PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS DEL CONTRATO QUE TIENE POR OBJETO: TRANSICIÓN DIGITAL. CREACIÓN DE RUTAS PATRIMONIALES. CREACIÓN DE LA PLATAFORMA DIGITAL TURÍSTICA COMARCAL. SEÑALIZACIÓN INTELIGENTE RIOJA ALAVESA. MAPA INTERACTIVO RIOJA ALAVESA. TEMATIZACIÓN, MODERNIZACIÓN Y DIGITALIZACIÓN DE LAS OFICINAS DE TURISMO CORRESPONDIENTES A LAS ACTUACIONES 11, 12, 13, 14 Y 15 DEL EJE 3, DEL PLAN DE SOSTENIBILIDAD TURÍSTICA EN DESTINO 2022 RIOJA ALAVESA. PLAN DE SOSTENIBILIDAD TURÍSTICA DE LA CUADRILLA DE LAGUARDIA-RIOJA ALAVESA, EN EL MARCO DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA – FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

Índice

1. OBJETO DEL CONTRATO ... 3
2. CONTEXTO ... 4
3. ANTECEDENTES ... 5
4. METODOLOGÍA Y CONDICIONES DE EJECUCIÓN ... 7
4.1. Trabajos relacionados con elsoftware ... 7
4.1.1. Actuación 11. Creación de Rutas Patrimoniales Digitalizadas. ... 7
4.1.1.1. Antecedentes. ... 7
4.1.1.2. Descripción de los trabajos a desarrollar. ... 8
4.1.1.3. Resumen de tareas a desarrollar. ... 10
4.1.2. Actuación 12. Creación de la plataforma turística comarcal. ... 11
4.1.2.1. Antecedentes. ... 11
4.1.2.2. Descripción de los trabajos a desarrollar. ... 11
4.1.2.3. Resumen de tareas a desarrollar. ... 15
4.1.3. Actuación 14. Mapa interactivo de Rioja Alavesa. ... 16
4.1.3.1. Antecedentes. ... 16
4.1.3.2. Descripción de los trabajos a desarrollar. ... 16
4.1.3.3. Resumen de tareas a desarrollar. ... 20
4.2. Trabajos relacionados con el hardware ... 21
4.2.1. Actuación 13. Señalización inteligente. ... 23
4.2.1.1. Antecedentes. ... 23
4.2.1.2. Descripción de los trabajos a desarrollar. ... 23
4.2.1.3. Resumen de tareas a desarrollar. ... 24
4.2.2. Actuación 15. Tematización, modernización y digitalización de las oficinas de turismo comarcales. ... 26
4.2.2.1. Antecedentes. ... 26
4.2.2.2. Descripción de los trabajos a desarrollar. ... 26
4.2.2.3. Resumen de tareas a desarrollar. ... 30

1. OBJETO DEL CONTRATO

El presente pliego tiene por objeto establecer las prescripciones de carácter técnico que regulan la contratación del suministro de paneles digitales para la señalización inteligente de la comarca Rioja Alavesa y el suministro de equipamientos para la tematización, modernización y digitalización de las Oficinas de Turismo; así como el servicio de creación de rutas patrimoniales digitalizadas, la creación de una plataforma digital turística comarcal y el diseño de un mapa interactivo de la comarca Rioja Alavesa.

El objetivo de este contrato consiste en la puesta en marcha de iniciativas que permitan la modernización, tematización y adaptación del servicio de atención e información turística a un viajero cada vez más experimentado, conectado y digitalizado.

Los objetivos específicos que se pretenden cubrir con este servicio son los siguientes:

- **Creación de rutas patrimoniales digitalizadas**: A través de esta acción se pretende desarrollar una serie de rutas patrimoniales digitalizadas en los municipios de Rioja Alavesa, es decir, configurar distintos paseos urbanos a través de los cuales el patrimonio cultural de cada uno de los municipios del territorio se vea integrado y cohesionado para poder ser descubierto y disfrutado por el turista que recorre el destino a pie.

- **Creación de la plataforma digital turística comarcal**: Crear una nueva plataforma turística digital de la comarca que dé respuesta a las necesidades de un viajero hiperconectado y ávido de obtener información del destino y de las empresas y entidades locales, así como el propio ente gestor del turismo de la comarca.

- **Señalización inteligente Rioja Alavesa**: Señalización digital inteligente a la entrada o espacios relevantes de cada municipio de la comarca, que destaque su vocación turística. En estos paneles digitales de gran tamaño el visitante podrá encontrar información turística de gran interés que irá cambiando cada cierto tiempo, mostrando de forma dinámica los datos más relevantes del municipio y la comarca a nivel turístico.

- **Creación de mapa interactivo de Rioja Alavesa**: mapa ilustrado digital que incluya los principales recursos y atractivos turísticos de la comarca. Con el objetivo de reflejar la diversidad y complementariedad de la oferta turística del destino, se representarán en dicho soporte recursos turísticos de distinta índole. En este mapa, además de localizarse los recursos turísticos principales del destino, se desarrollará una leyenda/ficha interactiva con amplia información de cada recurso o atractivo.

- **Tematización, modernización y digitalización de las oficinas de turismo comarcales**: modernización, tematización y adaptación del servicio de atención e información turística a un viajero cada vez más experimentado, conectado y digitalizado. En muchas ocasiones, el primer contacto del viajero con el destino se produce en la oficina de turismo, por ello es extremadamente importante sorprenderlo y generar una experiencia que le invite a consumir todo el territorio y sus principales recursos turísticos.

Se trata de un contrato mixto de servicio y suministro y, por su alcance y el importe de gasto previsto, el procedimiento de contratación es abierto, previsto en el artículo 71 de la Ley Foral 2/2018 de 13 de abril de Contratos Públicos. El contrato objeto de este pliego forma parte del eje 3: Transición Digital, actuaciones 11 a 15. **Plan de Sostenibilidad Turística Comarcal, Enoturismo y Gastronomía Sostenibles, impulsores del desarrollo de Rioja Alavesa**, enmarcado en el Plan de recuperación, Transformación y Resiliencia (PRTR), financiado por la Unión Europea-Next GenerationEU.

En todas las actuaciones del contrato se seguirá la identidad visual corporativa de la Cuadrilla Laguardia-RiojaAlavesa establecida en el Plan de Sostenibilidad Turística y sus correspondientes logos.

2. CONTEXTO

La Rioja Alavesa se distingue como un lugar singular con un impresionante entorno vitivinícola y un patrimonio histórico-cultural incomparable. Este destino presenta un extenso paisaje de viñedos entremezclado con lugares naturales únicos, hallazgos arqueológicos y pintorescas villas medievales que conservan la autenticidad del tiempo y las huellas históricas. A lo largo de todas las estaciones, el paisaje cambia constantemente, ofreciendo oportunidades para disfrutar de actividades enoturísticas, gastronómicas, culturales y naturales durante todo el año.

A pesar del notable desarrollo turístico experimentado, especialmente en el ámbito enoturístico desde la creación de la Ruta del Vino de Rioja Alavesa en 2005, la región enfrenta desafíos significativos en términos de sostenibilidad turística. Esto subraya la necesidad de implementar un plan de sostenibilidad turística en el destino.

El Plan de Sostenibilidad Turística en Destino (PSTD) se presenta como una oportunidad única para evolucionar el modelo turístico actual y diversificar la oferta enoturística. El objetivo es abordar desafíos clave como la distribución equitativa de los flujos turísticos, la internacionalización, la reducción de la estacionalidad y el aumento del gasto y la estancia media, principalmente.

El fin de este proyecto es dar a conocer todos esos recursos, enológicos, patrimoniales, naturales, históricos, que destaquen por su singularidad y valor, y facilitar al visitante tanto su acceso a dichos recursos como su misma identificación, poniendo a su disposición información relevante y actualizada, que le permita disfrutar en toda su extensión de esta privilegiada comarca.

La aceleración de la transformación de Rioja Alavesa hacia un destino enoturístico líder en sostenibilidad implica una propuesta de valor más tranquila, equilibrada y diversa, comprometida con sus comunidades y su historia. Esto requiere la diversificación y complementación del enoturismo, destacando recursos adicionales como el aceite de oliva, la gastronomía distintiva, los elementos naturales y la biodiversidad, así como los recursos arqueológicos. Además, se busca desarrollar infraestructuras y soportes digitales para impulsar esta transformación.

El proceso de transformación se basa en la implementación de un nuevo modelo de desarrollo turístico sostenible a nivel medioambiental, socioeconómico y territorial. El objetivo es contribuir al equilibrio territorial, valorar todos los recursos disponibles y satisfacer las necesidades de visitantes, sector turístico, entorno y comunidad local. Se promueve una mayor participación del sector empresarial y una colaboración más estrecha entre lo público y lo privado.

El plan incluye mejoras en infraestructuras, la creación de corredores verdes y rutas para fomentar la movilidad sostenible, la generación de un destino más policéntrico y la diversificación de la oferta enoturística con propuestas más sostenibles. Es decir, se busca mejorar la competitividad mediante la digitalización de recursos y servicios turísticos.

En resumen, el **Plan de Sostenibilidad Turística Comarcal, Enoturismo y Gastronomía Sostenibles, impulsores del desarrollo de Rioja Alavesa** se concreta en 26 actuaciones dentro de los 4 ejes establecidos.

- **Transformación verde y sostenible**: este eje comprende actuaciones enfocadas a la creación de infraestructuras ciclistas, miradores, áreas de vegetación, acondicionamiento de rutas verdes, etc. que conecten nuestros pueblos e inviten a la movilidad sostenible, para realizar un turismo mucho más tranquilo y pausado,

disfrutando del paisaje y los numerosos atractivos naturales de la comarca.

- **Eficiencia energética**: este eje comprende actuaciones de mitigación del cambio climático orientadas a la reducción del consumo energético, transición hacia energías renovables y el impulso de la movilidad sostenible, como la iluminación eficiente del patrimonio, la peatonalización del entorno de algunas murallas medievales, o la creación de la red de rutas cicloturísticas comarcal.

- **Transición digital**: este eje comprende todas aquellas actuaciones que facilitan la mejora continua en la comunicación y acceso del turista a los recursos y servicios turísticos del destino mediante el uso de la tecnología, como la digitalización de las oficinas de turismo, la señalización inteligente en los municipios de la comarca o la elaboración de un mapa interactivo del destino.

- **Competitividad**: este eje comprende todas las acciones de creación de un nuevo producto (proyecto Oleoturismo en Rioja Alavesa), la puesta en valor de los barrios históricos de bodegas, la mejora del producto gastronómico, la señalización del 5 patrimonio, así como la gestión del plan de sostenibilidad.

3. ANTECEDENTES

Desde la orilla del Ebro y su distintivo microclima, Rioja Alavesa se distingue como una comarca con una personalidad única, original y singular. Las tierras rojas de esta región son especialmente propicias para el cultivo de viñedos que pintan el panorama con un verde intenso en primavera y tonalidades rojizas en otoño, contribuyendo así a la merecida reputación internacional de la zona por su excelente vino.

Sin embargo, más allá de la viticultura, la región está salpicada de fascinantes vestigios prehistóricos, murallas de antiguas villas, mansiones históricas y paisajes extraordinarios. Este rico patrimonio atestigua la prosperidad de aquellos que han elegido establecerse en esta tierra generosa.

La presente actuación consiste en la puesta en marcha de iniciativas que permitan la modernización, tematización y adaptación del servicio de atención e información turística a un viajero cada vez más experimentado, conectado y digitalizado.

En muchas ocasiones, el primer contacto del viajero con el destino se produce en la oficina de turismo, por ello es extremadamente importante sorprenderlo y generar una experiencia que le invite a consumir todo el territorio y sus principales recursos turísticos.

Gracias a su privilegiada situación geográfica, esta comarca dispone de infinidad de recursos naturales esperando a viajeros ávidos de experiencias nuevas.

Las actuaciones comprendidas en el eje 3: Transición digital, persiguen la mejora continua en la comunicación y acceso del turista a los recursos y servicios turísticos del destino mediante el uso de la tecnología, como la digitalización de las oficinas de turismo, la señalización inteligente en los municipios de la comarca o la elaboración de un mapa interactivo del destino.

Con el fin de establecer distintos objetivos y unas fases de desarrollo se ha dividido el proyecto en las cinco actuaciones anteriormente definidas, cada una de ellas de acuerdo al convenio firmado, aunque todas ellas interrelacionadas con el fin de optimizar recursos y crear contenidos que sean integrables entre sí, mejorando la coordinación y el producto final.

La ejecución de estas actuaciones está prevista en un horizonte temporal de 18 meses, debiendo estar finalizadas en todo caso antes de octubre de 2025.

4. METODOLOGÍA Y CONDICIONES DE EJECUCIÓN

El contratista deberá prestar los servicios descritos a continuación considerando las directrices y estrategias del Plan Estratégico de Turismo vigente en el momento del contrato.

4.1. Trabajos relacionados con el software

Todo Software puesto a disposición en este contrato y cualquiera de los componentes software expresamente enumerados en el presente Pliego de prescripciones técnicas deberá cumplir los requerimientos expuestos en el presente apartado.

- Los componentes y desarrollos destinados a funcionar sobre explorador soportarán los navegadores más extendidos en el mercado en sus dos últimas versiones en el momento de la entrega de los desarrollos, siempre que estén soportados por el fabricante.
- Las soluciones software propuestas deberán basarse en estándares y serán de fácil mantenimiento y amplia presencia en el mercado, con el objeto de maximizar la interoperabilidad y las posibilidades de integración.
- Deberá haber compatibilidad entre todo el software que forma parte de la solución descrita en el presente Pliego, con los sistemas operativos implantados en La Cuadrilla, con las plataformas de bases de datos y servidor de aplicaciones, el software de copias de seguridad, el sistema de virtualización de servidores, así como el resto de aplicaciones y servicios que integran el resto de componentes descritos en el presente Pliego.
- Las funcionalidades solicitadas en los diferentes componentes objeto de la licitación y que se describen en los siguientes apartados de este Pliego deberán estar operativas en el momento de la entrega, pudiéndose comprobar su correcto funcionamiento.
- Cualquier solución software que implique interacción con sensores o actuadores, deberá soportar la inclusión, sin coste de licenciamiento adicional, de los nuevos sensores que se implanten.
- Cualquier solución software debe permitir acceso concurrente desde varios dispositivos al mismo tiempo.
- En el desarrollo de aplicaciones accesibles desde un navegador, el adjudicatario deberá tener en cuenta principios de desarrollo que optimicen el tiempo de carga, tales como optimizar imágenes y otros elementos de las páginas, utilizar algoritmos de compresión sin pérdida de calidad para reducir el número de bytes enviados a través de la red, evitar redirecciones de páginas, o utilizar herramientas de optimización de la memoria caché, siempre y cuando no interfieran en el buen funcionamiento del portal web
- La arquitectura de seguridad definirá el hardware, software, protocolos y políticas para crear el entorno sobre el que los componentes objetos del presente Pliego funcionen de forma fiable, segura y con alta calidad. Esta deberá cubrir al menos:
    - Autenticación y autorización
    - Seguridad en las comunicaciones y securización de todos los elementos desplegados en los diferentes componentes, en especial la capa de sensorización.
    - Monitorización e integridad del sistema
    - Registro de logs centralizado.
    - Backup, restoring y duplicado de datos.
- Hosting de la plataforma durante la ejecución del contrato. Será de tipo servidor dedicado (físico o en cloud) ubicado en territorio de la Unión Europea y deberá contar con un nivel de seguridad certificado según el ENS alto, para ello el licitador en su memoria técnica deberá aportar el certificado que acredite este apartado, no siendo aceptado declaraciones responsables o cualquier otro documento no certificativo de este apartado

4.1.1. ***Actuación 11. Creación de Rutas Patrimoniales Digitalizadas.***

4.1.1.1. ***Antecedentes.***

Rioja Alavesa se distingue como un destino excepcional desde el punto de vista patrimonial, ya que todos sus municipios poseen un extenso repertorio de recursos históricos y culturales de gran relevancia y singularidad.

La **creación de al menos 12 rutas patrimoniales digitalizadas** en los municipios de Rioja Alavesa tiene como objetivo realzar este patrimonio. Estas rutas proporcionarán paseos temáticos interurbanos que integren y cohesionen el patrimonio cultural de la comarca, permitiendo a los turistas explorar y disfrutar del destino de un modo distinto.

La ejecución de esta actuación **identificará, señalizará e interpretará** los principales recursos culturales y naturales de la región, los cuales **se integrarán en las rutas patrimoniales digitalizadas.**

Estas rutas **serán accesibles a través de la plataforma web comarcal**, estarán compuestas por los recursos de cada municipio y se organizarán en torno a temáticas específicas, ofreciendo a los visitantes acceso a la rica oferta patrimonial comarcal y local mediante sus propios dispositivos móviles, lo que lo hace más accesible y sostenible. Todos los contenidos se alojarán en la plataforma turística de la comarca y se complementarán con elementos físicos derivados del **Plan de Señalización e Interpretación de la Comarca**, como señalética y paneles interpretativos, instalados en ciertos recursos patrimoniales según el plan de señalización e interpretación de la comarca.

Estas nuevas rutas fomentarán la movilidad sostenible en los municipios de Rioja Alavesa, al mismo tiempo que mejorarán la valoración del patrimonio cultural local mediante su digitalización.

Las rutas consistirán en distintos paseos temáticos interurbanos a través de los cuales se integren y cohesionen todos los recursos (patrimoniales, naturales, históricos, enológicos, etc.) de la comarca para facilitar al turista descubrir y disfrutar de ellos.

La presencia de recursos similares en varios municipios brinda la oportunidad de crear **rutas temáticas** que abarquen varios núcleos de población, fomentando así la distribución equitativa de flujos turísticos y contribuyendo al equilibrio territorial.

4.1.1.2. ***Descripción de los trabajos a desarrollar.***

4.1.1.2.1. Fase 1. Análisis de recursos patrimoniales.

Una vez adjudicada la prestación del servicio, ésta se concretará a través de la presentación de un **Análisis de recursos patrimoniales** tras la formalización.

La empresa adjudicataria analizarán los distintos recursos de los 23 núcleos de población:

- Assa
- Barriobusto
- Baños de Ebro
- El Campillar
- Elciego
- Elvillar
- Kripan
- Labastida
- Labraza
- Laguardia
- Lanciego
- Lapuebla de Labarca
- Laserna
- Leza
- Moreda de Álava
- Navaridas
- Oyón
- Páganos

- Salinillas de Buradón
- Samaniego
- Villabuena de Álava
- Viñaspre
- Yécora

Se tomará como base un listado proporcionado por La Cuadrilla, además se obtendrá información sobre los valores culturales y los recursos y se analizarán posibles inclusiones al listado proporcionado por La Cuadrilla. Este estudio previo abarcará al menos:

a) **Análisis de itinerarios**, rutas, caminos **ya señalizados** de la comarca, y fundamentalmente aquéllos que compartan temática.

b) **Investigación del territorio** (recursos naturales, paisajísticos, históricos, patrimoniales, culturales y etnográficos... con geolocalización de los mismos, evaluando in situ su accesibilidad y estado de conservación).

c) Documentación a nivel académico y **recopilación del acervo popular** (costumbres, leyendas, tradiciones, ...), sobre la zona de influencia de la ruta, con obtención de recursos fotográficos.

d) Catálogo y ordenación de la información obtenida, identificando potencialidades, y diferenciando entre **recursos principales** y **complementarios**.

e) **Pre-selección de itinerarios** que unan física y temáticamente los recursos y potencialidades identificadas, priorizando un turismo ecológico y buscando alternativas cicloturistas o píe que minimicen el tránsito de vehículos.

f) Propuesta de denominación, y justificación de la elección. **En el plazo de un mes después de la formalización del contrato se entregará una propuesta** que tendrá que ser validada por La Cuadrilla.

En definitiva, en esta fase se fijará el número de rutas, al menos 12, el número de recursos a identificar mediante códigos QR, recursos adicionales a mostrar, etc… Además, se podrá proponer la interconexión de rutas con temáticas similares o que aprovechen la coincidencia de sus recorridos.

En este estudio previo también se proporcionarán ejemplos del diseño de los códigos QR y muestra previa de una ruta, en la que se tenga en cuenta la identidad visual de la comarca.

4.1.1.2.2. Fase 2. Digitalización.

Una vez acordada la identidad visual de las rutas y el diseño de estas se procederá a la digitalización de estas, incorporando todos los recursos identificados junto a La Cuadrilla. Para esta digitalización se llevarán a cabo al menos las siguientes actuaciones:

- Descripción de la ruta con los lugares emblemáticos.
- Texto descriptivo de los lugares emblemáticos.
- 3 fotografías de calidad de cada recurso identificado.
- Track de la ruta.
- Topoguía con indicaciones claras de la ruta.
- Conexiones con otras rutas.

- Puntos de transporte público.

- Diseño orientado a dispositivos móviles.

- Todos los textos y navegaciones deberán estar en al menos euskera, castellano e inglés

Una vez realizado el prediseño, se compartirá con el equipo de La Cuadrilla para su análisis y aprobación. Tras ser revisadas las rutas propuestas con el equipo de La Cuadrilla, se procederá a su digitalización y preparación para su posterior implementación en la plataforma comarcal y el mapa interactivo.

4.1.1.2.3. Fase 3. Integración en la plataforma comarcal

Una vez realizado el prediseño, se compartirá con el equipo de La Cuadrilla para su análisis y aprobación. Tras ser revisadas las rutas propuestas con el equipo de La Cuadrilla, se procederá integrarlas tanto en la plataforma comarcal como en el mapa interactivo. Las rutas tienen que estar integradas perfectamente permitiendo una interacción del visitante fácil e intuitiva.

*4.1.1.3. **Resumen de tareas a desarrollar**.*

a) **Coordinación, integración y dirección del proyecto**: Se establecerá un equipo de coordinación que se encargará de la dirección integral del proyecto. La coordinación entre las diversas actuaciones es esencial para asegurar una gestión efectiva del proyecto y una interconexión entre los contenidos.

b) **Análisis de recursos patrimoniales**: Revisión de los recursos patrimoniales presentes en la comarca, identificando elementos culturales y naturales de relevancia. Este análisis servirá como base para la definición de las rutas.

c) **Definición de rutas**: Con base en el análisis anterior, se procederá a la definición de las rutas patrimoniales, considerando la conectividad lógica entre los diferentes sitios y asegurando una experiencia coherente y enriquecedora para los visitantes. En el plazo de 2 meses **después de la formalización del contrato** se entregará un catálogo con las rutas a La Cuadrilla para su validación.

d) **Definición de contenido**: Se elaborará un contenido detallado para cada ruta, incorporando información histórica, cultural y medioambiental.

e) **Entrega de memoria de contenido**: Se documentará y presentará la información recopilada y realizada en el plazo de **3 meses después de la formalización del contrato**. Este documento servirá como guía para las etapas posteriores y como referencia para la validación por parte de La Cuadrilla.
La Cuadrilla participará en la validación de las rutas propuestas, aportando su conocimiento local y asegurando la adecuación de las rutas a la realidad del terreno. Se realizarán ajustes según sus observaciones y sugerencias.

f) **Digitalización de las rutas**: De una parte, facilitar el *track* (trazado y *waypoints* más significativos de la ruta) en formato KML, KMZ y GPX, que permitan subirlas a aplicaciones que permitan seguir rutas, así como la georreferenciación de la señalética propuesta. Por otra parte, la información sobre la ruta en formato digital a subir a la plataforma comarcal incluida en este proyecto (incluyendo textos, fotos y planos). Se implementará contenido interactivo, enriqueciendo la comprensión de los recursos patrimoniales.

g) **Implementación en la plataforma comarcal**: Las rutas y su contenido digital se

integrarán en la plataforma comarcal, asegurando su accesibilidad a través de dispositivos móviles. Este paso facilitará la difusión de la oferta patrimonial y contribuirá a la promoción turística sostenible de la comarca.

Los contenidos creados en la presenta actuación se incluirán también en el mapa interactivo, atendiendo igualmente criterios de importancia y tipo de recurso (incluyendo textos, fotos y planos con la oportuna simbología).

Todas las rutas deberán estar implementadas en la plataforma comarcal y en el mapa interactivo antes de octubre de 2025

4.1.2. ***Actuación 12. Creación de la plataforma turística comarcal.***

4.1.2.1. ***Antecedentes.***

Las tecnologías emergentes y las plataformas digitales están provocando una transformación integral en la dinámica operativa del sector turístico. Internet y sus posibilidades facilitan un acceso global a los consumidores, quienes pueden acceder a información exhaustiva sobre destinos turísticos. Simultáneamente, brindan a los proveedores de servicios y demás actores del destino la capacidad de mejorar el desarrollo del sector y elevar los estándares de competitividad.

La Rioja Alavesa se adaptará a este cambio mediante la **creación de una plataforma turística digital para la región**, diseñada para satisfacer las demandas del sector, es decir, para dar respuesta a el actual viajero conectado con el medio digital y ávido de obtener información del destino, a las empresas y entidades locales, así como el propio ente gestor del turismo de la comarca.

Para ello, la empresa contratista desarrollará una plataforma que permita la integración de la información de **toda la oferta turística comarcal en una base de datos única**, lo cual permite que cada empresa o municipio pueda estar en los principales canales de información institucional. Esta plataforma consistirá en un nuevo portal rico en contenido, atractivo, inspirador y funcional, de forma que responda a las necesidades del viajero digital.

Contará con un gran repositorio de recursos y servicios, un escaparate y/o central de reservas de actividades y experiencias turísticas (entradas a museos y monumentos, visitas guiadas, bodegas, bus del vino, enotaxis, etc.) y un atractivo calendario de eventos sostenibles, así como múltiples contenidos digitales inspiradores (copywriting).

Esta nueva plataforma facilitará la digitalización de todos los procesos de relación entre el Ente Gestor y el resto de los agentes turísticos del destino (sector privado, entidades locales, asociaciones, etc.). Asimismo, la creación de este nuevo portal ofrecerá al visitante toda la información relevante sobre la oferta turística del destino, proporcionará una mayor promoción y notoriedad al sector privado y a los municipios de Rioja Alavesa, lo que repercutirá en una mayor actividad económica y beneficios.

La plataforma contará con un **diseño "*responsive*"** que se compartirá perfectamente en todo tipo de dispositivos y será multilingüe, adaptándose a los mercados de origen prioritarios, en función de la IP de procedencia y ofreciendo unos u otros contenidos en el idioma correspondiente. Los contenidos de la plataforma estarán estructurados de forma sencilla y será fácilmente navegable.

4.1.2.2. ***Descripción de los trabajos a desarrollar.***

La empresa adjudicataria deberá desarrollar una plataforma web comarcal que cumpla, como mínimo, los siguientes requisitos.

4.1.2.2.1. Menús.

La plataforma web ha de contar con, al menos, los siguientes tres menús:

- Menú principal: destinado al viajero.
- Menú secundario: destinado a los profesionales del sector.
- Menú terciario: destinado a los agentes del destino.

4.1.2.2.2. Multilingüe.

La plataforma comarcal deberá estar disponible en al menos **3 idiomas, (euskera, castellano e inglés).**

4.1.2.2.3. Gestión de procesos.

La plataforma debe digitalizar los procesos entre el Ente Gestor y los agentes turísticos (sector privado, entidades locales, asociaciones, etc.).

La digitalización de estos procesos implica la implementación de herramientas y sistemas que faciliten la comunicación, colaboración y coordinación entre todas las partes involucradas. Esto no solo optimiza la eficiencia operativa, sino que también mejora la transparencia y la accesibilidad a la información clave. La plataforma debe ser diseñada de manera que permita la automatización de tareas, la gestión eficiente de datos y la interacción fluida entre el Ente Gestor y los agentes turísticos, creando así un ecosistema digital integrado que potencie el desarrollo y la competitividad del sector turístico en su conjunto.

4.1.2.2.4. Información turística

La plataforma debe convertirse en un recurso integral que presente de manera detallada y actualizada los atractivos turísticos, eventos, servicios, infraestructuras y cualquier otra información relevante para los visitantes. Esto incluye datos sobre destinos destacados, actividades culturales, opciones de alojamiento, restaurantes y servicios de transporte. Además, la presentación de esta información debe ser intuitiva y fácil de navegar, permitiendo a los usuarios acceder rápidamente a los detalles que buscan, incluyendo imágenes de calidad y descripciones precisas que contribuirán a crear una experiencia informacional enriquecedora para los usuarios, fomentando así la toma de decisiones informadas y la planificación efectiva de sus experiencias turísticas en la comarca.

4.1.2.2.5. Localización de recursos.

En el diseño de la plataforma web de turismo, resulta esencial la incorporación de un sistema de geolocalización que permita la visualización precisa y ordenada de todos los recursos y empresas turísticas disponibles en la comarca. Esta funcionalidad optimiza la experiencia del usuario al ofrecer la capacidad de ubicar fácilmente destinos, servicios y actividades en un mapa interactivo. La geolocalización facilita la planificación de itinerarios y la toma de decisiones al proporcionar información sobre la proximidad y accesibilidad de diversos puntos de interés.

Este enfoque contribuye a destacar la diversidad de recursos turísticos de la región, desde atracciones culturales hasta servicios prácticos como alojamientos y restaurantes. Al contar con todos estos elementos geolocalizados, la plataforma se convierte en una herramienta valiosa para los visitantes, mejorando su capacidad para explorar y disfrutar plenamente de las ofertas turísticas de la comarca.

4.1.2.2.6. Diseño responsive.

La plataforma web de turismo debe tener un diseño *responsive* que garantice su adaptabilidad a cualquier dispositivo desde el cual se acceda. La prioridad de esta característica es asegurar una experiencia de usuario consistente y óptima, ya sea que los visitantes utilicen dispositivos

móviles, tabletas o computadoras de escritorio. La adaptabilidad *responsive* no solo implica la capacidad de ajustar el diseño visual de la plataforma según el tamaño de la pantalla, sino también garantizar que la navegación y la interacción sean igualmente eficientes en todos los dispositivos. Esto no solo mejora la accesibilidad para los usuarios, sino que también refleja la consideración de las tendencias actuales de consumo de contenido, donde la movilidad y la diversidad de dispositivos son aspectos clave.

La implementación exitosa de un diseño *responsive* contribuirá significativamente a la accesibilidad y la satisfacción del usuario, maximizando así el alcance y la utilidad de la plataforma turística.

4.1.2.2.7. Diseño accesible.

Asegurando que no haya barreras para los usuarios con diversidad funcional. Para ello se deben seguir las Directrices de Accesibilidad de Contenido Web (WCAG).

Esto implica la implementación de características y funcionalidades que faciliten la navegación y el uso del sitio para personas con diversidad funcional. Se prestará especial atención a la compatibilidad con tecnologías de asistencia, como lectores de pantalla, y se seguirán prácticas de diseño inclusivas para asegurar que la información sea clara, comprensible y fácilmente accesible para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas. Este enfoque no solo cumple con principios éticos de igualdad, sino que también amplía el alcance de la plataforma al atender las diversas necesidades de una audiencia más amplia.

4.1.2.2.8. Escalable.

La plataforma comarcal deberá contar con un diseño escalable que permita añadir nuevas funcionalidades en un futuro.

4.1.2.2.9. Contenido multimedia.

La plataforma web de turismo deberá contar con capacidades multimedia, permitiendo la inclusión de vídeos, fotos y otros elementos visuales. Esta funcionalidad enriquece significativamente la experiencia del usuario al ofrecer una representación más vívida y completa de los destinos turísticos, actividades y servicios.

La plataforma deberá facilitar la carga y presentación efectiva de contenido multimedia, asegurando que los visitantes puedan explorar visualmente la diversidad y atractivo de la comarca.

La inclusión de vídeos y fotos de alta calidad no solo potencia el atractivo del sitio, sino que también sirve como herramienta persuasiva para motivar a los usuarios a explorar y participar en las ofertas turísticas presentadas.

4.1.2.2.10. Blog dinámico.

La plataforma integrará un blog dinámico que ofrezca contenido actualizado. Este blog servirá como una fuente de información relevante y fresca, manteniendo a los usuarios informados sobre eventos, novedades y actividades en la comarca.

El blog contará con la capacidad para etiquetar los *posts* por temáticas y territorios, facilitando la navegación y personalización de la experiencia del usuario, permitiéndoles acceder rápidamente a la información que más les interese.

4.1.2.2.11. Página de experiencias.

Se incluirá una página dedicada a experiencias o propuestas concretas, que se pueden etiquetar según temáticas, destinos específicos de la comarca o públicos objetivo. Esta sección proporcionará a los usuarios una guía organizada y personalizable para explorar las ofertas turísticas.

La capacidad de etiquetar por temáticas y destinos permite una búsqueda más eficiente y personalizada, permitiendo a los visitantes descubrir experiencias que se alineen con sus intereses particulares o preferencias. Esta funcionalidad no solo facilita la planificación de viajes, sino que también promueve la diversidad de actividades turísticas, atendiendo a diferentes segmentos de la audiencia y enriqueciendo la experiencia global del usuario en la comarca.

4.1.2.2.12. Buscador de empresas y/o entidades.

Se implementará un buscador que posibilite la búsqueda por palabras clave, abarcando tanto empresas como entidades de la comarca. Este buscador ofrece a los usuarios una herramienta eficaz para localizar rápidamente servicios específicos o información relevante. Esta función agiliza la localización de empresas, servicios turísticos y entidades locales.

4.1.2.2.13. Calendario de eventos.

La plataforma contará con un calendario que destaque los principales eventos de la zona, abarcando categorías como eventos culturales, deportivos, gastronómicos, enológicos, entre otros. Este calendario proporciona a los usuarios una visión completa de las actividades programadas, permitiéndoles planificar sus visitas de manera estratégica.

El calendario contará con la posibilidad de inscripción directa a eventos través de la plataforma.

Además de ofrecer información actualizada, el calendario contribuye a la promoción de eventos, fortaleciendo la conexión entre la plataforma y la dinámica cultural y turística de la comarca.

4.1.2.2.14. Reservas a experiencias turísticas.

La plataforma contará con la capacidad para realizar reservas de experiencias turísticas, tales como entradas a museos, visitas guiadas, recorridos por bodegas, enobús, enotaxis, entre otras.

La funcionalidad de reservas agiliza el proceso para los visitantes al permitirles asegurar su participación en actividades específicas con antelación.

Esto no solo mejora la planificación de su itinerario, sino que también proporciona a los proveedores de servicios una gestión eficiente de la demanda.

4.1.2.2.15. Plataforma de pago.

La plataforma web contará con la integración de un sistema de pago que permita la inscripción tanto a eventos como a experiencias turísticas.

4.1.2.2.16. Página por pueblo.

La plataforma de turismo contará con una página exclusiva para cada pueblo integrante de Cuadrilla de Laguardia - Rioja Alavesa, detallando su descripción, recursos turísticos, mapa de localización y eventos propios. Estas páginas permitirán explorar a fondo cada destino y promueven la diversidad de opciones disponibles en cada pueblo.

4.1.2.2.17. Mapa interactivo de la comarca.

Deberá incluir el mapa interactivo de la zona realizado en la actuación 14 de este proyecto.

4.1.2.2.18. Rutas digitalizadas.

De igual forma deberá incluir las rutas digitalizadas de la comarca, desarrolladas en la actuación 11, tanto las rutas urbanas como las posibles rutas interurbanas o de cualquier otro tipo que se le faciliten.

4.1.2.2.19. Manual de usuario.

Se elaborará un manual de usuario que sirva de apoyo a los técnicos de La Cuadrilla a la hora de cargar datos y actualizar el contenido.

4.1.2.3. ***Resumen de tareas a desarrollar.***

a) **Diseño funcional y coordinación de proyecto**: La primera fase implica la planificación detallada del diseño funcional de la plataforma digital turística comarcal, identificando objetivos, funcionalidades clave y estableciendo la estructura general del proyecto. La coordinación efectiva del equipo y la asignación de tareas son cruciales para asegurar un desarrollo fluido.

b) **Análisis de recursos**: Se llevará a cabo un exhaustivo análisis de los recursos empresariales, patrimoniales, etnográficos, naturales, turísticos y gastronómicos de la comarca. Este análisis servirá como base para la creación de contenido y experiencias en la plataforma, garantizando una representación completa y precisa de los atractivos de la región. Se creará una base de datos única que permita la gestión de todos los datos y su fácil actualización e integración con la plataforma comarcal.

c) **Definición de identidad visual**: Se trabajará en la definición de una identidad visual coherente y atractiva que refleje la esencia y valores de la comarca, siempre en colaboración con los técnicos de La Cuadrilla. Esto incluirá la creación de un logotipo, paleta de colores y elementos visuales que se utilizarán de manera consistente en toda la plataforma.

d) **Creación de WIREFRAME**: Se desarrollarán los wireframes, esquemas visuales que representarán la estructura y disposición de los elementos en la plataforma. Estos servirán como guía para el diseño final, asegurando una experiencia de usuario intuitiva y eficiente. **El wireframe de la página se entregará 1 mes y medio después de la firma del contrato**.

e) **Traducción**: En esta fase, se llevará a cabo la traducción del contenido, teniendo que estar disponible como mínimo en euskera, castellano e inglés, para llegar a una audiencia más amplia y facilitar la accesibilidad para visitantes internacionales.

f) **Entrega de la primera fase**: La primera fase implicará el lanzamiento de la plataforma con las características fundamentales implementadas, como la información general de la comarca, mapas de localización y funcionalidades básicas de navegación. En la primera versión de la plataforma esta deberá estar disponible en al menos euskera y castellano. Esta primera fase deberá estar disponible en el plazo de **6 meses después de la formación del contrato**.

g) **Entrega de la segunda fase**: La segunda fase incluirá la implementación de funcionalidades avanzadas, como la capacidad de reserva, el blog dinámico, el calendario de eventos y la página dedicada para cada pueblo. Esto enriquecerá la experiencia del usuario y ampliará las opciones de interacción. En esta primera actualización se integrará el mapa interactivo junto con las rutas urbanas digitalizadas. Esta fase deberá entregarse **2 meses después de la entrega de la primera fase**.

h) **Entrega de la última fase**: La última fase implicará la implementación completa de todas

las funcionalidades planificadas, incluyendo la plataforma de pago para inscripciones a eventos y experiencias turísticas. La plataforma estará completamente operativa y lista para brindar una experiencia integral a los usuarios en todos los idiomas solicitados. La web deberá ser **completamente funcional en octubre de 2025**.

i) **Formación a los técnicos de La Cuadrilla**: Se realizarán jornadas de formación a los técnicos de La Cuadrilla para el uso del manual y la plataforma.

j) **Mantenimiento de la plataforma durante dos años**: Se proporcionará un servicio continuo de mantenimiento para asegurar el rendimiento óptimo de la plataforma durante los dos años posteriores a su lanzamiento. Esto incluirá actualizaciones de contenido, correcciones de errores y mejoras según las necesidades del usuario y los cambios en el entorno digital.

*4.1.3. **Actuación 14. Mapa interactivo de Rioja Alavesa.***

*4.1.3.1. **Antecedentes.***

Con la ayuda de los datos ya existentes, gracias a los recursos identificados en la actuación "Plan de señalización e interpretación del patrimonio cultural y natural de la comarca", a las rutas identificadas y acordadas con La Cuadrilla en la actuación 11 "Creación de Rutas Patrimoniales" y los recursos provistos por La Cuadrilla, se procederá al diseño y creación de un mapa interactivo de la Rioja Alavesa, a través del cual el viajero puede ver con facilidad los recursos más próximos o planificar sus próximos pasos.

En este mapa se podrá acceder a fichas personalizadas de los principales recursos patrimoniales – naturales, enológicos, turísticos – u otra información de interés como puede ser parkings para caravanas o instituciones locales. Al igual que la plataforma comarcal, este mapa deberá ser *responsive* - adaptándose a cualquier dispositivo desde el que se acceda, priorizando su vista en dispositivos móviles – y *accesible*, asegurando que no haya barreras para los usuarios con discapacidades. Para ello se deben seguir las Directrices de Accesibilidad de Contenido Web (WCAG) y los 4 principios de accesibilidad de contenido web. Estos principios establecen que todos los sitios web deberían ser:

- Perceptibles
- Operables
- Entendibles
- Robustos

El mapa tiene que poder actualizarse de forma fácil en base a los criterios de los técnicos de la comarca. La existencia de recursos con características similares en distintos municipios propone a los técnicos la oportunidad de crear rutas temáticas que integren varios núcleos de población y que favorezcan la distribución de flujos turísticos y el equilibrio territorial, por ejemplo, la Ruta de las Villas Medievales.

*4.1.3.2. **Descripción de los trabajos a desarrollar.***

4.1.3.2.1. Descripción del mapa.

Se busca una experiencia de usuario focalizada en el marketing (y no como mero inventariado y geolocalización de recursos), con el fin de que el visitante dedique tiempo a explorar y descubrir el destino. Por tanto, se debe ofrecer una exploración rápida, fluida y con una rápida curva de aprendizaje. Para ello se deberán aplicar técnicas del siguiente estilo:

- Los mapas mostrarán tanto puntos de interés como rutas, (las creadas en la

actuación 11 y cualquier otra ruta de interés existente), también fotos de las zonas exploradas. Al pasar el ratón sobre una foto, el mapa indicará dónde se encuentra ese lugar. Además, al seleccionar un lugar o ruta en el mapa, se mostrará su foto y una breve descripción de este lugar.

- Interacción Instantánea: Al interactuar con elementos del mapa o de la galería (como fotos o puntos del mapa), aparecerá instantáneamente una descripción breve sin necesidad de hacer clic. Un clic o un segundo toque revelará más información sobre ese elemento.

- La información se jerarquizará de la siguiente manera:

    - Nivel 1: Información Emocional. Siempre será visible, incluirá una imagen representativa de un destino turístico y su ubicación.

    - Nivel 2: Información Ejecutiva. Visible al pasar el ratón sobre el icono en el mapa o sobre la foto en la galería. Consistirá en una frase o párrafo breve.

    - Nivel 3: Información Completa. Al hacer clic en el icono o imagen, se mostrará una ficha detallada, centrando el mapa en ese recurso.

- Retorno al Punto de Exploración: Después de consultar la información de Nivel 3, el usuario regresará al punto exacto del mapa desde donde accedió a esa información, con el mismo nivel de zoom y detalles.

- Agregación de Contenidos: En áreas con muchos recursos turísticos, se usarán iconos agregadores en el mapa. Al pasar el ratón sobre estos iconos, se mostrarán los recursos agrupados, permitiendo una exploración más fácil y organizada. Al hacer clic en uno de los recursos se mostrará la información de Nivel 3 de ese recurso, al retroceder se volverán a mostrar los recursos agrupados, pudiendo clicar en otro recurso diferente o seguir explorando el mapa fácilmente.

4.1.3.2.2. Adaptación a Smartphone

Cuando se acceda desde un teléfono Smartphone, los mapas deberán visualizarse con el aspecto y experiencia de usuario similar a la de una APP.

Al no disponer del uso de ratón en dispositivos móviles, las funcionalidades que en la versión para ordenador se activan al pasar el ratón por encima, como la visualización de información de nivel 2, se activarán, en esta adaptación, al dar un toque. Para dejar de ver la información de un elemento turístico deberá darse un toque en otro lugar del mapa.

Para realizar zoom y acercar el mapa se deberá tocar la pantalla con dos dedos juntos a la vez y arrastrar separando los dedos, para alejar el mapa se debe realizar el proceso contrario, tocando con dos dedos separados y arrastrarlos hasta que se junten.

4.1.3.2.3. Ficha de recurso turístico.

Cada recurso susceptible de ser presentado en el mapa deberá contar con al menos estos campos de información en cada una de las lenguas mencionadas:

- Título

- Categoría de contenido (se podrán definir de manera dinámica un número ilimitado de categorías)

- Resumen ejecutivo

- Contenidos HTML
- Fotografía principal
- Galería de fotografías
- Latitud, Longitud y nivel de zoom óptimo para su visualización cuando se acceda a la ficha.
- Otros recursos de interés relacionados con este (puntos de interés del recurso: por ejemplo, Parking, acceso a playa, restaurante próximo, etc.).

Al acceder a cualquier recurso no solo se mostrará esta información, sino que el mapa se centrará y hará zoom al nivel indicado.

También, en caso de existir, se mostrará la información geográfica presente en el archivo KML, y se marcarán los recursos de interés relacionados (puntos de interés del recurso) En caso de tratarse una ruta se podrá incluir, además:

- *Track* en formato GPX o KML de la ruta.
- Longitud.
- Duración.
- Desnivel ascendente y descendente.
- Punto de comienzo.
- Punto de finalización.
- Circular: sí/no.

En este caso, se generará automáticamente a partir del archivo GPX/KML un perfil de altitud interactivo. Cuando se interactúe con él, se visualizará en el mapa el punto geográfico al cual se corresponde el punto altimétrico y viceversa. También se facilitará la descarga del archivo del Track por parte del usuario.

4.1.3.2.4. Otras funcionalidades.

- Posibilidad de definir filtros iconográficos específicos por cada mapa. El tiempo de respuesta de estos filtros debería ser casi inmediato.
- Posibilidad de descargar los *tracks* de las rutas en formato GPX o KML.
- Posibilidad de generar mapas de rutas temáticas: los lugares/rutas presentes en el mapa podrán opcionalmente aparecer conectados entre sí con un recorrido en un orden definido por los técnicos.
- Posibilidad de contextualizar cualquier mapa con un título, foto introductoria, y texto HTML conformando una sencilla página web compartible en redes sociales.
- Integración en los mapas del sistema *Google StreetView*
- Integración en los mapas de una herramienta que calcula las direcciones paso-a-paso para llegar a cualquiera de los recursos mostrados en el mapa.

- Posibilidad de superponer, sobre cualquiera de los mapas generados, un KML con información geográfica.

- Mecanismo de Importación masiva de contenidos a partir de archivos Excel/CSV.

- Exportación del inventario de recursos presente en el mapa en formato Excel.

4.1.3.2.4.1. *Analítica de visitas.*

Los mapas deberán integrar un código de analítica de tráfico integrado en la plataforma a ejecutar de manera que se puedan contabilizar los accesos y tiempos de permanencia a ellos, así como las aperturas de contenidos. Se registran ciertos eventos como son la interacción con las fichas con más información.

4.1.3.2.4.2. *Panel de gestión.*

Se facilitarán tantos usuarios y contraseñas como hagan falta para gestionar los contenidos de la herramienta de generación de mapas. A través de un sencillo panel de gestión, los técnicos de La Cuadrilla o quien estos decidan, podrán:

- Crear/modificar/eliminar mapas.

- Crear/modificar/eliminar/clasificar recursos turísticos.

- Crear/modificar formas de categorizar los recursos turísticos. Los contenidos se podrán dar de alta en las lenguas que se precisen.

4.1.3.2.5. Formación.

Se deberá realizar una sesión formativa telemática a los técnicos de La Cuadrilla para que comprendan el manejo y gestión de la herramienta.

4.1.3.2.6. Carga de contenidos y generación.

Si bien los técnicos podrán ser autónomos a la hora de generar mapas ilimitados y añadir contenidos ilimitados en los 4 idiomas, se incluirá en el contrato el servicio de dar de alta y generar en la plataforma:

- Mínimo 12 rutas patrimoniales.
- Mínimo 23 submapas de los pueblos.
- Mínimo 230 recursos para mostrar en estos mapas.

Los contenidos estarán disponibles en la plataforma de la comarca (páginas web y PDF descargables) para su extracción y posterior integración en la herramienta de mapas. Se deberá apoyar al equipo responsable de la web turística del destino para la integración elegante de los mapas en la página web.

4.1.3.2.7. Alojamiento.

El mapa interactivo deberá alojarse en la web turística comarcal. Se deberá dar un servicio de mantenimiento durante los dos años posteriores a la implementación del mapa, este mantenimiento supone la corrección de errores y el asesoramiento a los técnicos de La Cuadrilla. Una vez agotados los dos años de mantenimiento, deberá transferirse su control a La Cuadrilla.

4.1.3.2.8. Digitalización.

El mapa interactivo comarcal y los submapas de los municipios deberán ser integrados a la plataforma digital turística comarcal de forma que su gestión esté al acceso de los técnicos de La Cuadrilla.

4.1.3.3. ***Resumen de tareas a desarrollar.***

a) **Coordinación, integración y dirección del proyecto**: Se establecerán roles y responsabilidades, asegurando una gestión efectiva del equipo y la sincronización de actividades para garantizar el éxito del proyecto.

b) **Recopilación de recursos y diseño funcional**: Se usará la base de datos ya creada durante el desarrollo de actuación 12 “Creación de la Plataforma Turística Comarcal” para la recopilación de los recursos y datos que luego se necesitarán para la creación de fichas de recursos turísticos, además de las rutas patrimoniales y los distintos recursos identificados por La Cuadrilla. Para la mencionada elaboración de las fichas se acordará una categorización de los recursos a introducir en el mapa y se acordará la identidad visual del mapa.

c) **Creación de wireframe**: Se deberá entregar un primer wireframe para su aprobación por La Cuadrilla en el **primer mes después de la formalización del contrato**.

d) **Elaboración del mapa interactivo**: Se elaborará un mapa interactivo de toda la comarca en la que se mostrarán todos los detalles habituales de los mapas (localidades, carreteras, etc.) junto a todos los recursos turísticos recopilados colocados en su ubicación geográfica correspondiente. Los recursos deben ser mostrados en el mapa tal y como se especifica en el apartado *Descripción del Mapa*. El mapa debe incluir la posibilidad de aplicar filtros que permitan mostrar u ocultar los puntos geográficos y recursos turísticos que hayan sido catalogados dentro de una misma categoría (miradores, bodegas, restaurantes, etc.)

e) **Elaboración de submapas por pueblo**: Se creará a mayores un mapa interactivo de cada pueblo que muestre cada localidad con más detalle que en el mapa general de la comarca. De igual manera deben contar con las mismas características y funcionalidades que el mapa general.

f) **Creación de fichas individuales de recursos**: Usando los recursos y datos recopilados previamente, se realizarán fichas de cada punto turístico incluido en el mapa interactivo. Estas fichas deben contener la información indicada en el apartado *Descripción del Mapa* y se mostrarán durante la navegación de los turistas por el mapa interactivo como ya se ha especificado anteriormente.

g) **Integración de rutas en el mapa**: Las rutas, ya sean de senderismo o urbanas, deben mostrarse en el mapa dinámico, mostrando el punto inicial y final de la ruta, longitud, duración y otros datos de interés para el visitante. También deben poder mostrarse rutas temáticas que interconecten varios recursos turísticos relacionados entre sí, estas rutas deben ser creadas e implementadas por los técnicos responsables de la gestión del mapa interactivo.

h) **Implementación del mapa en la plataforma comarcal**: El mapa interactivo de la comarca, junto a los submapas de los municipios, se integrarán en la plataforma digital turística comarcal. Desde esta plataforma los técnicos podrán gestionar y actualizar cualquier contenido incluido en los mapas. El mapa deberá estar completamente operativo en **octubre de 2025**.

i) **Formación de técnicos de La Cuadrilla y mantenimiento por 2 años**: Los técnicos de La Cuadrilla responsables deben recibir una formación que les permita comprender el uso y gestión de los contenidos y funcionalidades del mapa interactivo. También se debe proporcionar un servicio continuo de mantenimiento durante los dos años posteriores a la implementación del mapa interactivo a la plataforma digital, este servicio incluye corrección de errores y asesoramiento a los técnicos de La Cuadrilla.

4.2. Trabajos relacionados con el hardware

Todas las actuaciones desarrolladas en este contrato deberán cumplir los siguientes requisitos generales.

Se especifican los requisitos mínimos que deberán cumplir los equipos ofertados, si bien los mismos podrán ser mejorados por los licitadores.

Las propuestas que ofrezcan características inferiores a las especificaciones técnicas mínimas requeridas no serán tomadas en consideración en el presente procedimiento.

- Los trabajos a desarrollar por el adjudicatario se consideran “llave en mano”, por lo que este deberá suministrar todos los elementos hardware, software, accesorios y materiales necesarios, así como el personal técnico adecuado.
- El adjudicatario suministrará todas las herramientas, aparatos, equipos de medida, material de seguridad, así como el personal técnico adecuado con la preparación y experiencia necesarias para llevar a cabo las tareas requeridas para la ejecución del Contrato.
- Todos los entregables, soluciones y demás elemento que formen parte del presente Pliego, deberán estar alineados con la identidad visual de la iniciativa.
- Los componentes que se implanten deberán estar disponibles 24 horas al día durante 365 días al año.
- Salvo indicación expresa de La Cuadrilla y siempre que no provoque incompatibilidad con la situación de partida tecnológica de la Entidad Local, el hardware suministrado por el adjudicatario en los distintos componentes de la iniciativa deberá incorporar la última versión de microcódigo, firmware o software publicada por el fabricante.
- Todos los elementos a suministrar por el adjudicatario como parte de la ejecución de este contrato, incluidos sus componentes y elementos de conexionado, deberán ser necesariamente nuevos, no admitiéndose equipos usados, ni total o parcialmente reparados o reconstruidos.
- Aquellos elementos hardware a instalar en exteriores, o en interiores en los que las condiciones existentes requieran de una protección ante el polvo y el agua, deberán contar con las protecciones IP y para el entorno en el que deben operar, teniendo en cuenta las condiciones especiales de la ubicación en la que se instalen.
- Aquellos elementos hardware a suministrar en el proyecto, y que cuenten con capacidad de gestión remota, deberán contar también con la capacidad de acceso a través de puerto local, garantizando las labores de mantenimiento, actualización de firmware, etc., en caso de fallo de comunicación que imposibilite el acceso remoto.
- El adjudicatario garantizará que las mediciones del hardware suministrado se encuentran dentro de los márgenes de operación y error que indique el fabricante. En particular, el adjudicatario aportará la información técnica que permita conocer el grado de fiabilidad teórico en las medidas realizadas por los sensores y en la solución propuesta. Esta información se completará en las entregas de los componentes con información sobre el grado de fiabilidad real conseguida y las medidas adoptadas para aproximar la fiabilidad real a la teórica. El adjudicatario realizará las medidas que estén a su alcance para aproximar el error real al teórico. Salvo justificación por parte del adjudicatario, que deberá ser aceptada por La Cuadrilla, no se admitirán incrementos superiores al 10% del error en la medida de la solución implantada respecto al error teórico.
- A fecha de publicación del presente Pliego, todos los elementos a suministrar por el adjudicatario como parte de la ejecución de este contrato no tendrán fecha anunciada de finalización de ciclo de vida (End Of Life) del fabricante o bien se cumplirá uno de los siguientes supuestos:
    - Estará anunciada y será superior a 5 años a partir de la fecha de publicación del presente Pliego.
    - Estará anunciada y será inferior a 5 años a partir de la fecha de publicación del presente Pliego, en cuyo caso, el adjudicatario deberá haber reemplazado esos equipos antes de dicho final de vida, por otros de iguales o superiores características a las requeridas en el presente Pliego, con fecha de final de vida posterior a 5 años a partir de la fecha de publicación del Pliego. En tal caso, el adjudicatario llevará a cabo todas las tareas necesarias para garantizar la

continuidad del servicio y asumirá todos los costes de instalación y configuración.

- Los equipos suministrados deberán poseer el marcado de Conformidad Europea (CE).

4.2.1. ***Actuación 13. Señalización inteligente.***

4.2.1.1. ***Antecedentes.***

Esta actuación busca implementar **señalización digital inteligente** en la entrada o **lugares destacados de cada municipio** de la comarca, resaltando su atractivo turístico. Inicialmente, se llevará a cabo una fase de identificación de los puntos de ubicación de esta señalización, para posteriormente, proceder a instalar paneles digitales de gran tamaño que ofrecerán información turística de alto interés, presentando dinámicamente datos relevantes del municipio y la comarca en el ámbito turístico.

El contenido de estas señales inteligentes enfatizará a la Rioja Alavesa como un destino turístico, mostrando su marca y elementos visuales como el mapa interactivo comarcal (actuación 4 del presente proyecto), que facilitará al visitante la localización de recursos, servicios y atractivos turísticos. Adicionalmente, se destacará la información clave de cada municipio en estos paneles digitales, brindando detalles sobre recursos culturales y naturales destacados, servicios turísticos, eventos, lugares imperdibles, entre otros.

Con el propósito de promover la **cohesión territorial**, este sistema de señalización también podrá mostrar **información sobre otros municipios**, como la disponibilidad de aparcamientos en lugares cercanos en caso de congestión. De igual manera, se ofrecerá información sobre servicios turísticos en municipios vecinos, como bodegas y restaurantes, fomentando así la distribución equitativa de los flujos turísticos en toda la comarca.

Esta innovadora señalización inteligente representa un impulso significativo a la digitalización del sector turístico en Rioja Alavesa. Mejorará considerablemente el servicio de información turística al proporcionar datos relevantes de manera atractiva y dinámica, enriqueciendo la experiencia del visitante.

4.2.1.2. ***Descripción de los trabajos a desarrollar.***

- La empresa adjudicataria deberá identificar las ubicaciones adecuadas para proporcionar e instalar al menos 23 paneles digitales, 1 en cada uno de los núcleos de población de la Rioja Alavesa a menos que se indique lo contrario, con los respectivos soportes y estructuras necesarios para su colocación en exterior. Habrán 2 tipos de dispositivos: 5 unidades de tótem de 55 pulgadas táctil de exterior y 18 unidades de tótems de 32 pulgadas táctil de exterior instalado en pared exterior. La elección del tipo de dispositivo y de su ubicación lo decidirá La Cuadrilla.

- DISPOSITIVO 1: TÓTEM DE 55 PULGADAS EXTERIOR TÁCTIL

- La empresa adjudicataria suministrará e instalará 5 paneles digitales con las siguientes características técnicas mínimas:
  - Tamaño: 55”(pulgadas).
  - Resolución 4K Ultra-HD, 3840x2160
  - Brillo: 4.000 nits.
  - Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil 10 puntos.Protección ambiental: IP65 e IK10 contra impactos
  - Tensión eléctrica: 210v/240v- 50/60Hz
  - Vida: 50.000 horas
  - Ángulo de visión: 160º
  - Conectividad: TCP/IP, WIFI
  - Software de gestión incluido

- Sistema operativo: Windows/Android
- Memoria RAM: 4G
- Disco duro: SSD 128G
- Contraste 4.000:1
- Resistencia de temperatura y humedad: -20°C / 75°C - 10% / 95% RH
- ~~al ser táctil no es positivo que sea así de alto, si no no sería operativo~~
- ~~Garantía 3 años~~

– DISPOSITIVO 2: TÓTEM DE 32 PULGADAS EXTERIOR TÁCTIL INSTALADO EN PARED EXTERIOR

– La empresa adjudicataria suministrará e instalará 18 paneles digitales con las siguientes características técnicas mínimas:
  - Tamaño: 32”(pulgadas).
  - Resolución Full HD 1920 x 1080
  - Brillo: 3000 nits.
  - Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil 10 puntos.
  - Protección ambiental: IP65 e IK 10 contra impactos
  - Tensión eléctrica: 210v/240v- 50/60Hz
  - Vida: 50.000 horas
  - Ángulo de visión: 160º
  - Conectividad: TCP/IP, WIFI
  - Software de gestión incluido
  - Sistema operativo: Windows/Android
  - Memoria RAM: 4G
  - Disco duro: SSD 128G
  - Contraste 1.300:1
  - Resistencia de temperatura y humedad: -20°C / 75°C - 10% / 95% RH
  - En caso de no poderse instalar sobre pared, la empresa realizará la instalación sobre periférico peana acorde a la normativa vigente de cada emplazamiento.
  - Garantía 3 años

– Todos los paneles deberán quedar totalmente instalados e integrados en la plataforma comarcal para poder gestionar el contenido que muestren desde esta.

– Las características técnicas son mínimas y en casos de no cumplir con alguna de estas características deberá justificarse debidamente mejorando cualquier otra característica técnica.

4.2.1.3. ***Resumen de tareas a desarrollar.***

a) **Coordinación, integración y dirección del proyecto**: Esta fase del plan de turismo inteligente implica la coordinación integral y la dirección del proyecto de señalización inteligente. Se establecerán roles y responsabilidades, asegurando una gestión efectiva

del equipo y la sincronización de actividades para garantizar el éxito del proyecto.

b) **Análisis y determinación de las ubicaciones**: Análisis detallado para determinar las ubicaciones estratégicas para la instalación de los paneles digitales. Este análisis considerará la visibilidad, viabilidad, accesibilidad y relevancia turística de cada ubicación en cada núcleo de población.

   En base a este análisis se presentará una **propuesta con las ubicaciones en un plazo de 45 días** después de la formalización del contrato.

   Esta propuesta deberá ser validada por La Cuadrilla antes de comenzar con la instalación de la señalización.

   Hasta el momento en el que se realice la instalación, los paneles deberán ser almacenadas en un lugar seguro con acceso restringido.

c) **Instalación y puesta en marcha del 50% de los paneles**: En esta etapa, se procederá a la instalación y puesta en marcha del 50% de los paneles de señalización inteligente en las ubicaciones previamente determinadas. Esto permitirá una implementación gradual del proyecto, asegurando un despliegue eficiente y una adaptación progresiva al nuevo sistema. Esta primera fase deberá estar completada en el plazo de **6 meses después de la formalización del contrato**.

   En los casos en los que el punto de suministro de electricidad se encuentre a más de 20 metros de la pantalla será responsabilidad del ayuntamiento habilitar dicho punto de suministro al menos hasta esa distancia.

d) **Instalación y puesta en marcha del 30% de los paneles digitales**: Continuando con el despliegue progresivo, se llevará a cabo la instalación y puesta en marcha del siguiente 30% de los paneles. Esto permitirá una evaluación continua del rendimiento y la eficacia del sistema, realizando ajustes según sea necesario. Esta fase deberá estar completada en un plazo de **3 meses después de la finalización de la primera fase**.

e) **Instalación y puesta en marcha del 20% de los paneles digitales**: En esta fase final, se completará la instalación y puesta en marcha del último 20% de los paneles digitales. Esto marcará la finalización total de la implementación física del proyecto.

f) **Integración de los paneles en la plataforma comarcal**: Una vez instalados, todos los paneles serán integrados en la plataforma comarcal, permitiendo gestionar el contenido mostrado desde esta. Todos los paneles digitales deberán estar instalados, operativos y completamente integrados en la plataforma comarcal en **octubre de 2025.**

4.2.2. ***Actuación 15. Tematización, modernización y digitalización de las oficinas de turismo comarcales.***

4.2.2.1. ***Antecedentes.***

El proyecto de modernización de las tres oficinas de turismo busca transformar radicalmente la experiencia de los visitantes, adoptando tecnologías innovadoras y estrategias eficientes para brindar un servicio más efectivo y atractivo. Con el objetivo principal de mejorar la experiencia de los turistas, este proyecto se centra en tres aspectos clave: la optimización de la información, la incorporación de tecnología avanzada y la creación de espacios acogedores.

En un esfuerzo por elevar la calidad de la experiencia turística, se propone un proyecto ambicioso de modernización para tres oficinas de turismo estratégicamente ubicadas. La visión de este proyecto va más allá de simplemente implementar pantallas de gran tamaño, atriles interactivos y acogedor mobiliario temático en el interior. Busca crear una experiencia completa y controlada para los visitantes, tanto durante el horario de atención como fuera de él.

En el interior de las oficinas, se instalarán pantallas de alta resolución y atriles interactivos que ofrecerán información detallada sobre destinos, eventos y servicios turísticos. El mobiliario será cuidadosamente seleccionado para proporcionar un ambiente acogedor y funcional. Sin embargo, la innovación se extenderá más allá de las puertas de las oficinas.

Para garantizar un control efectivo del flujo de visitantes y evaluar su satisfacción, se integrarán tótems de encuestas y sistemas de conteo de visitantes. Los tótems de encuestas permitirán recopilar retroalimentación en tiempo real, brindando datos valiosos para mejorar continuamente los servicios. Los sistemas de conteo de visitantes no solo ayudarán a gestionar el flujo de personas, sino que también proporcionarán información útil para la toma de decisiones estratégicas.

Este proyecto integral no solo se centra en la modernización estética, sino en la creación de una experiencia turística controlada y enriquecedora, aprovechando la tecnología para superar las barreras temporales y mejorar la satisfacción del visitante de manera integral.

En resumen, el proyecto de modernización de las oficinas de turismo busca fusionar la eficiencia tecnológica con la calidez humana, con el objetivo de ofrecer a los visitantes una experiencia turística más enriquecedora y personalizada. La implementación de estas medidas no solo mejorará la satisfacción de los turistas, sino que también contribuirá al desarrollo turístico sostenible de la región.

4.2.2.2. ***Descripción de los trabajos a desarrollar.***

En el estudio previo para el proyecto de modernización de tres oficinas de turismo - **Laguardia, Labastida y Elciego** - se evaluará la viabilidad técnica y logística de la implementación de los distintos elementos (pantallas de gran tamaño, atriles interactivos, tótems de encuestas, sistemas de conteo de visitantes, mobiliario temático, tótems interactivos en el exterior) así como su mejor ubicación.

También se valorarán cosas como la ubicación de las pantallas, *tablets* interactivas, tótems de encuestas, tótems interactivos y sistemas de conteo de visitantes (buscando tanto la precisión de los datos obtenidos como un fácil mantenimiento, evitando los sistemas wi-fi que detectan los dispositivos de los visitantes).

Los sistemas de conteo deberán entregar datos que puedan ser analizados para posteriores actuaciones orientadas a aumentar la afluencia de turistas.

Para la modernización y tematización de las oficinas se exigirá la implantación de al menos, siempre que en el análisis de viabilidad y ejecución no se determine que sea imposible su

instalación en dichas oficinas, los siguientes elementos con las siguientes características mínimas en cada una de las oficinas:

Ordenador portátil (1 unidad): Todos los elementos interactivos de esta actuación serán vinculados a estos ordenadores, que tendrán al menos las siguientes características técnicas y deberán entregarse instalados y en funcionamiento:

- Procesador: Intel Core I7 o similar
- Velocidad de procesador: 2 Ghz
- Memoria RAM: 16 GB
- Sistema Operativo: Windows 11
- Almacenamiento: 1 TB SSD
- Conectividad: WiFi , Bluetooth
- Conexiones: USB 3.0, USB-C

Pantalla LED de 3x2 metros (1 unidad):

- Pixel Pitch: p3,91
- Medidas por módulo (Largo x Alto x Ancho): 500x500x80mm
- Tipo de LED: SMD-HD
- Frecuencia: 3840 Hz
- Brillo: 800 cd/m^2
- Clase de eficiencia energética: A+
- Certificados: CE
- Frecuencia de uso: intensiva
- Garantía: 3 años

Atriles interactivos (2 unidades):

- Pantalla:
    - Tamaño: 43 pulgadas”
    - Resolución mínima: 1920x1080
    - Relación de aspecto: 16:9
    - Vida útil: 30000
    - Ángulo de visión: 89/89/89/89
    - Contraste: 3000:1
    - Brillo: 300cd/m^2
    - Tiempo de respuesta: 10ms
    - Temperatura de funcionamiento: (0~50°C)
    - Conectividad: USB WiFi
    - Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil 10 puntos.
- Hardware:

- CPU: Intel Core i5 o similar
- Chipset: 1037U+NM70 o similar
- Tarjeta gráfica: Intel HD4000 o similar
- Memoria RAM: 4GB
- Almacenamiento: 120GB SSD
- Audio: Realtek ALC662

- Sistema operativo: Windows 10

- Atril: la empresa adjudicataria deberá implementar el atril que sujete la pantalla que mejor se adapte a las características físicas de las diferentes oficinas de turismo. Este deberá anclarse al suelo y deberá tener la altura que se considere óptima para facilitar su uso al mayor número de usuarios posibles.

Photocall temático interactivo: 2 x 1.5 metros (1 unidad). Photocall interactivo que permita a los visitantes elegir entre distintos diseños temáticos. Estos photocall deberán estar integrados en la plataforma comarcal para poder gestionar su contenido.

Sistema de conteo de personas (1 unidad): La empresa adjudicataria deberá elegir el sistema automático de conteo de personas más óptimo dadas las características de cada oficina de turismo. El sistema elegido deberá tener una precisión mínima del 99% y poco invasivo con las oficinas (no puede incluir elementos mecánicos que dificulten el paso a las personas). El sistema deberá recoger y entregar datos evaluables que permitan gestionar de la forma más adecuada las oficinas. El sistema debe identificar tanto los flujos de entrada como los de salida de personas.

Atril de satisfacción (1 unidad):

- Pantalla/Tablet:

  - Tamaño: 17”
  - Resolución mínima: 1920x1080
  - Relación de Aspecto: 16:9
  - Pixel Pitch: 0.254x0.254
  - Ángulo de visión: 89/89/89/89
  - Contraste: 700:1
  - Brillo: 300cd/m^2
  - Tiempo de respuesta: 10ms
  - Temperatura de funcionamiento: (0~50°C)
  - Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil (10 puntos)

- Hardware:

  - Conexiones: HDMI, USB-C
  - Memoria RAM: 4GB
  - Almacenamiento: 120GB

- Sistema operativo: Windows 10

- Atril: la empresa adjudicataria deberá implementar el atril que sujete la pantalla que mejor se adapte a las características físicas de las diferentes oficinas de turismo. Este deberá anclarse a una mesa o mostrador y deberá tener la altura que se considere óptima para facilitar su uso al mayor número de usuarios posibles.

Totems interactivos (1 unidad): Se instalará un tótem interactivo vertical en cada oficina, que cumpla al menos las siguientes características:

- Pantalla:

  - Tamaño: 55 pulgadas”

- Resolución mínima: 1920x1080
- Relación de aspecto: 16:9
- Vida útil: 50.000 h
- Ángulo de visión: 178
- Contraste: 3000:1
- Brillo: 750cd/m^2
- Tiempo de respuesta: 10ms
- Temperatura de funcionamiento: (0~50°C)
- Conectividad: USB Wifi
- Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil 10 puntos.

- Hardware:
  - CPU: Intel Core i5 o similar
  - Chipset: 1037U+NM70 o similar
  - Tarjeta gráfica: Intel HD4000 o similar
  - Memoria RAM: 4GB
  - Almacenamiento: 120GB SSD
  - Audio: Realtek ALC662

- Sistema operativo: Windows 10

Adicionalmente en la oficina de Laguardia se instalarán los siguientes elementos extra al contar esta con dos pisos:

Pantalla LED de 3x2 metros (1 unidad):

- Pixel Pitch: p3,91
- Medidas por módulo (Largo x Alto x Ancho): 500x500x80mm
- Tipo de LED: SMD-HD
- Frecuencia: 3840 Hz
- Brillo: 800 cd/m^2
- Clase de eficiencia energética: A+
- Certificados: CE
- Frecuencia de uso: intensiva
- Garantía: 3 años

Atril interactivo (1 unidades):

- Pantalla:
  - Tamaño: 43 pulgadas”
  - Resolución mínima: 1920x1080
  - Relación de aspecto: 16:9
  - Vida útil: 30000
  - Ángulo de visión: 89/89/89/89
  - Contraste: 3000:1
  - Brillo: 300cd/m^2
  - Tiempo de respuesta: 10ms
  - Temperatura de funcionamiento: (0~50°C)

- Conectividad: USB Wifi
- Tecnología táctil: Capacitiva, multitáctil 10 puntos.

- Hardware:
  - CPU: Intel Core i5 o similar
  - Chipset: 1037U+NM70 o similar
  - Tarjeta gráfica: Intel HD4000 o similar
  - Memoria RAM: 4GB
  - Almacenamiento: 120GB SSD
  - Audio: Realtek ALC662

- Sistema operativo: Windows 10

- Atril: la empresa adjudicataria deberá implementar el atril que sujete la pantalla que mejor se adapte a las características físicas de las diferentes oficinas de turismo. Este deberá anclarse al suelo y deberá tener la altura que se considere óptima para facilitar su uso al mayor número de usuarios posibles.

4.2.2.2.1. Elaboración del proyecto.

Se elaborará una propuesta de actuación en cada una de las oficinas que tendrá que ser aprobada por La Cuadrilla. En estas propuestas de actuación se especificarán las ubicaciones de todos los elementos a instalar, adecuándose a las características de cada oficina.

4.2.2.3. ***Resumen de tareas a desarrollar.***

a) **Coordinación, integración y dirección del proyecto**: Se establecerán roles y responsabilidades, asegurando una gestión efectiva del equipo y la sincronización de actividades para garantizar el éxito del proyecto.

b) **Presentación de proyecto**: En un plazo de **45 días a partir de la formalización del contrato se entregará un plan previo con la ubicació**n de los elementos a instalar en las oficinas, que deberá ser validado por La Cuadrilla antes de proceder a la instalación de los distintos elementos.

c) **Almacenamiento y control**: Todas las pantallas, atriles, tótems y demás dispositivos y elementos deben ser almacenados en un lugar seguro con acceso restringido desde el momento en el que se reciban hasta que llegue el momento de la instalación. Previamente a que comience la obra, es necesario el inventariado de todo el material que se va a instalar junto al de todos los elementos necesarios para realizar dicha instalación (herramientas, piezas mecánicas, cables, etc.), esto con el fin de evitar contratiempos durante la realización de la obra por escasez de material.

Gestión y priorización del proyecto: El equipo planificará la organización de las obras de cada una de las tres oficinas de turismo, planteando la disposición en la que se ubicarán los dispositivos a instalar dentro de cada oficina de turismo intentando encontrar la mejor ubicación para cada uno. A la hora de decidir la ubicación en la que se instalará cada elemento se intentará maximizar la comodidad para el usuario y, para los dispositivos electrónicos, serán ubicados cerca de una toma de corriente ya existente en la oficina de turismo evitando obras a mayores.

El equipo decidirá en qué orden se realizará la modernización de cada oficina de turismo, evitando así el cierre de las tres oficinas de forma simultánea con el fin de no privar íntegramente del servicio a los turistas durante el transcurso de las obras. El criterio a la hora de decidir este orden será responsabilidad del equipo, sin embargo, este deberá intentar lograr una gestión logística óptima para agilizar las obras todo lo posible, debiendo estar finalizada toda la actuación en octubre de 2025.