

Baldintza teknikoen orria
Pliego de prescripciones técnicas particulares

DOSIER ZK. - N° EXPEDIENTE:

2024/CO_SSUM/0059

PLIEGO DE CLÁUSULAS TÉCNICAS PARTICULARES DEL AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ PARA LA CONTRATACIÓN MEDIANTE PROCEDIMIENTO Abierto Supersimplificado

Expediente : 2024/CO_SSUM/0059

Título : SUMINISTRO DE EQUIPAMIENTO Y MATERIAL DIDÁCTICO TURÍSTICO PARA LA ACOGIDA DE VISITANTES AL PALACIO DE VILLA SUSO

Departamento : EKONOMIA,SUSTAPENA,ENPLEGUA,MERKATARITZA ETA TURISMOA
PROMOCIÓN ECONÓMICA, EMPLEO, COMERCIO Y TURISMO

Código CPV : 32321300 Materiales audiovisuales
30230000 Equipo relacionado con la informática
72211000 Servicios de programación de sistemas y software de usuario
72212520 Servicios de desarrollo de software multimedia
72224000 Servicios de consultoría en gestión de proyectos
79950000 Servicios de organización de exposiciones, ferias y congresos

1. ANTECEDENTES

El crecimiento turístico que se está experimentando en el País Vasco tras la pandemia, evidencia la necesidad de contar con más recursos turísticos que complementen su oferta cultural y gastronómica. Los municipios, si quieren aprovechar la actual tendencia, necesitan acondicionar su rico patrimonio para ponerlo en valor y atraer las visitas. Los recursos turísticos por tanto, han de pasar a ser cada vez más atractivos y han de incorporar elementos que amplíen el conocimiento y el disfrute de aquellas personas que hasta allí se desplazan.

Vitoria-Gasteiz cuenta con un casco histórico medieval con origen en el medievo que le convierte en la capital histórica y monumental del País Vasco. Aquellas personas que acuden a conocer la ciudad descubren vestigios medievales, renacentistas y neoclásicos en sus calles, sorprendiendo la sobriedad y belleza de sus antiguas calles y edificaciones. Son numerosos los ejemplos de la arquitectura palaciega renacentista en Vitoria-Gasteiz, los cuales han sido convertidos hoy, en varios casos, en museos o centros culturales. También destacan varias casas-torre de origen medieval, edificios neoclásicos y elegantes mansiones de principios del siglo XX.

Entre los edificios renacentistas de la vieja ciudad destaca el Palacio Villa Suso. De propiedad municipal está ubicado en la singular Plaza del Machete, enclave de gran belleza y modélica arquitectura. El edificio en la actualidad se utiliza como sede de congresos y del servicio municipal de cultura. El palacio se comenzó a construir al sur de la almendra en 1538 por encargo de Martín de Salinas, embajador del emperador Carlos I. Algunos muros de su interior formaron parte de la antigua muralla alta de la ciudad, siendo el paseo entre sus murallas es uno de los más bellos de la ciudad. En su fachada principal se exhibe su balcón-galería desde donde se aprecia una de las mejores vistas de la ciudad, en su extremo norte destaca la magnífica entrada con la heráldica de los Salinas. El edificio desde el exterior no hace visible tanta belleza por lo que su apertura al público es obligada, ya que el lugar merece ser visitado.

Desde hace años se abren al público algunas salas del palacio Villa Suso en los meses verano, pero las visitas que se realizaran, tal cual se encuentra el edificio, tienen una escasa duración, lo cual evidencia la necesidad de enriquecerlo con materiales y contenidos que permitan dar a conocer sus valores patrimoniales.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto y la importancia de enriquecer como recurso turístico el Casco Histórico de la ciudad, el Departamento de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo propone la contratación y coordinación de un proyecto expositivo o de divulgación en el edificio que sirva de apoyo a las visitas estivales y que permita comunicar de un modo didáctico aspectos históricos de la ciudad, los valores del edificio o el tránsito de la ciudad medieval a la ciudad moderna.

Egiaztatzeko kode seguruak (EKS) agiri elektroniko honen kopia baten osotasuna egiaztatzea ahalbidetzen du, helbide honetan: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/ <i>El código de verificación (CSV) permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/</i> Agiri honek sinadura elektronikoa darama, konfiantzazko zerbitzu elektronikoan alderdi jakin batzuk arautzen dituen azaroaren 11ko 6/2020 Legearen arabera. <i>Este documento incorpora firma electrónica de acuerdo a la Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza.</i>			
Sinatzailearen izena <i>Firmado por</i>	JAVIER ESTEBARANZ GONZALEZ (Jefatura de Servicio de Congresos de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo)		
EKS (Egiaztatzeko Kode Segurua) <i>CSV (Código Seguro de Verificación)</i>	DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU	Data eta Ordua <i>Fecha y Hora</i>	25/11/2024 09:47:54
Zerbitzaria <i>Servidor</i>	Ayuntamiento de Vitoria-Gasteizko Udala	Orrialdea <i>Página</i>	1/5
 DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU			

Baldintza teknikoen orria
Pliego de prescripciones técnicas particulares

El edificio deberá contar con elementos expositivos o didácticos con medidas de accesibilidad universal, para que un amplio espectro de personas pueda disfrutar y ampliar sus conocimientos sobre el edificio, sobre el casco histórico medieval y sobre la evolución de la ciudad hacia el ensanche.

2. DEPARTAMENTO Y SERVICIO QUE INICIAN LA CONTRATACIÓN

Departamento de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo.
Servicio de Congresos y Turismo.

3. OBJETO DEL CONTRATO

El objeto de este contrato es el suministro de equipamiento, recursos y/o materiales didácticos para la acogida de visitantes al Palacio de Villa Suso con el consiguiente acondicionamiento de espacio que permita disfrutar en el palacio de Villa Suso de una experiencia bajo los criterios de accesibilidad universal. El fin de estos elementos es que sirvan de apoyo didáctico para ampliar los conocimientos del público visitante sobre la historia de la ciudad.

4. CONTENIDO TÉCNICO DE LOS TRABAJOS A DESARROLLAR

Las propuestas deberán enfocarse en el desarrollo de productos didácticos y expositivos que aborden al menos uno de los siguientes temas clave:

1. Palacio de Villa Suso:

Las propuestas deben destacar la historia y el valor patrimonial del Palacio de Villa Suso, poniendo de relieve su rol en la historia de la ciudad e integrándolo en el contexto de la evolución de Vitoria-Gasteiz.

2. Tránsito de la ciudad medieval a la ciudad moderna:

Los productos educativos deben reflejar cómo Vitoria-Gasteiz pasó de ser una ciudad medieval cerrada a una ciudad moderna y en expansión, ofreciendo una visión comparativa entre ambas etapas a través de medios interactivos, fomentando la comprensión del desarrollo histórico y urbanístico.

3. El Ensanche Neoclásico, expansión de la ciudad en los siglos XVIII y XIX:

Resaltar el proceso de expansión urbana y modernización de la ciudad, con especial enfoque en el trazado urbanístico, la arquitectura neoclásica y la evolución económica y social.

4. Los Arquillos, solución arquitectónica de Olaguibel:

Subrayar la innovación arquitectónica de los Arquillos por parte del arquitecto Justo Antonio de Olaguibel como solución al desnivel entre el Casco Medieval y la nueva expansión urbana.

Públicos objetivo

En el diseño de las propuestas se deberán tener en cuenta los distintos públicos objetivo y ámbitos territoriales a los que se dirige:

1. Público escolar:

Las propuestas educativas dirigidas a este público deben enfocarse en la gamificación del aprendizaje, ofreciendo actividades que combinen el entretenimiento con la educación. Las experiencias inmersivas pueden facilitar la comprensión de la historia, el arte y el patrimonio de Vitoria-Gasteiz de una manera más accesible y memorable, alineándose con los objetivos pedagógicos de los centros educativos y fomentando el interés por el entorno histórico y cultural de la ciudad.

2. Público familiar:

El público familiar es un segmento estratégico dentro del turismo cultural de Vitoria-Gasteiz. Compuesto por familias que buscan actividades recreativas y educativas, las propuestas dirigidas a este segmento deben ser inclusivas, con contenidos adaptables tanto para niños como para adultos. Las actividades deben fomentar la interacción entre los miembros de la familia y permitirles disfrutar juntos del descubrimiento cultural.

3. Público cultural:

Personas cuyo principal interés y motivación de viaje radican en aspectos relacionados con la cultura, el patrimonio y la recreación histórica. Este segmento busca experiencias profundas y significativas que les permitan conectar con la historia y el legado cultural de Vitoria-Gasteiz.

4. Mercados:

Egiazatzeko kode seguruak (EKS) agiri elektronikoen kopiatan baten osotasuna egiaztatzea ahalbidetzen du, helbide honetan: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/ <i>El código de verificación (CSV) permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/</i> Agiri honek sinadura elektronikoa darama, konfiantzazko zerbitzu elektronikoen alderdi jakin batzuk arautzen dituen azaroaren 11ko 6/2020 Legearen arabera. <i>Este documento incorpora firma electrónica de acuerdo a la Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza.</i>			
Sinatzailearen izena <i>Firmado por</i>	JAVIER ESTEBARANZ GONZALEZ (Jefatura de Servicio de Congresos de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo)		
EKS (Egiazatzeko Kode Segurua) <i>CSV (Código Seguro de Verificación)</i>	DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU	Data eta Ordua <i>Fecha y Hora</i>	25/11/2024 09:47:54
Zerbitzaria <i>Servidor</i>	Ayuntamiento de Vitoria-Gasteizko Udala	Orrialdea <i>Página</i>	2/5
 DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU			

Baldintza teknikoen orria

Pliego de prescripciones técnicas particulares

Se tendrá en cuenta que el mercado prioritario es el de proximidad, Euskadi y territorios situados a menos de 1 hora de trayecto (short breaks). En cuanto al mercado estatal e internacional, se tendrá en cuenta que las personas visitantes mayoritariamente son de Madrid, Cataluña y Valencia y del mercado francés.

Prioridad en el uso de tecnologías avanzadas

Las distintas reconstrucciones virtuales que se hagan según el medio propuesto se desarrollarán con una imagen de calidad gráfica, valorando el nivel de detalle y la calidad de las texturas empleadas.

Se otorgará preferencia a las propuestas que ofrezcan una inmersión interactiva mediante medios tecnológicos avanzados, no siendo admitidos para su valoración proyectos que no contemplen cualquiera de los siguientes soportes en el propuesta su como:

1. Realidad Virtual: Propuestas que permitan recorridos virtuales por el Casco Medieval, el Ensanche, Los Arquillos y/o el Palacio de Villa Suso, ofreciendo experiencias inmersivas al usuario.

La realidad virtual (VR) es una tecnología que permite a los usuarios experimentar entornos tridimensionales creados digitalmente a través de dispositivos especiales, como gafas de realidad virtual. Las personas usuarias pueden interactuar con el entorno, explorar espacios y objetos virtuales en tiempo real, logrando una experiencia inmersiva.

La realidad virtual podría usarse para crear recorridos virtuales por el Casco Medieval, el Ensanche Neoclásico, los Arquillos y/o el Palacio de Villa Suso.

Algunos ejemplos serían:

- Explorar el Casco Medieval en una simulación que recree su apariencia original, caminando por sus calles, visitando la muralla y descubriendo los rincones históricos más emblemáticos.
- Recorrer el Ensanche Neoclásico como era en el siglo XIX, viendo sus edificios característicos y experimentando la expansión urbana de la época.
- Adentrarse en los Arquillos, observando la solución arquitectónica en detalle, incluso desde perspectivas inaccesibles en la vida real.
- Visitar el Palacio de Villa Suso en una recreación virtual, donde se podrán visualizar tanto su estructura actual como su aspecto original.

2. Holografía: Proyectos que utilicen holografía para mostrar recreaciones históricas y arquitectónicas de los elementos mencionados

La holografía es una técnica que permite proyectar imágenes tridimensionales en el espacio sin necesidad de gafas u otros dispositivos. Los hologramas pueden ser visualizados desde diferentes ángulos, generando la ilusión de que el objeto está presente en el entorno físico.

Algunos ejemplos de lo que los proyectos podrían ofrecer mediante la holografía serían:

- Recreaciones históricas: mostrar cómo eran los edificios y calles del Casco Medieval y el Ensanche Neoclásico en diferentes épocas.
- Representaciones de personajes históricos: Los hologramas podrían proyectar figuras históricas que habitaron el Palacio de Villa Suso o fueron clave en el desarrollo de la ciudad, brindando la oportunidad de "interactuar" con ellos.
- Proyecciones arquitectónicas: Se podrían usar hologramas para mostrar cómo se construyeron los Arquillos, desde los planos originales hasta su edificación, o presentar el Palacio de Villa Suso en diferentes épocas.

3. Realidad Aumentada: Propuestas que integren la realidad aumentada como medio para que los usuarios puedan visualizar elementos históricos sobre el paisaje urbano actual

La realidad aumentada (AR) es una tecnología que superpone elementos virtuales (como imágenes, texto o gráficos 3D) sobre el mundo real en tiempo real, generalmente a través de dispositivos móviles como smartphones o tabletas. Las personas usuarias interactúan con estos elementos mientras observan su entorno físico.

Las propuestas basadas en realidad aumentada permitirían a los usuarios superponer elementos históricos sobre el paisaje urbano actual. Por ejemplo:

- Superponer imágenes del Palacio de Villa Suso en diferentes épocas, mostrando su evolución y las diversas modificaciones que ha sufrido.
- Explorar objetos históricos virtuales o visualizar escenas históricas recreadas en el Palacio de Villa Suso mientras lo recorren físicamente.

4. Maquetas interactivas: Propuesta que usen maquetas físicas o arquitectónicas a escala que deberán ser automatizadas o interactivas

Egiaztezeko kode seguruak (EKS) agiri elektroniko honen kopia baten osotasuna egiaztatzea ahalbidetzen du, helbide honetan: <https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/>

El código de verificación (CSV) permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: <https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/>

Agiri honek sinadura elektronikoa darama, konfiantzazko zerbitzu elektronikoen alderdi jakin batzuk arautzen dituen azaroaren 11ko 6/2020 Legearen arabera.

Este documento incorpora firma electrónica de acuerdo a la Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza.

Sinatzailearen izena Firmado por	JAVIER ESTEBARANZ GONZALEZ (Jefatura de Servicio de Congresos de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo)		
EKS (Egiaztezeko Kode Segurua CSV (Código Seguro de Verificación))	DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU	Data eta Ordua Fecha y Hora	25/11/2024 09:47:54
Zerbitzaria Servidor	Ayuntamiento de Vitoria-Gasteizko Udala	Orrialdea Página	3/5
 DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU			

Baldintza teknikoen orria

Pliego de prescripciones técnicas particulares

Estas maquetas permiten la interacción con el elemento que se representa en tres dimensiones, normalmente mediante diversos puntos clave en la maqueta. Pueden incluir botones, pantallas táctiles, sensores o elementos móviles que permiten a los usuarios explorar diferentes aspectos de la maqueta.

Las propuestas de maquetas interactivas permitirían por ejemplo:

- Conocer los espacios de urbanización principales de la historia de la ciudad, las calles o los edificios de un determinado periodo, etc.
- Percibir la vida antigua mediante una maqueta que incluya luces LED y un sistema de sonido. Al presionar diferentes partes de la maqueta, se activarían sonidos de la época (mercados, campanas, etc.)

Equipamiento y soportes tecnológicos

Para asegurar una experiencia de usuario óptima, el proyecto deberá incluir la adquisición de todo el equipamiento y soporte tecnológico necesario para la correcta implementación de las actividades divulgativas. Esto puede incluir:

- Gafas de realidad virtual - Headsets VR: Oculus o similares
- Proyectors holográficos - Hypervsn MS-L o similares
- Aplicaciones móviles que utilicen realidad aumentada
- Soportes físicos y digitales para la correcta implementación de las tecnologías

En aquellos proyectos que se empleen los teléfonos móviles, se ha de asegurar siempre la compatibilidad tecnológica y la facilidad de uso. Además se deberán plantear alternativas técnicas con otros dispositivos, para puedan disfrutar de la experiencia aquellas personas que no dispongan de smartphones o que no puedan instalarse aplicaciones.

5. FORMATO DE ENTREGA DE CADA PROYECTO

La propuesta tendrá como máximo 25 folios y como mínimo 10 folios impresos por las dos caras. Toda oferta deberá presentar obligatoriamente en su propuesta de forma coherente los siguientes apartados detallados.

1. Memoria técnica del proyecto:

- Descripción de la propuesta y de las fuentes documentales del tema escogido.
- Metodología didáctica.
- Tecnologías empleadas y detalle de sus aplicaciones.
- Accesibilidad del proyecto.
- Idiomas en los que se van a desarrollar todos los soportes del proyecto.

2. Capacidad para resolución de incidencias técnicas.

3. Planificación y coordinación:

- Calendario de trabajo y de entrega de materiales
- Propuesta de seguimiento del servicio con la persona responsable del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, indicando persona de referencia en la empresa.

4. Presupuesto:

Los proyectos deberán incluir una estimación de los costes asociados a las distintas actuaciones propuestas, desglosando los componentes del proyecto, como por ejemplo con los siguientes apartados:

- Tecnologías propuestas.
- Equipamiento incluido, soportes, etc.
- Desarrollo de contenidos, didácticas, etc.
- Traducción.
- Costes indirectos.

6. SUPERVISIÓN Y APROBACIÓN DE LOS TRABAJOS

Los contenidos históricos y valores que se difundan con el proyecto deberán ser aprobados por la institución promotora, previamente a la producción de los materiales didácticos o expositivos.

Egiaztzeko kode seguruak (EKS) agiri elektroniko honen kopia baten osotasuna egiaztatzea ahalbidetzen du, helbide honetan: <https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/>

El código de verificación (CSV) permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: <https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/>

Agiri honek sinadura elektronikoa darama, konfiantzazko zerbitzu elektronikoaren alderdi jakin batzuk arautzen dituen azaroaren 11ko 6/2020 Legearen arabera. Este documento incorpora firma electrónica de acuerdo a la Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza.

Sinatzailearen izena Firmado por	JAVIER ESTEBARANZ GONZALEZ (Jefatura de Servicio de Congresos de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo)		
EKS (Egiaztzeko Kode Segurua CSV (Código Seguro de Verificación))	DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU	Data eta Ordua Fecha y Hora	25/11/2024 09:47:54
Zerbitzaria Servidor	Ayuntamiento de Vitoria-Gasteizko Udala	Orrialdea Página	4/5


DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU

Baldintza teknikoen orria
Pliego de prescripciones técnicas particulares

7. ACCESIBILIDAD UNIVERSAL, PERSPECTIVA DE GÉNERO Y USO DEL EUSKERA

1. Accesibilidad:

Las propuestas deberán contemplar el diseño y desarrollo de actividades que faciliten el uso y disfrute por parte del mayor número de personas posible, teniendo en cuenta la diversidad de capacidades, necesidades, idiomas, etc. asegurando así una experiencia inclusiva y accesible para todas las personas. Por esta razón, en el proyecto se detallará en un apartado concreto las medidas que se tomarán en el plano de la accesibilidad, si el proyecto es seleccionado.

2. Perspectiva de género:

Las propuestas deberán garantizar el uso de lenguaje inclusivo y promover la igualdad de género siempre que sea posible en las actividades y materiales desarrollados, contribuyendo así a una experiencia educativa que fomente la inclusión y el respeto.

3. Uso del euskera:

Las propuestas deberán contemplar en la experiencia turística, es decir en todos sus soportes bien virtuales, bien físicos, el mismo uso del euskera que del castellano. Por lo que el proyecto ha de ser proyectado en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

8. PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los derechos de explotación, reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de los textos, diseños, fotografías, audiovisuales y cualquier material resultante de la ejecución del contrato, corresponderán en exclusiva al Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz; sin ninguna limitación temporal ni territorial.

9. OBLIGACIONES DE LA ENTIDAD ADJUDICATARIA

La entidad adjudicataria deberá:

- 1) Asignar un equipo humano técnico suficiente y con la dedicación necesaria para una correcta ejecución de la presente licitación y los objetivos identificados.
- 2) Identificar una persona coordinadora de proyecto, que ejercerá de enlace e interlocutor con el Servicio de Congresos y Turismo.
- 3) Asumir todos los costes directos e indirectos de las actuaciones derivadas de la presente licitación con el fin de garantizar su correcto funcionamiento.
- 4) Responsabilizarse del trabajo realizado y de que las actuaciones derivadas de su actividad cumplen en todo momento con el marco normativo.
- 5) Entregar todas las bases de datos, tanto de información escrita o gráfica derivadas de la presente licitación.
- 6) Realizar todas las actas técnicas de las distintas reuniones.
- 7) Hacer un uso del lenguaje no sexista en cualquier documento escrito o digital. En caso de precisar realizar una representación sexista en el marco de una representación histórica, esta deberá ser informada previamente a la Servicio de Congresos y Turismo, que deberá autorizarla.
- 8) Facilitar en todo momento la información requerida sobre el proyecto desde el Servicio de Congresos y Turismo.
- 9) Realizar los trabajos objeto del contrato en el periodo de 1 mes, con fecha de inicio el 25 de noviembre de 2024.

Egiazatzeko kode seguruak (EKS) agiri elektroniko honen kopia baten osotasuna egiazztatzea ahalbidetzen du, helbide honetan: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/ <i>El código de verificación (CSV) permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://sedeelectronica.vitoria-gasteiz.org/verifirmav2/</i> Agiri honek sinadura elektronikoa darama, konfiantzazko zerbitzu elektronikoen alderdi jakin batzuk arautzen dituen azaroaren 11ko 6/2020 Legearen arabera. <i>Este documento incorpora firma electrónica de acuerdo a la Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza.</i>			
Sinatzailearen izena <i>Firmado por</i>	JAVIER ESTEBARANZ GONZALEZ (Jefatura de Servicio de Congresos de Promoción Económica, Empleo, Comercio y Turismo)		
EKS (Egiazatzeko Kode Segurua) <i>CSV (Código Seguro de Verificación)</i>	DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU	Data eta Ordua <i>Fecha y Hora</i>	25/11/2024 09:47:54
Zerbitzaria <i>Servidor</i>	Ayuntamiento de Vitoria-Gasteizko Udala	Orrialdea <i>Página</i>	5/5
 DFKPOBMW2YRK6UMHF3SYTWFNOU			