Bizkaia
azpiegiturak

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS (PPT) DEL CONCURSO DE PROYECTOS CON INTERVENCIÓN DE JURADO PARA LA SELECCIÓN DE UN ANTEPROYECTO DE DISEÑO INTEGRAL, EJECUCIÓN Y MANTENIMIENTO DE UN SHOWROOM INMERSIVO EN LA PLANTA 19 DE LA TORRE BIZKAIA (BIZKAIA)

1.- ANTECEDENTES

El Plan de mandato *2023-2027, Bizkaia Denontzat*, formula la actual Visión para Bizkaia del actual gobierno de la Diputación Foral de Bizkaia (en adelante "DFB"), la Bizkaia que se desea y por la que trabaja la Institución foral de la mano de otros agentes políticos, sociales y económicos del Territorio, con un modelo de desarrollo socioeconómico alineado con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que pone a las personas en el centro y que está plenamente comprometido con la sostenibilidad. Un territorio que ofrezca oportunidades a todas las personas y a todas las comarcas, y en el que la DFB actúa no, solo como prestadora de servicios públicos de la máxima calidad, sino también como motor de desarrollo, impulsando la colaboración público-privado-social.

Esta Visión de futuro se apalanca en iniciativas y proyectos en torno a una serie de ejes estratégicos, como son:

- BIZKAIA con una economía próspera.
- BIZKAIA socialmente avanzada.
- BIZKAIA verde.
- BIZKAIA con identidad propia
- BIZKAIA con equilibrio territorial.

La prosperidad económica del Territorio es la base necesaria para poder garantizar bienestar y calidad de vida a todas las personas. En este contexto, la DFB apuesta por una Bizkaia abierta, conocida y reconocida internacionalmente como un territorio competitivo. Un territorio de referencia para la atracción de inversiones de alto valor añadido, que desarrolle iniciativas empresariales y ofrezca oportunidades laborales de calidad.

Para ello, el citado Plan de Mandato recoge una batería de actuaciones entre las que se encuentra la promoción de Bizkaia en el propio Territorio a través de acciones diversas de promoción y comunicación alineadas con el posicionamiento deseado y adaptadas a diferentes públicos, mercados y grupos de interés. Entre estas acciones destaca /o creación de un espacio físico singular de referencia ("*showroom*") para la recepción, bienvenida y presentación de Bizkaia a actores y misiones internacionales, abierto a todos los agentes socioeconómicos del territorio, así como la organización de misiones inversoras vinculadas a proyectos y sectores estratégicos para Bizkaia. En adelante la referencia a "*el espacio*", "*showroom*" o "*showroom inmersivo*" deberá entenderse que lo es al conjunto de la actuación que se pretende implantar.

Para lo anterior, se entiende que el emplazamiento de espacio a crear no puede ser otro que la Torre Bizkaia. Se trata de un edificio que está adquiriendo gran notoriedad tras su remodelación e inauguración en el mismo del Centro Internacional de Emprendimiento BAT, convirtiéndose en un nuevo icono para el Territorio de Bizkaia y su capital, Bilbao como territorio de oportunidad para el emprendimiento, la innovación, la inversión y el talento.

Partiendo de este contexto, se pretende desarrollar un proyecto que refleje el Territorio, de manera singular y que otorgue relevancia desde el punto de vista de imagen, reputación y proyección de las bondades y elementos diferenciales de Bizkaia y de su tejido social y empresarial, de manera que sirva de apoyo en la labor de atracción y retención de empresas y talento.

2.- OBJETO

Constituye el objeto de la convocatoria del presente concurso de proyectos con intervención de jurado, la obtención de la mejor y más idónea propuesta o anteproyecto para llevar a cabo los

trabajos de *DISEÑO INTEGRAL, EJECUCIÓN Y MANTENIMIENTO DE UN SHOWROOM INMERSIVO EN LA PLANTA 19 DE LA TORRE BIZKAIA (BIZKAIA)*. Estos trabajos comprenderán el diseño de un showroom e intervención integral -conceptual, arquitectónica, tecnológica y de mantenimiento- en la planta 19 de la Torre Bizkaia que suponga la creación y puesta en marcha de un espacio singular altamente tecnológico y de referencia para la recepción, bienvenida y presentación de Bizkaia a actores y misiones internacionales, espacio abierto así mismo a todos los agentes socioeconómicos del territorio.

Para lo anterior, las propuestas que finalmente se presenten deberán definir el diseño, desarrollo y realización del proyecto ejecutivo del espacio a nivel conceptual, arquitectónico, tecnológico, instalaciones generales, incluso interiorismo, así como su funcionamiento y contenido visual (gestión del espacio). Un showroom inmersivo digital, que permita a los visitantes experimentar de manera interactiva y sensorial el contenido exhibido, utilizando las más avanzadas tecnologías de visualización e interacción. Este showroom deberá servir como un espacio innovador donde la narrativa y el diseño digital se unan para crear experiencias memorables, informativas y/o comerciales, dependiendo del propósito específico del showroom en cada momento.

El proyecto debe aspirar a convertirse en un espacio de referencia para corporaciones, universidades y agentes socioeconómicos del propio Territorio y de recepción y acogida para agentes institucionales, corporaciones, start-ups, profesionales, etc., del exterior interesados por Bizkaia y por conocer las oportunidades y ventajas competitivas que Bizkaia puede ofrecer. Como territorio para invertir, para emprender, para desarrollarse profesionalmente o para forjar un proyecto de vida.

Un espacio singular y atractivo, que destaque por su creatividad e innovación a la hora de mostrar las señas de identidad y principales atractivos de Bizkaia como un territorio único lleno de oportunidades.

Los retos que deberá afrontar la creación del espacio son, como mínimo, los siguientes:

a) Servir de herramienta de posicionamiento internacional de Bizkaia. Mostrar Bizkaia, fortalecer su imagen, su visibilidad y reputación, proyectándola hacia el exterior a través de las instituciones, corporaciones y agentes que recibimos y acogemos en nuestro Territorio.

b) Ser una herramienta también al servicio de corporaciones y agentes sociales clave (universidades, centros tecnológicos, etc.) para presentaciones y eventos alineados con los objetivos del espacio en sí mismo, sirviendo de este modo de herramienta de alineamiento y cohesión interna en la promoción del territorio y el trabajo colaborativo por la competitividad para el bienestar del Territorio de Bizkaia.

c) Mostrar nuestras fortalezas y señas de identidad de una forma innovadora, utilizando nuevas tecnologías que muestren nuestras capacidades de una forma atractiva, tecnológicamente avanzada, pero al mismo tiempo operativa, fácilmente utilizable y adaptable a diferentes públicos.

d) Integrar capacidades en diferentes ámbitos: arquitectura-diseño de espacios interiores, creatividad en el desarrollo y diseño de contenidos, y mensajes (escritos, gráficos, audiovisuales), aplicación de tecnología de vanguardia adecuada, formulación de un modelo de gestión de uso del espacio y gestión directa en las primeras fases.

Se debe proyectar y ejecutar por tanto un espacio representativo del potencial del Territorio en un edifico ya icónico como la Torre Bizkaia en el que de forma visual y con el apoyo de tecnología de vanguardia se traslade la visión del territorio de Bizkaia que se desea para mejorar el posicionamiento internacional y atraer talento, inversiones y startups, y en general cualquier iniciativa que se entienda de interés por parte de la DFB.

3.- NECESIDADES A SATISFACER POR EL ESPACIO

La propuesta debe definir con claridad el concepto de showroom o espacio expositivo que se propone, valorándose la propuesta de acceso a la planta 19 desde la entrada al edificio Torre Bizkaia en el que se ubica.

El espacio debe ser lo suficientemente versátil como para; junto a la función expositiva principal, poder acoger eventos de diverso tipo y tamaño (presentaciones corporativas por parte de empresas del ecosistema, presentaciones de la propia DFB u otras administraciones o entidades vinculadas al mundo económico-empresarial- financiero, educativo, científico-tecnológico, cultural, principalmente), celebración de conferencias y/o sesiones de networking, etc.).

El espacio contemplará en su distribución un espacio (compuesto de despacho y sala de reuniones) para uso privado por parte de la máxima autoridad de la Institución Foral.

La versatilidad del espacio no deberá ser obstáculo para que la zona/ámbito se perciba como un espacio con carácter unitario cuya función principal debe ser la de mostrar de forma eficaz, pero también sorprendente e innovadora, los principales atributos del Territorio de Bizkaia.

El planteamiento que se realice debe permitir, al menos en una parte importante, el aprovechamiento de la luz natural, integrando las vistas como un elemento que puede aportar a la propia acogida o recepción de las personas que acceden al espacio. Igualmente deberá garantizar la accesibilidad universal en el acceso, recorrido y funcionalidades que se ofrezcan.

3.1 Temática inicial: La temática para el lanzamiento del proyecto se estructura en torno a los "módulos" o bloques que figuran en el ANEXO 1 al presente PPT en base al propósito principal para el que se desarrolla este espacio que no es otro que convertirse en un elemento importante de posicionamiento internacional y de promoción exterior de Bizkaia.

El diseño de la narrativa, ordenación y presentación de contenidos seleccionando los formatos y tecnologías más adecuadas e impactantes para los públicos objetivos girará en torno a los principales mensajes y atributos que deben representar a Bizkaia como territorio atractivo de oportunidades para la atracción de actividad económica, inversiones, start-ups y talento a Bizkaia.

Se trata de atributos y mensajes tales como, con carácter enunciativo y no limitativo:

i. Ubicación estratégica.
ii. Conectada al mundo.
iii. Infraestructuras punteras.
iv. Autogobierno, concierto económico y fiscalidad al servicio de la economía y de las personas.
v. Una historia particular: Bizkaia foral.
vi. Prosperidad económica basada en la industria y los servicios avanzados.
vii. Sectores estratégicos de futuro basados en una industria en vanguardia tecnológica.
viii. Tejido empresarial competitivo e innovador.

ix. Empresas referentes internacionalmente.
x. Polo de innovación líder en Europa.
xi. Ecosistema de ciencia y tecnología en Bizkaia y apuesta por la I+D+i (Know how tecnológico).
xii. Proyectos singulares (Energy Intelligence Center, Global Smartgrids Innovation Hub, Automotive Intelligence Center, Aeronautics Advanced manufaturing Center, Corredor Vasco del Hidrógeno, Hub Audiovisual (cuando esté), el NIC?, BAT, Bizkaia Connected Corridor, etc.).
xiii. Ecosistema emprendedor reconocido internacionalmente.
xiv. Territorio atractivo para el talento. *Bizkaia with talent!*
xv. Un territorio para vivir y para disfrutar:
    - Calidad de vida, bienestar y apuesta por la sostenibilidad.
    - El mejor escenario para organizar y disfrutar de grandes eventos.

Se podrán aportar desde la entidad contratante materiales para poder orientar las propuestas que se presenten a la Fase II del Concurso. Entre estos materiales se podrá ofrecer: un posible guión de contenidos, relatos y narrativas, presentaciones, cuadro de mando con datos e informaciones clave, videos y otro material gráfico.

Las propuestas deben contemplar la posibilidad de ir desarrollando "*módulos*" o bloques adicionales, a demanda de distintos agentes cofinanciando su coste, garantizando la misión o razón de ser del espacio a diseñar y ejecutar para lo cual se determinarán algunos contenidos de carácter permanente para la promoción de Bizkaia.

Las propuestas deben así mismo:

a) Componer la narrativa y escenografía más eficaz, atractiva e innovadora para poner en valor todo el potencial de Bizkaia, poniendo énfasis en las singularidades y ventajas competitivas del territorio.
b) Establecer posibles secuencias y ordenación de contenidos atendiendo a los distintos públicos objetivo:
    i. Delegaciones internacionales de representantes político-institucionales y altos cargos.
    ii. Corporaciones, Centros y unidades de I+D, fondos y grupos inversores.
    iii. Startups, fondos ventures.
    iv. Universidades, Centros de Formación especializados.
    v. Empresas, asociaciones u organizaciones que visitan Bizkaia en el marco de misiones o reuniones técnicas organizadas por instituciones públicas u organizaciones privadas del territorio (pensando por ejemplo en que posibles clientes o proveedores de una empresa de Bizkaia, puedan visitarlo).
    vi. Congresos y eventos que se celebren en Bizkaia, con el objetivo de formar parte de su programa.
c) Seleccionar las formas y tecnologías más adecuadas en función de los contenidos básicos y los públicos objetivo ofreciendo la posibilidad de profundizar u obtener mayor nivel de información a demanda.

d) Ofrecer una experiencia única de manera que el espacio se convierta en un referente por su eficacia comunicativa a la hora de trasladar la esencia de Bizkaia, sus principales atributos y atractivos, incorporando elementos y soluciones tecnológicas que propicien la interacción y una experiencia inmersiva.

e) Establecer un sistema por el cual se garantice la actualización automática o semiautomática de datos, gráficos e informaciones que formen parte de los diferentes apartados de la "exposición".

f) Diseñar el recorrido y la presentación de contenidos de forma que exista la posibilidad de tener un acercamiento a la realidad de Bizkaia y acceder a la totalidad de la información o a parte de esta, tanto de forma guiada como autónoma.

g) Contemplar dentro del espacio expositivo una sección personalizable para corporaciones empresariales, instituciones_ o entidades de diverso tipo que pudieran demandar el uso de este espacio para realizar sus propios eventos y presentaciones.

h) Garantizar la funcionalidad y usabilidad de las tecnologías que se incorporen al espacio expositivo.

i) Contemplar la creación de un pequeño espacio de "*office*"/lunch/brunch donde poder ofrecer productos mayoritariamente del territorio

3.2. Estructura básica permanente: Las propuestas deberán definir la estructura básica permanente con la que deberá contar este espacio para el desarrollo de funciones como las siguientes:

- Difusión del espacio o showroom para lograr el máximo uso y rendimiento de la infraestructura, así como la actualización y renovación periódica de contenidos:
  - Identificación de agentes
  - Establecimiento de acuerdos
- Presentación a agentes del territorio usuarios potenciales y/o prescriptores del espacio y de sus contenidos y mensajes (aliados en la promoción de la imagen de Bizkaia a nivel externo e interno como elemento de cohesión).
- Organización de eventos para dar a conocer el showroom.
- Configuración de una agenda inicial y continuada de visitas al espacio (objetivo: que todos los días haya mínimamente una visita). Agentes generadores de visita o usuarios del espacio para sus propias actividades: instituciones, universidades, Centros Tecnológicos, empresas de diferentes sectores, delegaciones internacionales que visitan Bilbao, Bizkaia, Euskadi, etc.
- Renovación periódica de contenidos y actualización continua de los datos. Mantenimiento tecnológico y lenguaje informático transferible.
- Desarrollo de materiales adicionales para complementar la oferta del showroom.
- Datos para la realización de Informes de seguimiento.

4.- DISEÑO TECNOLÓGICO Y PROYECTOS EJECUTIVOS

4.1 Diseño Tecnológico: El diseño del espacio tendrá un alto componente tecnológico que deberá cubrir, como mínimo, los siguientes hitos:

a) Creación de un Entorno Inmersivo: Se debe desarrollar un espacio físico que integre tecnologías digitales de vanguardia, como pantallas LED, proyecciones 3D, hologramas, realidad virtual, aumentada o mixta, para sumergir a los visitantes en una experiencia multisensorial.

b) Desarrollo de Contenidos Interactivos: Producir contenidos digitales de alta calidad, incluyendo modelos 3D, animaciones, y efectos visuales que se sincronicen con la narrativa del showroom, permitiendo una interacción fluida y atractiva con el usuario.

c) Optimización de la Experiencia del Usuario: Diseñar un flujo de navegación intuitivo y personalizado que facilite la interacción del usuario con los diferentes elementos del showroom, garantizando una experiencia accesible, intuitiva y satisfactoria para todos los perfiles de visitantes.

d) Integración Tecnológica: Coordinar la instalación y configuración de todos los componentes tecnológicos, asegurando una integración perfecta entre lo digital y lo físico para lograr una experiencia inmersiva óptima.

e) Cumplimiento de Normativas y Seguridad: Asegurar que todas las instalaciones cumplan con las normativas vigentes en cuanto a seguridad física y digital, así como las regulaciones legales relacionadas con la protección de datos, accesibilidad, y licencias.

f) Sostenibilidad y Mantenimiento: Diseño de implementación de un plan de mantenimiento continuo y soporte técnico para garantizar las actualizaciones, longevidad y eficiencia del showroom.

El showroom inmersivo digital debe erigirse en un espacio de referencia para la exhibición de productos, servicios o conceptos, sirviendo como una herramienta poderosa para atraer, emocionar y fidelizar a los visitantes, generando un impacto duradero.

4.2 Proyectos Ejecutivos: Además de la conceptualización, diseño y proyecto digital se tendrán que diseñar y desarrollar los proyectos ejecutivos correspondientes a todas las obras e instalaciones necesarias para la completa ejecución del showroom inmersivo digital en la modalidad "llave en mano":

En el proyecto ejecutivo se especificarán todos los detalles constructivos, materiales, acabados, costos y tiempos, necesarios para llevar la ejecución completa del showroom (planos detallados, memorias, especificaciones técnicas, presupuestos, cronogramas, etc.).

Los proyectos a desarrollar serán, con carácter enunciativo y no limitativo, los siguientes:

a) Proyecto de instalaciones eléctricas. Diseño de instalaciones eléctricas, incluyendo canalizaciones, líneas, acometidas, cuadro eléctricos y alimentación a todos los elementos digitales.

b) Proyecto de iluminación funcional. Diseño de las instalaciones de iluminación, soluciones que aprovechen la luz natural, además del *lighting design* de una iluminación artificial eficiente y estética.

c) Proyecto de telecomunicaciones. Sistemas de redes y telecomunicaciones necesario para mantener la conectividad tanto de la tecnología como la de los usuarios y visitantes.

d) Proyecto de sistemas de seguridad. Sistemas de cámaras, alarmas y controles de acceso para el showroom.

e) Proyecto de instalaciones mecánicas, climatización y ventilación: Distribución adecuada del aire acondicionado o ventilación en todo el espacio. Sistemas de control de climatización para mantener la temperatura de confort según RITE.

f) Proyecto de instalaciones hidráulicas y sanitarias. Diseño de instalaciones de distribución y suministro necesarias de los espacios de baños y servicios.

g) Proyecto de Acústica: Control de ruido y correcta sonorización del espacio para mantener el confort de los usuarios y la utilización de materiales absorbentes para la absorción del ruido.

h) Proyecto de interiorismo: Diseño de interiorismo del espacio para un máximo confort que integre la tecnología, el equipamiento y el mobiliario. Definir y organizar las zonas de exposición, descanso, o reuniones.

i) Proyecto de Domótica y Automatización. Control inteligente y eficiente energéticamente. Implementación de sistemas de gestión para el control intuitivo del showroom adaptado a la tipología de contenido y visitantes.

j) Proyecto de sistemas contra incendios: Sistemas de protección activa y pasiva contra incendios.

k) Proyecto de obra civil: Construcción de espacios, suelos, techos y acabados generales.

l) Proyecto de actividad en su caso.

m) Proyecto de audiovisuales. Sistemas de audio y video de cada una de las áreas o zonas dispuestas en el showroom, incluyendo cada una de las tecnologías diseñadas para maximizar la experiencia audiovisual.

Cada uno de estos proyectos debe alinearse a la normativa local y cumplir con las regulaciones correspondientes (seguridad y salud, eficiencia energética, accesibilidad, etc.). En el supuesto de resultar necesario, también deberá incluir la coordinación de seguridad y salud de la ejecución de los proyectos y, en general, todo lo necesario para la entrega "llave en mano" del showroom según el contenido propuesto en el anteproyecto.

5.- PRECIO MÁXIMO, PLAZO EJECUCIÓN Y MANTENIMIENTO DEL ESPACIO

La propuesta deberá aportar un cronograma detallado del desarrollo y el plazo de ejecución necesario para cada fase del proyecto y hasta la puesta en marcha inicial del espacio. En idéntico sentido deberá aportar datos y detalles con relación al mantenimiento necesario del espacio, así como el plazo durante el que, una vez puesto en marcha el mismo, van a continuar prestando su servicio para la utilización del espacio.

El anteproyecto deberá contener así mismo un presupuesto máximo de ejecución con el mayor detalle posible en cuanto partidas, elementos, útiles, etc. necesarios para la entrega "llave en mano" del espacio. Este presupuesto no podrá ser superior a la cantidad de 3.000.000.- EUROS, IVA EXCLUIDO.

6.- CONTRATO DERIVADO DEL CONCURSO.

El contenido concreto del contrato se negociará con el ganador del Concurso cuya propuesta resulte seleccionada (Fase III), de conformidad con lo establecido en el art. 168 d) de la LCSP para el procedimiento negociado sin publicidad.

AZPIEGITURAK se reserva el derecho de no iniciar, por causas justificadas, la tramitación del citado procedimiento negociado, sin que ello genere derecho a indemnización alguna para los concursantes.

El contrato que se derive de este procedimiento negociado tendrá por objeto:

(i) La redacción de los proyectos ejecutivos y obtención de otros documentos y/o legalizaciones según lo contenido en el PPT;
(ii) La dirección y ejecución de las obras, suministro de elementos e implantación de instalaciones y software necesarios para la creación y puesta en marcha, llave en mano, del showroom inmersivo, según lo contenido en la propuesta ganadora;
(iii) El mantenimiento de las instalaciones, el software y el espacio según lo contenido en la propuesta ganadora.
(iv) En general, todas aquellas actuaciones comprendidas en la propuesta ganadora.

El procedimiento negociado podrá iniciarse en el plazo de 12 meses a partir de que se adopte la resolución definitiva del Concurso, por la Entidad contratante o cualquier otra Administración pública o entidad pública o privada instrumental que, en su caso, asuma el diseño y/o construcción del proyecto.

Dicho plazo podrá prorrogarse de mutuo acuerdo por AZPIEGITURAK y el autor de la propuesta seleccionada antes de su finalización cuando concurran razones urbanísticas, técnicas, ambientales, etc. que justifiquen dicha prórroga.

Bizkaia azpiegiturak

AZPIEGITURAK, S.A.M.P.