condición de empleadora.

A tales efectos, la empresa contratista asumirá las siguientes obligaciones:

1. Corresponderá exclusivamente a la entidad que resulte adjudicataria (contratista) la selección del personal que, reuniendo los requisitos de titulación y experiencia exigidos en la clausula siguiente del presente pliego formará parte del equipo de trabajo adscrito a la ejecución del contrato, sin perjuicio de

la verificación por parte de la Entidad Contratante del cumplimiento de aquellos requisitos.

2. La entidad que resulte adjudicataria (contratista) procurará que exista estabilidad en el equipo de trabajo, y que las variaciones en su composición sean puntuales y obedezcan a razones justificadas, en orden a no alterar el buen funcionamiento del servicio (cuando existan razones que justifiquen esta exigencia), informando en todo momento a la Entidad Contratante.

3. La entidad que resulte adjudicataria (contratista) asume la obligación de ejercer de modo real, efectivo y continuo, sobre el personal integrante del equipo de trabajo encargado de la ejecución del contrato, el poder de dirección inherente a toda empresa.

   En particular asumirá la negociación y pago de los salarios, la concesión de permisos, licencias y vacaciones, las sustituciones del personal en casos de baja o ausencia, las obligaciones legales en materia de Seguridad Social, incluido el abono de cotizaciones y el pago de prestaciones cuando proceda, las obligaciones legales en materia de prevención de riesgos laborales, el ejercicio de la potestad disciplinaria, así como cuantos derechos y se deriven de la relación contractual entre las partes empleada y empleadora.

4. La entidad que resulte adjudicataria (contratista) deberá designar al menos una persona coordinadora o responsable, perteneciente a su plantilla de personal, que tendrá entre sus obligaciones las siguientes:

   a. Actuar como interlocutora de la entidad adjudicataria (contratista) frente a la Entidad Contratante, canalizando la comunicación entre la empresa contratista y el personal integrante del equipo de trabajo adscrito al contrato, de un lado, y la Entidad Contratante, de otro lado, en todo lo relativo a las cuestiones derivadas de la ejecución del contrato.

   b. Distribuir el trabajo entre el personal encargado de la ejecución del contrato, e impartir al mismo las órdenes e instrucciones de trabajo que sean necesarias en relación con la prestación del servicio contratado.

   c. Supervisar el correcto desempeño por parte del personal integrante del equipo de trabajo de las funciones que tienen encomendadas, así como controlar la asistencia de dicho personal al puesto de trabajo.

   d. Organizar el régimen de vacaciones del personal adscrito a la ejecución del contrato, debiendo a tal efecto coordinarse adecuadamente la contratista con la Entidad Contratante, a efectos de no alterar el buen funcionamiento del servicio.

   e. Informar a la Entidad Contratante acerca de las variaciones, ocasionales o permanentes, en la composición del equipo de trabajo adscrito a la ejecución del contrato.

   f. Garantizar que mientras las personas puestas a disposición del servicio objeto de la presente contratación se encuentren en alguno de los Centros de la Entidad Contratante éstas cumplan con las normas de seguridad de la Entidad Contratante y cuenten con los correspondientes distintivos que las identifique como personal de la entidad que resulte adjudicataria del servicio.

Si a consecuencia del incumplimiento por la entidad que resulte adjudicataria (contratista) de las obligaciones asumidas en virtud de esta cláusula, la Entidad Contratante fuera condenada al pago de cantidades con carácter solidario con la empresa contratista, se repercutirá en ésta la suma satisfecha, a cuyos efectos las entidades contratantes se reservan el ejercicio de cualesquiera acciones, especializadas o judiciales, que sean adecuadas y convenientes hasta la total recuperación de las cantidades pagadas.

8.2 Condiciones particulares

Concretamente, para la correcta prestación de los servicios objeto de la presente contratación, la empresa que resulte adjudicataria deberá contar con, al menos, los siguientes profesionales:

- **UNA (1) persona coordinadora.**

Con el objeto de coordinar y supervisar los servicios contratados, la empresa que resulte adjudicataria deberá nombrar, como se ha señalado anteriormente, un responsable de servicio que además de interlocutor será la persona que dirija y coordine los trabajos a realizar.

Se facilitarán los datos de esta persona que será la que se mantenga en contacto con el responsable del contrato de la EC.

El responsable del servicio deberá tener la **autonomía y capacidad de gestión y decisión** suficiente para garantizar una rápida respuesta ante cualquier incidencia, consulta o necesidad de la EC en relación a todos los aspectos del contrato.

Se reunirá periódicamente (según la periodicidad marcada por el responsable del servicio de la EC) para tratar todos los aspectos del servicio.

El servicio de interlocución se entenderá incluido dentro del precio del contrato.

El profesional propuesto para desarrollar estas funciones deberá contar con, al menos, 5 años de experiencia en la coordinación de equipos que desarrollan aplicaciones similares a la recogida en la presente contratación.

Deberá estar localizable a través de un correo electrónico y un teléfono de contacto para gestionar cualquier aspecto del servicio en horas de oficina.

Esta persona deberá disponer de los siguientes medios:

- Teléfono Móvil
- Correo electrónico

- **(2) Equipo mínimo de apoyo**

El equipo operativo destinado a la ejecución del servicio por la adjudicataria deberá contar con la experiencia y la formación necesaria para la correcta prestación de los trabajos objeto de la presente contratación.

Este equipo profesional deberá incluir personal cualificado y estar compuesto por personas profesionales que dispongan en su conjunto la siguiente experiencia mínima:

- Haber desarrollado en su conjunto, al menos, dos (2) aplicaciones monolingüe íntegramente en euskera.

- Haber desarrollado en su conjunto, al menos, cinco (5) con el euskera como uno de los idiomas seleccionables en la interfaz.

No obstante, de acuerdo con los criterios de adjudicación definidos en el apartado "22.2.2.- Criterios evaluables de forma automática mediante aplicación de fórmulas" de las cláusulas específicas del contrato del PCAP, las entidades candidatas podrán formular mejoras en la experiencia del equipo adscrito al contrato.

9. DERECHOS SOBRE LOS DESARROLLOS

Sin perjuicio de lo dispuesto por la legislación vigente en materia de propiedad intelectual y de protección jurídica de programas de ordenador, el contratista acepta expresamente que todos los derechos derivados de los desarrollos producidos (incluido el código fuente generado en el ámbito de la presente contratación), así como todos los derechos de explotación sobre los mismos pasarán a ser de la EC con exclusividad y a todos los efectos.

10.PENALIZACIONES

Además de las previstas en el Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares, el Grupo EITB se reserva la facultad de aplicar penalizaciones en aquellos casos en que la empresa que resulte adjudicataria incurra en alguno de los siguientes supuestos:

- Incumplimiento del tiempo de entrega Fase 1:

  Si se produjera un incumplimiento en el plazo de entrega ofertado por causas imputables a la adjudicataria, la contratante aplicará una penalización equivalente al 5% del importe del contrato por cada semana de retraso en dicho plazo.

  La cuantía global por estas penalizaciones en ningún caso podrá superar el 10 por 100 del presupuesto del contrato. Superado este importe, la EC se reserva la facultad de resolver el contrato con la correspondiente incautación de la garantía definitiva.

- Incumplimiento del tiempo de entrega Fase 2:

  Si se produjera un incumplimiento en el plazo de entrega ofertado por causas imputables a la adjudicataria, la contratante aplicará una penalización equivalente al 2,5% del importe del contrato por cada semana de retraso en dicho plazo.

  La cuantía global por estas penalizaciones en ningún caso podrá superar el 10 por 100 del presupuesto del contrato. Superado este importe, la EC se reserva la facultad de resolver el contrato con la correspondiente incautación de la garantía definitiva.

- Otros incumplimientos:

  - No prestar el servicio en las condiciones pactadas en el Pliego o en su oferta.

- Falta de diligencia en la prestación del servicio, incurriendo de forma injustificable, en más tiempo del necesario o en errores evidentes en sus revisiones o informes.

- Negarse o demorarse a facilitar la información, que relativa al servicio contratado, sea demandada por el responsable del la EC. El plazo máximo para la entrega de la documentación solicitada será de cinco (5) días naturales a partir de la comunicación formal. En cualquier caso, las consultas o cuestiones puntuales deberán ser atendidas en un plazo máximo de 72 horas.

- La desatención a la/s instrucción/es que la EC facilite por escrito a la entidad que resulte adjudicataria con objeto de corregir deficiencias identificadas en ejecución del servicio.

- La modificación del servicio sin causa justificada y sin notificación previa.

- Otros incumplimientos de normas generales y específicas previstas en el pliego.

Los supuestos descritos dentro del apartado "Otros incumplimientos" podrán conllevar la imposición de la siguiente penalidad:

- ✓ Hasta 2.500 euros de penalización por cada incumplimiento en función de la gravedad.

DOS (2) incumplimientos facultarán a la EC a la resolución del contrato. La cuantía global por estas penalizaciones en ningún caso podrá superar el 10 por 100 del presupuesto del contrato. Superado este importe, la EC se reserva la facultad de resolver el contrato con la correspondiente incautación de la garantía definitiva.

Las penalidades, que en su caso, pudieran llegar a imponerse lo harán por acuerdo del órgano de contratación de conformidad con el procedimiento previsto en la cláusula 31.2 de condiciones generales del PCAP.

11.DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LOS LICITADORES

Las entidades licitadoras deberán de acuerdo con lo dispuesto en la cláusula 24 de las cláusulas específicas del PCAP.

11.1 SOBRE A.- DOCUMENTACIÓN ACREDITATIVA DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS PREVIOS Y OFERTA EVALUABLE AUTOMÁTICAMENTE A TRAVÉS DE FÓRMULAS.

Las entidades presentarán sus ofertas ajustándose al modelo de tabla indicado en el **ANEXO III.1** del Pliego de Clausulas Administrativas Particulares: FÓRMULAS MATEMÁTICAS.

ANEXO I: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE DETALLE

CÓDIGO NATIVO / APLIACIÓN BASE

La EC pondrá a disposición de la adjudicataria el código que cuenta con las siguientes funcionalidades ya desarrolladas de forma nativa, y con diseño en formato móvil.

0.1. HOME MODULAR

La home se construirá en base a unos módulos (posteriormente definidos en este documento) que se colocarán en el orden marcado por el método del servicio.
Para cada módulo, se pasará una imagen representativa, el nombre del módulo y el tipo del módulo y la información específica del tipo de módulo (ID – del listado de vídeos).

En la cabecera de la aplicación, a la izquierda se pondrá un menú de hamburguesa a través del cual se podrá acceder a cada una de las secciones; en el medio de la cabecera se pondrá el icono de la aplicación y a la derecha el icono de usuario, para poder iniciar sesión o registrarse. Tanto el menú hamburguesa como el icono de usuario podrá activarse o no de forma configurable en función de las necesidades de la aplicación.

0.1.1. TIPO1 – DESTACADOS

El módulo de destacados, será un carrusel de tipos de destacados que irá moviéndose automáticamente y se podrá mover manualmente deslizando sobre las imágenes.
Los tipos de destacados pueden ser:

1. Una imagen.
2. Una imagen con una URL fuera de la aplicación.
3. Una imagen con un link a una sección dentro de la aplicación.
4. Una imagen con una URL de un vídeo y que al clicarla se abra el reproductor.

El listado de destacados se servirá por servicio: la URL de la imagen + tipo de destacado y la información necesaria.

0.1.2. TIPO2 - LISTADO DE VÍDEOS

El tipo 2, listado de vídeo, será un listado de videos, con un título y una imagen representativa. Al clicar el vídeo se abrirá el reproductor.
La información de los videos se leerá por servicio.

0.1.3. TIPO 3 – LOGIN Y REGISTRO

Al clicar en este modulo se tendrá el mismo funcionamiento que si se hubiera clicado el avatar o icono de usuario. El funcionamiento esperado está definido en la sección correspondiente a registro de usuario.

0.1.4. TIPO 4 – LINK EXTERNO

Este módulo será un link a una URL externa. La información de la URL se mandará a través del servicio.

0.1.5. TIPO 5 - MÓDULO "CONCURSOS"

Uno de los módulos a desarrollar es el de Concursos, donde se habilita a los usuarios la capacidad de participar en un concurso basado en preguntas y respuestas.

Para poder participar en un Concurso, el usuario ha de estar registrado, disponer de una cuenta validada y activa, y haber rellenado también los campos adicionales que pudieran ser requeridos.

0.2. EL REPRODUCTOR DE VIDEO

El reproductor de vídeo será común en todos los casos en los que se reproduzca un video. Se visualizará la duración total del vídeo y la duración actual que se está reproduciendo. El reproductor será al menos compatible con formato mp4, HLS y DASH. Existirá un botón play/pausa que permita iniciar o parar la reproducción.
El reproductor contará con una barra de progreso con la que se podrá reproducir un vídeo desde cualquier punto.

0.3. NOTIFICACIONES

La EC dispone de un servicio de notificaciones PUSH vía Firebase, con el que la aplicación interactuará para establecer subscripciones y encauzarlas hacia el usuario, haciendo uso de las funcionalidades del propio sistema operativo (iOS/Android).

Dentro de los ajustes de configuración obtenidos vía API, se determinará si la aplicación va a permitir al usuario hacer uso del servicio de notificaciones.

La aplicación recibirá notificaciones PUSH. Existirá una pantalla dentro de la aplicación que permitirá activar/desactivar las notificaciones. Esta opción estará incluida como parte de los ajustes de usuario y se podrá acceder a ella sin necesidad de haber iniciado sesión.

0.4. CHROMECAST

Los contenidos multimedia que se pueden reproducir en la aplicación se podrán enviar a otros dispositivos a través de Chromecast. El icono de Chromecast aparecerá cuando el dispositivo encuentre al menos 1 dispositivo al que se pueda lanzar contenido multimedia.

Al clicar el icono del Chromecast aparecerá el listado de todos los dispositivos disponibles en ese momento, no aparece el histórico de dispositivos anteriormente utilizados.

Cuando la aplicación se conecte al dispositivo, este mostrará el logo de la aplicación a modo de aviso a la espera de recibir contenido a reproducir.

Cuando comience la reproducción del contenido, se mostrará una barra de progreso tanto en la pantalla del móvil como en el dispositivo destino. En la pantalla del móvil esta barra de progreso se podrá utilizar para avanzar y retroceder en el contenido. Desde la aplicación se podrá dar play y pausa al contenido.

Cuando acabe de reproducirse el contenido, si es el último vídeo de la colección de contenidos a reproducir, la reproducción finalizará y se volverá a la pantalla de conexión (a la espera de recibir contenido a reproducir). Si el vídeo se ha lanzado desde una pantalla en la que se conoce el siguiente vídeo de la colección, se reproducirá automáticamente el siguiente vídeo. Así, recurrentemente hasta llegar al último de la colección.

0.5. ANALÍTICA

0.5.1. Google Analytics

Se utilizará la funcionalidad de Google Analytics para mandar la información del uso de la aplicación, pantallas abiertas, videos reproducidos, activación/desactivación de notificaciones, lectura de notificaciones, etc.

0.6. COMPARTIR

Poder compartir, utilizando las opciones de compartir del dispositivo, diferentes pantallas o acciones en la aplicación:

- "He participado en el concurso" + URL descarga link.
- "Estoy viendo este vídeo en la .APP" + + URL descarga link.

Tanto los literales como las URLs se servirán vía API.

0.7. REGISTRO DE USUARIO/AS

COMUNIDAD nireitb (REGISTRO, LOGIN, PERFIL DE USUARIO/A)

Aunque la mayoría de las funcionalidades se pueden utilizar sin necesidad de registro, la aplicación permitirá el registro, inicio de sesión y la gestión de la cuenta del usuario en la comunidad de EITB, denominada nireitb.

ICONO (AVATAR) IDENTIFICATIVO DEL USUARIO

La aplicación mostrará un icono asociado al usuario (avatar), que indicará los casos:

a) Usuario/a anónimo.
b) Usuario/a en proceso de registro (aún no validado).
c) Usuario/a registrado (ya validado).

0.7.1. PANTALLA DE INVITACION AL REGISTRO o INICIO DE SESIÓN

0.7.2. PANTALLA DE CREACIÓN DE CUENTA NUEVA

PASO 1) Selección de edad.
PASO 2) Correo electrónico.
PASO 3) Fecha de nacimiento.
PASO 4) Selección de lugar de residencia.
PASO 5) Bienvenido.

0.7.3. PANTALLA de "BIENVENIDA"
0.7.4. PANTALLA "RECORDAR CONTRASEÑA"
0.7.5. PANTALLA DE "PERFIL DE USUARIO/A" (usuario/a no validado)
0.7.6. PANTALLA DE "PERFIL DE USUARIO/A" (usuario/a activo)

Si el/la usuario/a está activo, la aplicación permitirá acceder y editar su perfil.

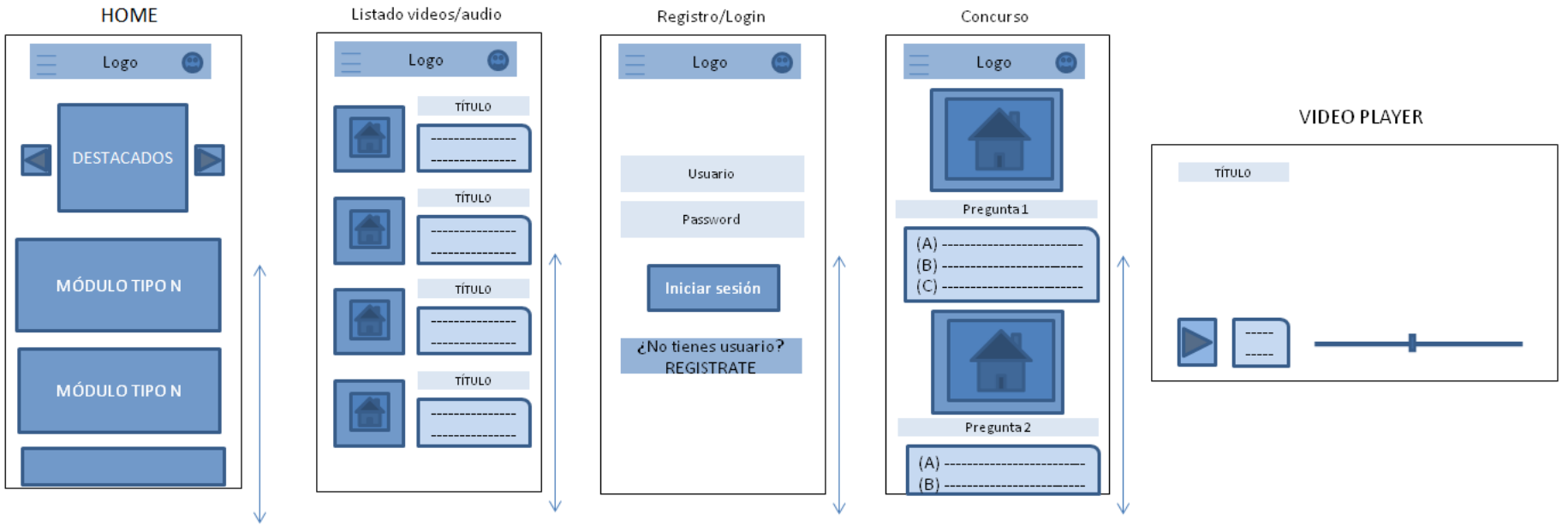
0.7.7. PANTALLA DE "BAJA" DE LA COMUNIDAD nireitb

Si el/la usuario/a desencadena la baja de la cuenta logueada, la aplicación permitirá al usuario/a verificar y ejecutar la baja:

0.7.8. PANTALLA DE "PERFIL SOCIAL"

La aplicación permitirá al usuario visualizar y editar la información existente en su cuenta nireitb sobre su perfil social. Esta información se utilizará de modo informativo en el perfil del usuario.

DIAGRAMA FUNCIONAL– Aplicación base



FASE 1ª

Únicamente será requerido el diseño en formato móvil.

1.1. SPLASH

Al abrir la aplicación, y antes de visualizar su página "HOME" se mostrará una pantalla con una imagen durante un tiempo. Esta imagen podrá tener asociada una URL, en cuyo caso, si el usuario pulsara sobre la imagen se abrirá el navegador cargando el contenido de dicha URL.

La URL de la carga de la imagen así como el tiempo que se mantendrá la imagen antes de seguir con la carga de la aplicación estará definida por servicio en la API.
Se decidirá, para optimizar la carga de la aplicación si esta información va en un método de la API específico o incluido el servicio inicial de lectura de configuración (getConfig).

1.2. HOME MODULAR

1.2.1. TIPO1 – DESTACADOS

Se añade un nuevo tipo de destacado:

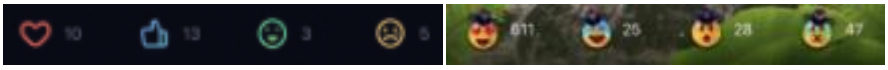
- Una imagen con una URL de un directo, se podrá ver desde el inicio del evento o en el momento del directo (ver MODULO TIPO 9).

1.2.2. TIPO6 - LISTADO DE VÍDEOS CON PLAYLIST

El módulo de listado de vídeo tipo 6 será un listado de videos, con un título y una imagen representativa, en esa pantalla, se podrá navegar entre temporadas (ComboBox seleccionable). Al clicar el vídeo se abrirá el reproductor.
La información de los videos y de las temporadas se leerá por servicio.

1.2.3. TIPO7 - LISTADO DE VÍDEOS "VOTABLES"

Misma funcionalidad que el módulo tipo 2, pero en este caso cada uno de los vídeos contará con la opción de poder votar cada vídeo a través de unos iconos.
Este módulo se cargará con los votos con los que ya cuenta cada vídeo y podrá votar clicando los iconos.
En esta fase, los valores de la votación se actualizarán al abrir la pantalla que contenga los vídeos votables y al hacer la votación, añadiendo el voto de la persona, así como actualizando los valores totales a través de la API.
No se podrá votar más que una vez por usuario.



1.2.4. TIPO8 - LISTADO DE VÍDEOS CON PLAYLIST "VOTABLES"

Misma funcionalidad que el módulo tipo 6, pero se podrá activar la opción de votar el video cada vídeo como en el módulo tipo 7.

1.2.5. TIPO 9 – DIRECTOS

Al clicar en este módulo se abrirá un reproductor que permitirá ver la emisión en directo. Si el programa ya está en emisión existirá la opción de verlo en riguroso directo o empezar a verlo desde el principio.
El servicio que manda la información para este módulo mandará el tiempo de inicio y duración o tiempo final en el que la reproducción estará activa y reproducible.

1.2.6. TIPO 10 - LISTADO DE MÓDULOS

Este módulo abrirá una SUBHOME, formada a su vez por N módulos que serán enviados por servicio de forma dinámica.

1.2.7. TIPO 11 – RANKING DE RESULTADO DE LOS PARTICIPANTES

En este módulo se accederá a una pantalla que mostrará el resultado (ranking) del concurso.

Esta pantalla de resultados también será accesible después de participar en una fase del concurso. La API indicará si esta pantalla de resultados estará visible o no después de participar.

La información a presentar en el ranking será devuelta vía API, previa consulta parametrizada (Se enviará el USER_ID en el caso en el que el usuario de la aplicación este logeado, en este caso la API devolverá la información del ranking, con referencia a la posición y se marcará visualmente la información de ese usuario destacándose respecto al resto).

En cada fila del ranking aparecerá el número de la posición del ranking, un identificador del usuario que será devuelto vía API y la puntuación del usuario.

1.2.8. TIPO 5 MODULO "CONCURSOS" + "VOTACIONES / ENCUESTAS"

Basada en el modulo de "concursos" desarrollado en la fase 1, se incluirán nuevas funcionalidades para poder hacer votaciones y encuestas.

Para poder participar en un en Votaciones/Encuestas, el usuario ha de estar registrado, disponer de una cuenta validada y activa, y haber rellenado también los campos adicionales requeridos. En este caso también los campos adicionales requeridos se señalizarán como parámetros del módulo. Por ejemplo, un Concurso puede requerir que el usuario tenga rellenado el campo "Teléfono" de su perfil.

Si el usuario no dispone de una cuenta validada, la aplicación deberá recordar al usuario que es necesario validar antes la cuenta, para lo que facilitará al usuario la posibilidad de reenviar el email de validación si fuera necesario (pantalla de "PERFIL DE USUARIO (usuario no validado)". Si el usuario no está logueado/registrado, le propondrá la pantalla correspondiente (pantalla de login/registro).

Si el usuario no ha aportado la información de "campos adicionales requeridos", la aplicación le requerirá la información antes de poder participar.

El funcionamiento de los concursos/votaciones/encuestas estará estructurado de la siguiente manera:

[MINICOMUNIDAD & PROYECTO] → FASE → PREGUNTA → RESPUESTA.

La aplicación dispondrá de una llamada a la acción (componente destacado) que contenga como parámetros la información básica sobre el concurso: MINICOMUNIDAD y PROYECTO.

Algunos ejemplos:

- [minicomunidad: ziklismoa y proyecto:giro_de_italia_2021]
- [minicomunidad: conquistador y proyecto:favorito_del_público_2021]

Con la información sobre MINICOMUNIDAD y PROYECTO y haciendo uso de la API, la aplicación recogerá la información (JSON) a presentar al usuario: fase, preguntas, tipo de respuestas, respuestas y parámetros.

Para una minicomunidad y proyecto dado, habrá una o varias fases, y cada fase contendrá una o varias preguntas. Es decir, una fase es una colección de preguntas.

Se mostrarán aquellas fases que estén visibles (parámetro visibilidad=1) y en orden ascendente (parámetro fecha de inicio de la fase). Las fases se pueden solapar en el tiempo.

El usuario podrá participar en las preguntas de una fase si se encuentra entre los momentos "inicio de la fase" y "fin de la fase".

- FASE:
    - Id_fase: identificador único de la fase
    - Nombre de la Fase
    - Fecha de inicio de la fase
    - Fecha de fin de la fase
    - Visibilidad de la fase: 0: no visible, 1: visible
- PREGUNTA:
    - Id_pregunta: identificador único de la pregunta
    - Id_orden: identificador de orden de la pregunta
    - Texto_es: texto correspondiente a la pregunta en sí
    - Texto_eu: texto correspondiente a la pregunta en sí
    - Tipo de pregunta:
        - Opción: se mostrarán varias respuestas, pudiéndose seleccionar únicamente una respuesta
        - Selección: se mostrará una o varias respuestas, pudiéndose seleccionar una o varias respuestas.
        - Texto libre: se mostrará un espacio donde el usuario deberá escribir una respuesta
    - Estilo de presentación de la pregunta:
        - Estilo "encuesta"
        - Estilo "quiz" (p.e.: "Quiere usted ser millonario")
        - Estilo "favorito": se presenta una lista de fotos y se ha de seleccionar una. Si la respuesta contiene un "texto" la foto irá acompañada del texto, de lo contrario la foto irá sin texto.
    - Obligatoriedad de respuesta: (valor numérico)

        - 0: La pregunta no requiere de una respuesta obligatoria. Se permite al usuario dejar la respuesta en blanco
        - n:
            - en el caso de los tipos "opción" y "selección", cualquier valor mayor que 0 identifica la obligatoriedad de respuesta
            - en el caso de texto libre, el valor n identifica los caracteres mínimos que el usuario ha de dar como respuesta

- RESPUESTA:

    - Id_respuesta: identificador único de la respuesta
    - Id_orden: identificador del orden de la respuesta
    - Texto_eu: texto correspondiente a la respuesta
    - Texto_es: texto correspondiente a la respuesta
    - Foto: URL de la imagen
    - Resultado_correcto: boolean (0: incorrecto; 1: correcto)
    - Resultado_valor_es: texto
    - Resultado_valor_eu: texto

El/la usuario/a ha de ser consciente de la fase en la que se encuentra. Podrá navegar entre fases (solo entre las que están visibles), y dentro de una fase podrá navegar entre las preguntas.

Dentro de una fase, las preguntas se mostrarán en orden (ascendente) determinado por el valor "id_orden_pregunta". Las respuestas se mostrarán en orden (ascendente) determinado por el valor "id_orden_respuesta".

Por cada pregunta respondida, la aplicación enviará vía API la información: MINICOMUNIDAD (id_minicomunidad), PROYECTO (id_proyecto), FASE (id_fase), PREGUNTA (id_pregunta), RESPUESTA (id_respuesta o texto), junto a la información identificativa del usuario.

Es necesario diferenciar entre selección de una respuesta y el envío de la respuesta seleccionada. Es decir, el usuario debe poder cambiar la respuesta antes de su envío. Ahora bien, una vez haya enviado la respuesta a una pregunta no la podrá alterar.

La aplicación permitirá al usuario/a visualizar las preguntas ya realizadas y qué respuesta dio a las mismas, siempre y cuando la fase a la que corresponde la pregunta esté visible. Esta información será recuperada vía API.

Si la información "Resultado_correcto" existe y está a '1', se hará una comprobación con la respuesta dada. Si coincide, se identificará la pregunta como "CORRECTA", de lo contrario como "INCORRECTA".

Si el idioma de la aplicación está configurada en castellano, y si la información "Resultado_valor_es" existe, se mostrará junto a la respuesta. Por ejemplo, "95.5%" ó "1537 personas han respondido esto".

Si el idioma de la aplicación está configurada en euskera, y si la información "Resultado_valor_eu" existe, se mostrará junto a la respuesta. Por ejemplo, "% 95.5" ó "1537 pertsonek erantzun dute hau".

1.3. EL REPRODUCTOR DE VIDEO

En esta fase el reproductor contará con botones de control específicos que estarán centrados sobre el vídeo. Estos botones darán las siguientes funcionalidades:

- Play/pause.
- Se podrá ir hacia delante o hacía atrás 10/15s, pulsando en los laterales del reproductor o pulsando unos botones integrados en los controles del reproductor, el valor total del salto será equivalente al acumulativo de segundos y número de pulsaciones.

Las siguientes funcionalidades estarán integradas en la barra de control del player, en la parte inferior del vídeo:

- Se podrá activar los subtítulos, así como elegir el idioma en el que se quieren ver, ya que en algunos casos es posible que un video tengo subtítulos en dos o tres idiomas.
- En el caso en el que se reproduzca un directo, aparecerá una label/botón que indicará que se está reproduciendo el video en directo y si se está reproduciendo en un momento anterior, se podrá clicar ese label/botón para ir al punto de directo.

Será posible conectarse y mandar contenido al Chromecast también desde el reproductor, donde aparecerá el logo de Chromecast.

1.4. VISTO Y SEGUIR VIENDO

Para cada uno de los contenidos multimedia se almacenará, en la memoria del dispositivo, qué contenidos se han reproducido completamente, cuales parcialmente y cuáles no. Esta información se reflejará visualmente para cada uno de los contenidos a través de una barra de progreso que indique proporcionalmente que porción del contenido se ha reproducido.

En los casos en los que el contenido se vuelve a reproducir, se dará la opción de poder reproducirlo desde el inicio o seguir viéndolo desde el punto en el que se había dejado.

Si el contenido se ha visto al 95% de su duración se dará por visto completamente y al volver a reproducirlo se hará desde el inicio y el valor de la barra de progreso se reiniciará.

1.5. NOTIFICACIONES

Si el ajuste de configuración de la aplicación indica que el servicio está disponible, la aplicación pondrá a disposición del usuario una pantalla de configuración, donde podrá configurar el servicio a su gusto.

La tipología de los elementos susceptibles de suscripción es la siguiente:

1) Generales: de existir, será una lista plana. Son notificaciones de tipo general.
2) Categorías (clasificaciones): de existir, es una estructura jerárquica de nodos multinivel.

Los elementos subscribibles serán devueltos por la API en una estructura JSON multilingüe. Cada elemento subscribible dispondrá de un nombre en euskera, un nombre en castellano y un identificador.

La forma de subscripción será:

1) Generales: se muestra toda la lista y el usuario puede activar o no activar cada ítem. Por defecto todo desactivado.
2) Categorías (clasificaciones): se muestran todos los nodos del primer nivel del árbol. Aquellos elementos que tengan hijos serán desplegables. Al desplegar un nodo, aparecerán debajo de él todos sus hijos. Si alguno de los hijos tiene a su vez otros hijos entonces será también un elemento desplegable. Así sucesivamente hasta un máximo de 3 niveles. El usuario se podrá subscribir a cualquiera de los nodos, o a un conjunto de los mismos.

El/la usuario/a podrá subscribirse a cualquier combinación de elementos, independientemente de su tipología. La aplicación realizará una única subscripción multitopic al servicio de Firebase de la EC.

El/la usuario/a recibirá una notificación a través de Firebase cuando EITB envíe una notificación PUSH que contenga alguno de los topics a los que el usuario esté subscrito.

Las notificaciones podrán conllevar diferentes acciones en la aplicación:

- Abrir la pantalla principal de la aplicación.
- Abrir una sección de un módulo (notificación + IDs necesarios).
- Abrir un reproductor para reproducir un vídeo (notificación + ID).

Se podrán activar o desactivar de forma global.

1.6. REGISTRO DE USUARIO/A (v2):

1.6.1. LOGIN/REGISTRO

UTILIDAD "Registro o login por redes sociales"
Permitirá ejecutar el login o facilitar el registro.

En el caso en el que el usuario no esté registrado, facilitará el proceso al usuario capturando los datos de la red social (email, nombre…) que serán autorellenados en los distintos pasos del registro.

En el caso en el que el usuario esté registrado, validado, activo y tenga asociada ya su cuenta de la red social, se ejecutará el login.

Las redes sociales que se van a tener en cuenta a la hora de integrarlas en el proceso de registro son Google, Facebook y Apple (en iOS).

1.6.2. PANTALLA DE "PERFIL DE USUARIO/A" (usuario/a activo/a):

REDES SOCIALES CONECTADAS:

Mostrará y permitirá editar las redes sociales conectadas. Al menos gestionará la conexión a redes sociales Facebook, Google y Apple.

La aplicación, desde esta misma pantalla:

1) mostrará de una forma clara e intuitiva si cada red social está enlazada o no con la cuenta nireitb del usuario
2) permitirá desvincular la red social de la cuenta del usuario
3) permitirá vincular la red social a la cuenta del usuario

1.7. MÓDULO TIPO 18 – SUBIR CONTENIDO:

Este módulo permitirá subir desde el propio dispositivo del móvil contenido multimedia (audio, fotos, vídeos y/o documentos).

El contenido se subirá a un servidor (AWS, Servidor on premises, etc.) que se detallará en el momento de desarrollar el módulo.

Es importante que al hacer la subida se utilicen procesos que permitan hacer "RESUME" en la subida de los contenidos, por si en el proceso se corta y poder aprovechar la subida que ya se ha recibido.

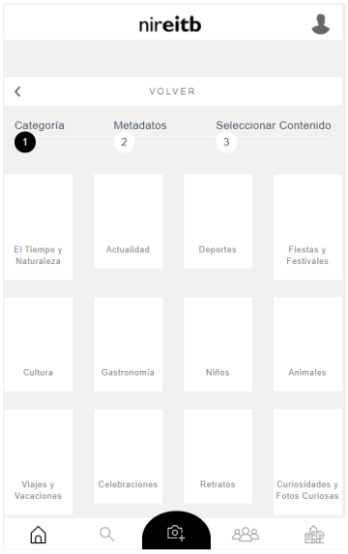
Para poder acceder a esta funcionalidad será necesario haber iniciado sesión y tener activada la capacidad de subida de contenidos. Y el proceso de subida seguirá un flujo similar a las pantallas adjuntas, pero serán definidas en más detalle a la hora de afrontar el desarrollo del módulo.

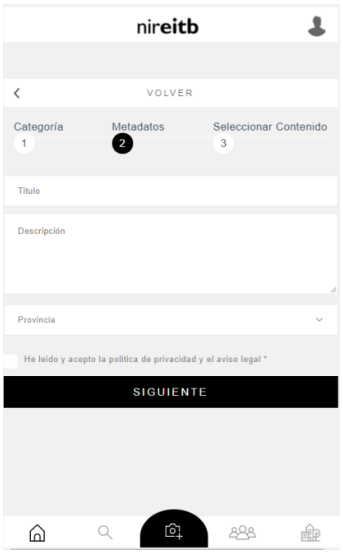
Para poder utilizar el módulo de subida de contenido, será necesario haber aceptado la política específica relacionada con la cesión de los derechos de los contenidos enviados a través de este servicio.

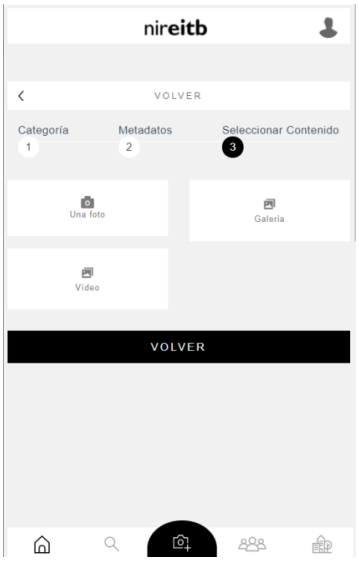
PASO 1: SELECCIÓN DEL PROYECTO/CLASIFICACION
PASO 2: METADATOS – TITULO, DESCRIPCION, LOCALIZACION
PASO 3: SELECCIÓN TIPO CONTENIDO:
FOTO/VIDEO/COLECCIÓN/DOCS/PDF/AUDIO…
PASO 4: SELECCIÓN CONTENIDOS A SUBIR
PASO 5: SUBIDA DE CONTENIDOS

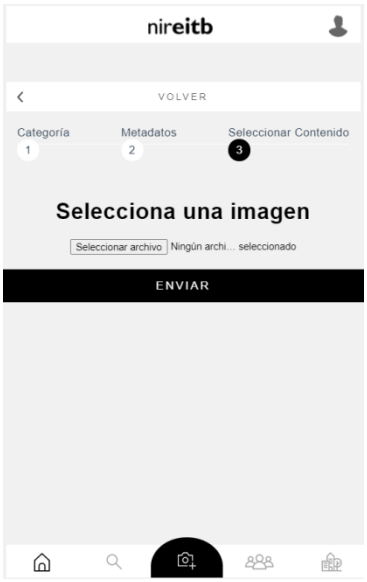
En los pasos descritos se recopilará la información a aportar en el proceso de subida de contenidos. Adicionalmente el módulo "SUBIR CONTENIDO" estará parametrizado con un valor que identifique la minicomunidad en la que está funcionando.

Minicomunidad/Proyecto/Clasificación/Título/Descripción/Localización/Tipo serán los campos a aportar vía API en la subida.


nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
El Tiempo y Naturaleza
Actualidad
Deportes
Fiestas y Festivales
Cultura
Gastronomía
Niños
Animales
Viajes y Vacaciones
Celebraciones
Retratos
Curiosidades y Fotos Curiosas


nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
Título
Descripción
Provincia
He leído y acepto la política de privacidad y el aviso legal *
SIGUIENTE


nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
Una foto
Galería
Vídeo
VOLVER


nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
Selecciona una imagen
Seleccionar archivo
Ningún archi... seleccionado
ENVIAR


nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
Selecciona una imagen
Subiendo imagen... no cerrar la ventana
Eguraldiko frogak.jpg

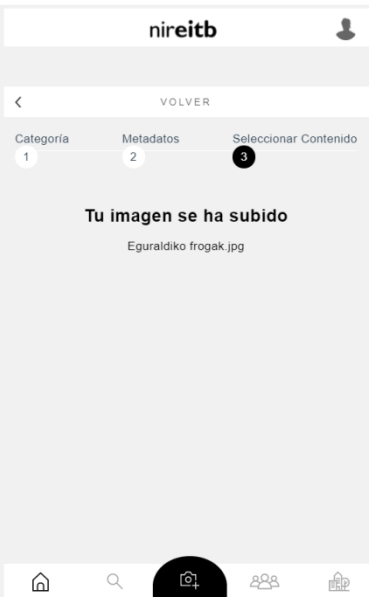
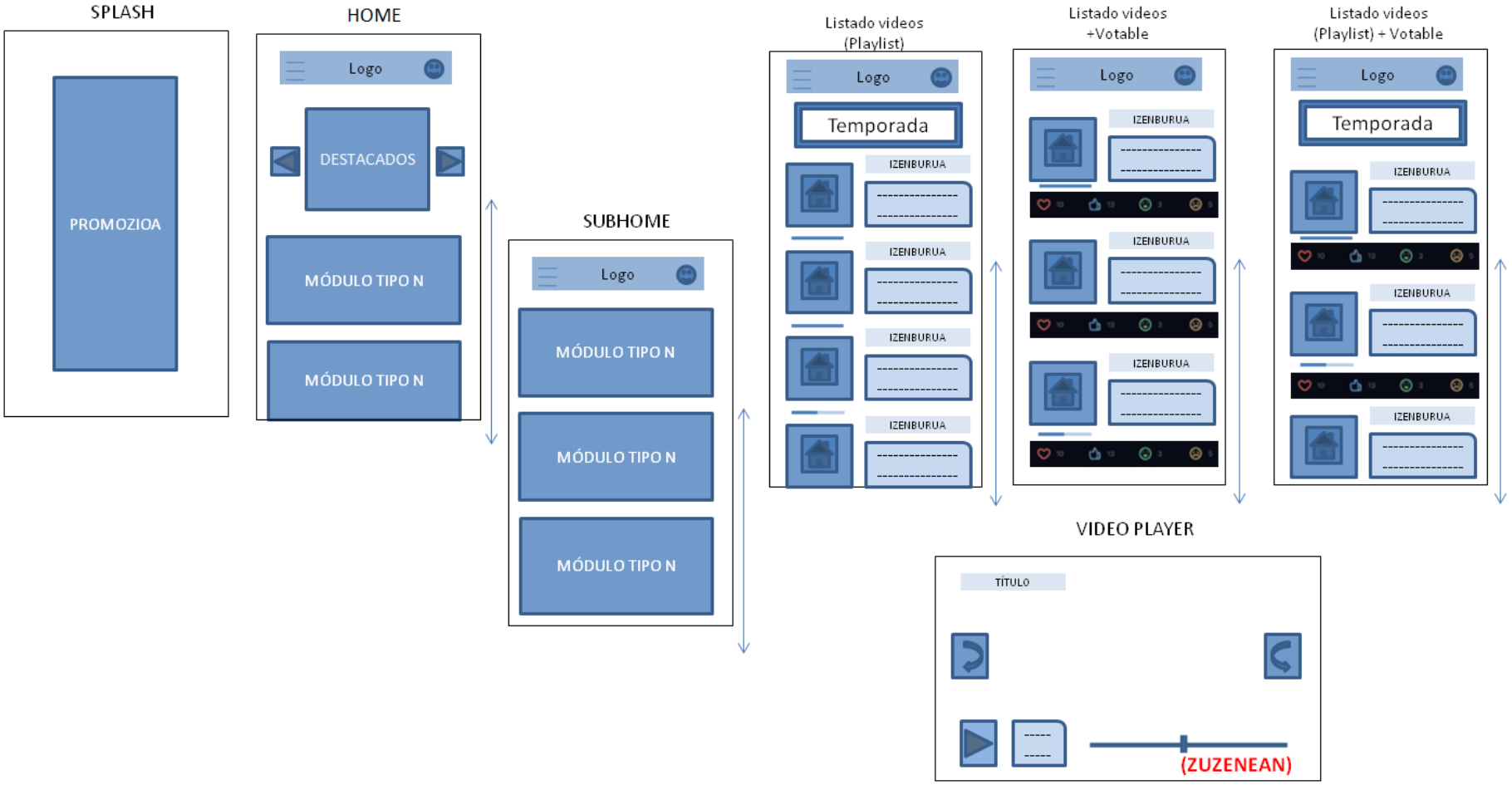

nireitb
VOLVER
Categoría
Metadatos
Seleccionar Contenido
1
2
3
Tu imagen se ha subido
Eguraldiko frogak.jpg

DIAGRAMA FUNCIONAL – Fase 1ª



FASE 2ª

La fase 2 no tiene una fecha de entrega establecida en la fecha de publicación de este pliego, pero podría ser solicitado para su desarrollo a lo largo del 2021 o 2022.

En esta fase será requerido un diseño específico independiente para tablet (no será válido un diseño responsive/adaptativo único para móvil y tablet). El diseño tablet funcionará tanto en vertical como en horizontal.

2.1. APLICACIÓN BILINGÜE

La aplicación será bilingüe: euskera y castellano. El usuario podrá seleccionar en cualquier momento el idioma vía configuración. El idioma seleccionado se aplicará en tanto en la interfaz de usuario como en los módulos bilingües. El selector de idioma de la aplicación podrá estar oculta al usuario, pero estará fijada por la configuración obtenida vía API. En los casos en los que la aplicación permita la selección de idioma, el valor por defecto será marcado desde la API.

2.2. INSERCIÓN PUBLICITARIA

La entidad adjudicataria deberá ser capaz de integrar en el desarrollo de las aplicaciones móviles los mecanismos necesarios que permiten la señalización (transparente) y llamada de inserciones publicitarias.

Al menos existirán los siguientes elementos publicitarios:

1) Intersitial
2) Banner/Robapáginas
3) Preroll-Midroll-Postroll en los streamings

El desarrollo deberá de ser compatible con Google Ad Manager.

2.3. ANALÍTICA

2.3.1. Analítica personalizada:

Se cuenta con una plataforma de analítica propio para marcar la reproducción de los videos y/o audios. En la llamada de la analítica se definirá qué formato del contenido se está reproduciendo, con información referente al tipo de URL, desde que dispositivo se está reproduciendo, etc. Se incluye información más detallada anexa referente a esta analítica y su formato. Esta funcionalidad estará activa o on en función de un parámetro definido en el getConfig.

Se detallará más cuando se vaya a implementar la funcionalidad, pero son llamadas parametrizadas a servidores propios.

2.4. PANTALLA DE VISUALIZACIÓN DE LISTADO DE NOTIFICACIONES

La aplicación pondrá a disposición del usuario una pantalla con un listado de las últimas notificaciones recibidas. El usuario podrá vaciar el listado si lo desea. Al hacer click en una de los elementos de la lista, la aplicación desencadenará la acción para la que estaba destinada la notificación.

2.5. HOME MODULAR (v2):

2.5.1. MÓDULOS "VOTABLES"– Votación en tiempo real:

Implementación de los módulos de vídeo votables pero en tiempo real: que los valores de las votaciones se actualicen en tiempo real. Se acordará con la empresa adjudicataria la tecnología que se utilizará (Amazon, Firebase…), así como la generación de unos json + notificación para consultar los cambios.