

**POLÍTICA CULTURAL Y EUSKERA  
GAZTERIA / JUVENTUD**

**PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS QUE REGIRÁN EL  
SERVICIO DE DESARROLLO, IMPLANTACIÓN Y  
DINAMIZACIÓN DEL PROYECTO «LOTU BASAURI»**

## **1. OBJETO Y ALCANCE**

El contrato tiene por objeto el diseño, desarrollo, producción, implantación, dinamización y evaluación de «Lotu Basauri», un programa municipal de promoción juvenil y construcción social basado en el juego y la gamificación, integrado por recursos físicos y digitales y dirigido a favorecer la construcción social y la cohesión de las personas jóvenes de Basauri.

El sistema se articulará mediante módulos temáticos gamificados, concebidos para ser desarrollados íntegramente por la adjudicataria en centros de educación secundaria y bachillerato, como espacios de acceso a la población joven, y en equipamientos juveniles municipales. Cada módulo combinará un reto o narrativa de juego, materiales físicos reutilizables, recursos digitales equivalentes, dinámicas cooperativas, reglas, roles, progresión, retroalimentación y cierres reflexivos.

La finalidad contractual no es ejecutar actividades aisladas, sino utilizar el juego y la gamificación como herramientas de dinamización juvenil para facilitar la participación, la experimentación y la reflexión de las personas jóvenes sobre problemáticas sociales. La continuidad deriva de la secuencia de sesiones, del carácter reutilizable de los recursos y de la posibilidad de actualización y reutilización municipal.

El objeto no comprende un servicio de orientación laboral o intermediación, una sucesión de charlas o talleres inconexos, el suministro aislado de una plataforma ni la realización de pruebas, perfiles o diagnósticos individuales. La relación con el tejido social y productivo tendrá exclusivamente una finalidad juvenil, comunitaria e intergeneracional.

## **2. ORIGEN, MARCO INSTITUCIONAL Y FINALIDAD PÚBLICA**

«Lotu Basauri» se ejecutará en el marco del convenio de colaboración entre la Diputación Foral de Bizkaia, la Mancomunidad Nerbioi-Ibaizabal y los Ayuntamientos de Basauri y Galdakao para la implantación, impulso y desarrollo de políticas integrales de juventud durante 2025, 2026 y 2027, y se integra en el proyecto «Bizkaia Gazteak Nerbioi-Ibaizabal».

La actuación se adscribe al ámbito de construcción social previsto en el convenio y se alinea con la estrategia foral «Bizkaia Gazteak». Mediante experiencias de juego cooperativo y recursos gamificados de participación juvenil pretende reforzar inclusión, diversidad, bienestar, identidad cultural, sostenibilidad, participación, convivencia y cohesión intergeneracional.

La adjudicataria deberá producir evidencias suficientes para que el Ayuntamiento pueda realizar el seguimiento técnico y justificar la correcta aplicación de los fondos.

Todo acto, publicación o actividad incorporará los logotipos de la Diputación Foral de Bizkaia y Bizkaia Gazteak. Los materiales de comunicación deberán entregarse al Ayuntamiento con antelación suficiente para solicitar el visto bueno foral un mes antes de su difusión o realización.

### **3. PERSONAS DESTINATARIAS Y ÁMBITOS DE INTERVENCIÓN**

Serán destinatarias principales las personas jóvenes de Basauri, con especial atención a quienes cursen educación secundaria o bachillerato y a quienes participen en los equipamientos y servicios juveniles municipales. La ejecución se organizará coordinadamente con los centros de Basauri, el Área de Juventud y los equipamientos municipales que se determinen.

El programa se implantará prioritariamente en entre cinco y seis centros educativos de Basauri y atenderá hasta doce grupos. El Ayuntamiento, previo trabajo de contacto por parte del adjudicatario, distribuirá los grupos entre los centros atendiendo a la demanda, las edades y la disponibilidad horaria. Si no se alcanzaran cinco centros educativos participantes o no se cubrieran los doce grupos previstos, los grupos y sesiones no cubiertos se desarrollarán en las dependencias juveniles municipales que determine el Ayuntamiento, como grupos equivalentes de intervención. En ningún caso se superarán seis sedes de intervención computadas conjuntamente entre centros educativos y dependencias juveniles, doce grupos ni noventa y seis sesiones ordinarias de los dos módulos. Cada grupo recibirá ocho sesiones, cuatro por módulo, todas preparadas y dirigidas por la adjudicataria.

Los módulos abordarán problemáticas sociales relevantes mediante narrativas, retos, misiones y dinámicas de juego cooperativo aplicadas a situaciones de contexto, nunca desde categorías que señalen o clasifiquen a colectivos. Los dos módulos deberán abordar conjuntamente, como mínimo, cuatro de los ámbitos de intervención enumerados, sin perjuicio de que una misma problemática pueda tratarse transversalmente en ambos. La selección y distribución temática requerirán validación municipal, entre las siguientes:

- Inclusión, convivencia y diversidad.
- Salud, bienestar emocional y relaciones saludables, sin intervención clínica.
- Identidad cultural, comunidad y pertenencia.
- Participación juvenil, ciudadanía y uso positivo del espacio público.
- Sostenibilidad y responsabilidad comunitaria.
- Cohesión y diálogo intergeneracional.

### **4. DURACIÓN Y PLANIFICACIÓN GENERAL**

El contrato tendrá una duración de doce meses desde el día siguiente al de su formalización. No se prevén prórrogas.

La planificación se adaptará al calendario escolar y a la disponibilidad de los centros y equipamientos. La persona responsable municipal aprobará el cronograma definitivo tras la reunión inicial y podrá ajustar la secuencia, fechas y distribución de las actuaciones dentro del plazo contractual, sin alterar el objeto ni las condiciones esenciales del contrato.

## **5. PRESTACIONES DE LA ADJUDICATARIA**

### **5.1. Diagnóstico operativo y plan de trabajo**

- Reunión inicial y contraste con el Área de Juventud, centros y equipamientos participantes.
- Mapa de agentes, necesidades operativas, calendario, riesgos, dependencias y sistema de coordinación.
- Plan de trabajo con fases, tareas, responsables, entregables, incluido un plan de contingencias para retrasos, indisponibilidad de espacios, baja participación o incidencias técnicas.

### **5.2. Sistema modular de recursos**

Se desarrollarán dos módulos gamificados completos. Cada módulo será autónomo, aplicable en todos los centros y constará de cuatro sesiones por grupo, de 50 a 60 minutos cada una. La adjudicataria diseñará, preparará y dirigirá todas las sesiones. El profesorado podrá participar, pero no asumirá su ejecución. Cada módulo incluirá:

- Un kit físico reutilizable por cada módulo y sede de intervención, suficiente para un grupo de hasta 30 participantes. Se suministrarán hasta doce kits ordinarios, correspondientes a dos módulos y un máximo de seis sedes, además de una unidad móvil de reserva por módulo para reposiciones, sustituciones o simultaneidades, con un máximo total de catorce kits. Cada kit incluirá todos los elementos de juego, embalaje, inventario, instrucciones y piezas de reposición. La planificación de las sesiones deberá organizarse con este número máximo de unidades, sin perjuicio de la obligación de la adjudicataria de sustituir, sin coste adicional, los kits o componentes defectuosos o inutilizables.
  - o La entrega de cada kit ordinario y de cada unidad móvil de reserva se acreditará mediante ficha o acta, con identificación del módulo, sede o destino, inventario y estado. La adjudicataria registrará todas las reposiciones, sustituciones y movimientos de las unidades de reserva, debiendo gestionar su traslado al lugar donde se desarrollen las sesiones.
- Un recurso digital equivalente, utilizable con una única pantalla en el aula y de forma individual fuera del horario lectivo. Mantendrá la narrativa, secuencia y cierre del recurso físico, sin perfiles, clasificaciones ni diagnósticos individuales.
- El recurso digital deberá permitir desarrollar de forma autónoma la secuencia esencial de decisiones, retos, retroalimentación y cierre reflexivo del módulo. No se considerará equivalente la mera digitalización de la guía, las reglas o los materiales impresos, ni una presentación o audiovisual sin interacción y capacidad de dinamización suficientes.
- Una guía bilingüe con la narrativa, objetivos, duración, preparación, materiales, reglas, roles, desarrollo, adaptaciones, incidencias y cierre reflexivo de las cuatro sesiones.
- Un videotutorial por cada módulo, elaborado y entregado por la adjudicataria, con locución en euskera y subtítulos íntegros en castellano, en su caso. Cada vídeo explicará de forma clara y práctica la finalidad y narrativa del módulo, el inventario y preparación del kit, el montaje, las reglas, los roles, la secuencia de las cuatro sesiones,

las principales mecánicas, las adaptaciones, la resolución de incidencias y el cierre reflexivo. Deberá permitir que cualquier persona que reciba posteriormente el kit físico pueda comprenderlo y utilizarlo autónomamente, sin asistencia ni dependencia de la adjudicataria. Se entregará en formato digital accesible y reutilizable, junto con el archivo fuente editable y los derechos de uso previstos en el contrato.

- Cuatro sesiones por módulo y grupo, dirigidas íntegramente por la adjudicataria, hasta un máximo de 48 sesiones por módulo y 96 sesiones ordinarias en total: presentación de la narrativa; exploración y decisiones; reto cooperativo; y misión final con cierre reflexivo.
- Cada sesión será presencial, activa y participativa. La adjudicataria aportará personal, materiales, montaje, dinamización, cierre, restitución del espacio y registro de ejecución. No trasladará estas tareas al profesorado.

La adjudicataria presentará la ficha completa de cada módulo con 15 días hábiles de antelación. Incluirá objetivos, edades, narrativa, sesiones, reglas, recursos, espacio, accesibilidad, euskera, riesgos, indicadores y reutilización. Ningún módulo se iniciará sin validación municipal.

### **5.3. Plataforma y recursos digitales**

La adjudicataria dispondrá:

- Repositorio de guías, reglas, materiales imprimibles, recursos audiovisuales y componentes digitales gamificados de cada módulo.
- Accesos diferenciados cuando sean necesarios. Para el alumnado se priorizarán credenciales colectivas, temporales o seudónimas gestionadas por los centros, sin correos personales.
- Banco común de aportaciones de grupos y centros, sujeto a validación previa y sin datos identificativos.
- La persona responsable municipal dispondrá de datos de actividad por centro y grupo. La información será agregada, no identificará al alumnado ni permitirá rankings o comparaciones públicas.
- Interfaz en euskera como lengua principal, versión íntegra en castellano y cumplimiento de accesibilidad.
- Alojamiento, soporte, copias de seguridad, mantenimiento, actualización y resolución de incidencias durante toda la vigencia.
- Extracción de contenidos, datos y materiales en formatos reutilizables al finalizar el contrato.
- Los recursos digitales funcionarán, sin instalaciones no autorizadas, en las versiones vigentes de los navegadores de uso común y se adaptarán a ordenador, tableta y teléfono móvil cuando estén destinados al uso individual. La adjudicataria comprobará su compatibilidad antes de la puesta en servicio.
- La plataforma cumplirá el nivel AA de las WCAG 2.1 y los requisitos aplicables de la norma EN 301 549. El alojamiento y las copias de seguridad se ubicarán en el Espacio Económico Europeo, salvo autorización municipal expresa, y las incidencias graves de disponibilidad o seguridad se comunicarán al Ayuntamiento sin dilación indebida y, en todo caso, dentro de las 24 horas siguientes a su detección.

#### 5.4. Dinamización presencial y participación

La dinamización presencial constituye la prestación central de «Lotu Basauri». Todas las sesiones serán dirigidas por la adjudicataria y utilizarán el juego y la gamificación como metodología principal, mediante narrativas, retos, misiones, reglas claras, cooperación por equipos, toma de decisiones y cierres reflexivos, para generar espacios de reflexión para jóvenes. Las obligaciones mínimas serán las siguientes:

- **Sesiones gamificadas de los módulos.** Se realizarán cuatro sesiones de 50 a 60 minutos por cada módulo y grupo participante, hasta un máximo de 48 sesiones por módulo y 96 sesiones ordinarias en total, todas ellas dirigidas por la adjudicataria. Cada secuencia comprenderá:

- 1) introducción a la narrativa, reglas y roles;
- 2) exploración de la problemática mediante pruebas y decisiones;
- 3) reto cooperativo de aplicación;
- 4) misión final, puesta en común y cierre reflexivo.

El profesorado podrá estar presente, colaborar en la coordinación del grupo y participar voluntariamente en las dinámicas, pero no asumirá tareas de diseño, preparación, montaje, dinamización, dirección, evaluación, registro, mantenimiento ni continuidad de las sesiones. La entrega de materiales, guías o accesos digitales no trasladará al profesorado ninguna obligación propia de la adjudicataria durante la vigencia contractual.

- **Tres sesiones gamificadas abiertas**, como mínimo, en equipamientos juveniles municipales, fuera del horario lectivo. Cada sesión tendrá una duración mínima de 90 minutos, capacidad mínima para 20 jóvenes mediante equipos o rotaciones y personal suficiente. Incluirá acogida, presentación de narrativa y reglas, retos cooperativos, progresión visible no competitiva, cierre colectivo y evaluación breve. No se exigirá estar escolarizado en los centros participantes.
- **Dos talleres participativos y gamificados de contraste y evaluación con jóvenes**, uno tras cada módulo, de 90 minutos de duración mínima y con una previsión de entre 8 y 20 participantes. Utilizarán dinámicas de juego, priorización, construcción colectiva y devolución para identificar comprensión, utilidad, barreras y mejoras; no podrán sustituirse únicamente por cuestionarios.
  - La adjudicataria realizará las actuaciones de convocatoria y captación acordadas con el Ayuntamiento. Una asistencia efectiva inferior a ocho personas no constituirá incumplimiento cuando se acredite la correcta realización de dichas actuaciones y la menor participación obedezca a causas no imputables a la adjudicataria.
- **Dos encuentros intergeneracionales con una duración de 60 a 90 minutos cada uno**, en los equipamientos municipales. Se articularán mediante retos, conversaciones guiadas o misiones cooperativas entre jóvenes y personas adultas de reconocido interés por su trayectoria en el tejido social, cultural, comunitario o productivo, que actuarán como referentes vitales.
  - La adjudicataria asumirá la identificación y contacto previo con las personas propuestas, comprobará su disponibilidad, definirá su papel en la dinámica y presentará al Ayuntamiento una propuesta motivada con antelación suficiente.

- La participación de cada personalidad deberá ser aprobada expresamente por el Ayuntamiento antes de confirmar o desarrollar el encuentro. La adjudicataria se encargará de la preparación, coordinación, acompañamiento y atención de las personas participantes, incluidos los gastos que resulten necesarios y estén comprendidos en el precio del contrato. No habrá selección de personal, intermediación, captación empresarial ni orientación laboral individual.
- A estos efectos, las menciones a personalidades se entenderán referidas a personas adultas de interés o referentes por su trayectoria profesional, preferiblemente del entorno de Basauri. Si una persona aprobada no pudiera participar, la adjudicataria propondrá una sustitución de perfil equivalente, sujeta a nueva aprobación municipal, sin que pueda suprimirse el encuentro ni sustituirse por una intervención grabada salvo autorización expresa.

El número efectivo de sesiones de los módulos dependerá de los grupos finalmente constituidos, sin superar los máximos establecidos. Si la participación de los centros educativos no permitiera cubrir el alcance previsto, los grupos y sesiones pendientes se compensarán en las dependencias juveniles municipales designadas por el Ayuntamiento. A efectos de cálculo y ejecución se aplicarán las unidades de la tabla siguiente:

| Actuación                                    | Número y alcance                                            | Duración y dirección                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sesiones gamificadas del módulo 1            | 4 por cada grupo participante, con un máximo de 48 sesiones | 50-60 minutos cada una. Todas dirigidas por la adjudicataria.                                                                                                 |
| Sesiones gamificadas del módulo 2            | 4 por cada grupo participante, con un máximo de 48 sesiones | 50-60 minutos cada una. Todas dirigidas por la adjudicataria.                                                                                                 |
| Sesiones abiertas en equipamientos juveniles | 3 en total                                                  | 90 minutos como mínimo. Dirigidas por la adjudicataria.                                                                                                       |
| Talleres participativos de evaluación        | 2 en total, uno por módulo                                  | 90 minutos como mínimo. Dirigidos por la adjudicataria.                                                                                                       |
| Encuentros intergeneracionales               | 2 en total                                                  | 60-90 minutos cada uno. Personas propuestas y contactadas por la adjudicataria, previa aprobación municipal, y encuentros preparados y dirigidos por aquella. |

### 5.5. Transferencia de materiales

Durante el contrato, todas las sesiones serán ejecutadas por la adjudicataria. La transferencia de materiales consistirá en la entrega, dentro de la vigencia, de los materiales y derechos necesarios para su posterior reutilización por el Ayuntamiento, los centros y los equipamientos juveniles.

Los kits y sus componentes pasarán a ser propiedad municipal desde su recepción. Durante la vigencia, la adjudicataria asumirá su custodia operativa, mantenimiento, reposición y traslado cuando sean necesarios para ejecutar el contrato. Al finalizar deberán quedar en estado adecuado para su reutilización, salvo el desgaste ordinario aceptado por el Ayuntamiento. Por tanto, corresponderá al adjudicatario:

- Entrega al Ayuntamiento, a los centros y, en su caso, a las dependencias juveniles municipales de hasta doce kits ordinarios y dos unidades móviles de reserva, junto con archivos finales y editables, reglas, fichas, materiales imprimibles, recursos audiovisuales, inventarios e instrucciones de conservación y reposición.
- Guía bilingüe de reutilización con montaje, reglas, secuencia, tiempos, roles, adaptaciones, cierre reflexivo e incidencias, además de un videotutorial por módulo en euskera con subtítulos íntegros en castellano.
- Entrega en formatos abiertos o editables, sin dependencias ni licencias no declaradas que impidan el uso posterior.
- Asistencia técnica hasta la recepción de la transferencia, con respuesta en dos días hábiles, y reunión final de comprobación de materiales, archivos, licencias y credenciales.

### 5.6. Comunicación y captación

El euskera será la lengua principal de la campaña y aparecerá siempre en primer lugar. La adjudicataria entregará al Ayuntamiento las propuestas completas y definitivas con antelación suficiente para que este las remita a la Diputación Foral de Bizkaia ([gaztedi@bizkaia.eus](mailto:gaztedi@bizkaia.eus)) al menos un mes antes de la difusión o actuación. La entrega tardía o incompleta imputable a la adjudicataria no justificará la difusión sin autorización, la ampliación de plazos, la reducción de prestaciones ni costes adicionales. Las campañas publicitarias comprenderán, como mínimo:

- Campaña de comunicación y captación dirigida a jóvenes de Basauri, con presencia en Instagram y TikTok. Incluirá estrategia, públicos, mensajes, calendario, producción, publicación y seguimiento. Todos los costes estarán incluidos en el precio.
- Producción mínima de ocho creatividades, tres vídeos verticales de 15 a 45 segundos y ocho publicaciones o impactos entre Instagram y TikTok. No bastará con repetir un mismo cartel estático.
- Coordinación de la campaña con centros educativos, equipamientos y agentes juveniles, e incorporación, cuando resulte necesario, de enlaces, formularios o códigos QR de inscripción o expresión de interés aprobados por el Ayuntamiento.
- El plan de captación identificará, como mínimo, canales, calendario, agentes colaboradores y medidas correctoras ante una inscripción baja. La menor asistencia

solo exonerará de responsabilidad cuando se hayan ejecutado las actuaciones previamente aprobadas por el Ayuntamiento y se conserven evidencias suficientes.

- Seguimiento por canal de alcance, reproducciones, interacciones, clics e inscripciones, con minimización de datos e inclusión de resultados en la memoria.

### **5.7. Evaluación y memoria**

La adjudicataria documentará la ejecución mediante informes de actividad vinculados a cada fecha o bloque homogéneo de sesiones, además de los informes de seguimiento y la memoria final. Los documentos deberán ofrecer una valoración técnica efectiva y no limitarse a enumerar actuaciones.

- Indicadores mínimos: sesiones, centros y grupos, participación, aportaciones al banco común, uso de recursos, incidencias, euskera, accesibilidad, valoración juvenil y continuidad prevista.
- Memoria técnica final y documentación necesaria para justificar el convenio, con cronograma ejecutado, desviaciones, relación de módulos y sesiones, resultados de campaña, indicadores, incidencias, valoración de los dos encuentros intergeneracionales y de la participación de las personalidades aprobadas, cumplimiento de condiciones especiales, inventario, evidencias gráficas autorizadas y propuestas de mejora.

## **6. CONDICIONES METODOLÓGICAS OBLIGATORIAS**

Todas las actividades, tanto presenciales como digitales, utilizarán la gamificación y el juego como metodología principal de intervención juvenil y se diseñarán conforme a los principios de seguridad metodológica, cooperación, participación inclusiva, respeto a la intimidad y ausencia de clasificación personal. La gamificación deberá estar al servicio de los objetivos de construcción social y no reducirse a una ambientación estética o a la mera asignación de puntos. En particular:

- Las desigualdades y estereotipos se trabajarán sobre casos externos. No se exigirá revelar circunstancias personales o identitarias.
- Ningún resultado individual se presentará como diagnóstico, perfil o clasificación.
- Toda dinámica garantizará que ninguna persona quede sin rol, equipo o resultado. Las mecánicas priorizarán cooperación, decisiones compartidas y logro colectivo frente a eliminación, competición individual o exposición pública.
- No habrá exposiciones individuales obligatorias ante el grupo grande. Los reconocimientos, avances y resultados se articularán por equipos y no se publicarán rankings individuales ni comparaciones entre centros o grupos.
- Cada sesión tendrá una narrativa y un reto claros, reglas comprensibles, roles, progresión, retroalimentación durante el juego y un cierre reflexivo escrito que conecte la experiencia gamificada con la problemática social trabajada.
- Las metodologías se adaptarán a la edad, diversidad funcional, competencia lingüística y distintos ritmos de participación.

## 7. CALENDARIO ORIENTATIVO

El calendario tiene carácter meramente orientativo. La persona responsable municipal podrá ajustar fechas, secuencia, horarios y distribución de sesiones por necesidades del servicio, calendario escolar, disponibilidad de centros o indicaciones municipales, siempre que se mantengan el objeto, el número mínimo de prestaciones y las condiciones esenciales. Estas adaptaciones ordinarias no tendrán la consideración de modificación contractual.

| Periodo             | Actuaciones e hitos                                                                              |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Meses 1 y 2</b>  | Reunión inicial, diagnóstico, centros, grupos, plan de trabajo, plataforma y primer módulo       |
| <b>Meses 3 a 6</b>  | Validación y ejecución del primer módulo, sesión abierta, taller, encuentro e informe intermedio |
| <b>Meses 6 y 7</b>  | Evaluación, ajustes y diseño del segundo módulo                                                  |
| <b>Meses 8 a 11</b> | Validación y ejecución del segundo módulo, sesiones abiertas, taller, encuentro y transferencia  |
| <b>Mes 12</b>       | Memoria final, entrega, comprobación funcional y recepción                                       |

## 8. MEDIOS HUMANOS MÍNIMOS

La adjudicataria deberá disponer y adscribir durante toda la ejecución los medios personales necesarios para desarrollar las funciones previstas en el contrato. La acreditación de los medios adscritos no implicará relación laboral alguna con el Ayuntamiento, dado que todo el personal dependerá exclusivamente de la adjudicataria, de conformidad con el artículo 308.2 LCSP.

El equipo mínimo estará integrado por los siguientes perfiles:

### **1. DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN GENERAL: Una (1) persona**

- **Titulación mínima:** grado, licenciatura o diplomatura en Educación Social, Pedagogía, Psicología, Sociología, Magisterio, Trabajo Social o titulación universitaria equivalente por sus competencias; o título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística, Integración Social o equivalente. También se admitirán otras titulaciones oficiales de nivel igual o superior cuando sus competencias guarden relación directa con la dirección y coordinación de proyectos juveniles, de participación o socioculturales.

- **Experiencia mínima:** dos años en dirección o coordinación de proyectos juveniles, socioculturales, comunitarios o de participación.

## **2. DISEÑO METODOLÓGICO Y GAMIFICADO: Una (1) persona**

- **Titulación mínima:** grado, licenciatura o diplomatura en Pedagogía, Educación Social, Psicología, Magisterio, Trabajo Social o titulación universitaria equivalente por sus competencias; título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística, Integración Social o equivalente; o certificado profesional de nivel 3 de la familia profesional de Servicios Socioculturales y a la Comunidad cuyas competencias estén directamente relacionadas con el diseño y desarrollo de intervenciones juveniles, comunitarias o participativas.
- **Experiencia mínima:** dos años en diseño de programas juveniles, metodologías participativas, gamificación, dinámicas basadas en juegos o retos, o proyectos dirigidos a adolescentes o jóvenes.

## **3. DISEÑO DIGITAL Y PLATAFORMA: Una (1) persona**

- **Titulación mínima:** grado o titulación universitaria equivalente en Ingeniería Informática, Ingeniería de Telecomunicación, Multimedia, Comunicación Audiovisual, Tecnologías Interactivas, Diseño Digital o ámbito directamente relacionado; título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, Administración de Sistemas Informáticos en Red, Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos o equivalente; o certificado profesional de nivel 3 directamente relacionado con desarrollo web, programación, producción multimedia o administración de sistemas.
- **Experiencia mínima:** dos años en diseño, implantación o mantenimiento de plataformas, contenidos digitales interactivos, recursos digitales interactivos o soluciones de experiencia de usuario.

## **4. PERSONAL DINAMIZADOR**

- **Dotación mínima:** una persona dinamizadora por cada grupo o sesión que se desarrolle simultáneamente. La persona coordinadora no computará como dinamizadora cuando desarrolle funciones generales de coordinación incompatibles con la atención directa de un grupo.
- **Titulación mínima:** grado, licenciatura o diplomatura en Educación Social, Pedagogía, Psicología, Magisterio, Trabajo Social o titulación universitaria equivalente por sus competencias; título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística, Integración Social o equivalente; título oficial de monitor o monitora de actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil; o certificado profesional de nivel 2 o 3 directamente relacionado con dinamización juvenil, ocio y tiempo libre o intervención comunitaria.
- **Requisito lingüístico:** perfil C1C1 de euskera o equivalente.

La adjudicataria dimensionará el equipo conforme al cronograma aprobado y garantizará la cobertura de ausencias, bajas, vacaciones, desplazamientos y coincidencias horarias sin reducir

los medios exigidos. Dispondrá de un sistema suficiente de sustituciones y comunicará cualquier cambio antes de la incorporación o, en caso de urgencia, inmediatamente después. La persona sustituta deberá cumplir los mismos requisitos del puesto sustituido.

Todo el personal que realice atención o dinamización directa acreditará perfil C1C1 de euskera o equivalente. Las personas con contacto habitual con menores cumplirán los requisitos establecidos en el artículo 57 de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

## 9. ENTREGABLES Y PLAZOS

| Entregable                                                                                                                                                                        | Plazo máximo                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Plan de trabajo, cronograma, equipo, riesgos, sedes de intervención, hasta doce grupos y propuesta de personalidades intergeneracionales                                          | 15 días hábiles desde la reunión inicial.                                                                                                                                           |
| Plan de comunicación, creativities, vídeos y calendario de publicaciones                                                                                                          | Dentro de los 20 días hábiles siguientes a la reunión inicial y siempre con antelación suficiente para la aprobación municipal y el visto bueno foral un mes antes de la actuación. |
| Primer módulo gamificado completo, hasta seis kits ordinarios y una unidad móvil de reserva, con actas de entrega, y plataforma operativa                                         | Al menos 15 días hábiles antes del inicio de sus sesiones, para validación municipal.                                                                                               |
| Segundo módulo gamificado completo, hasta seis kits ordinarios y una unidad móvil de reserva, con actas de entrega                                                                | Al menos 15 días hábiles antes del inicio de sus sesiones, para validación municipal.                                                                                               |
| Informes de actividad, seguimiento e incidencias                                                                                                                                  | Informes de actividad: cinco días hábiles; seguimiento mensual; incidencias graves: 24 horas.                                                                                       |
| Memoria final para justificar la financiación por convenio, materiales, guía de reutilización, dos videotutoriales, inventarios, licencias, credenciales y los archivos editables | Dentro de los diez días hábiles siguientes a la finalización de las últimas actuaciones y, en todo caso, antes de la terminación del contrato, sin perjuicio de la                  |

| Entregable | Plazo máximo                                                                                         |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | entrega anticipada de la documentación que requiera el Ayuntamiento para justificar la financiación. |

## 10. CONDICIONES ESPECIALES DE EJECUCIÓN

De conformidad con los artículos 201 y 202 LCSP, la adjudicataria deberá cumplir las siguientes condiciones especiales de ejecución:

### 10.1. EUSKERA

- Garantizará la aplicación de la normativa lingüística y de los criterios municipales de uso del euskera.
- La atención y dinamización dirigidas a las personas jóvenes participantes y, cuando proceda, al personal acompañante se realizarán íntegramente en euskera.
- Los materiales, plataforma, guías, formularios y comunicaciones estarán disponibles en euskera y castellano, con el euskera como lengua principal y en primer lugar.
- Todo el personal de atención o dinamización directa acreditará perfil C1C1 de euskera.
- La adjudicataria garantizará el desarrollo en euskera del conjunto del programa y adoptará, a su cargo, los apoyos de comprensión que resulten necesarios, sin trasladar esta función al profesorado o al personal municipal.
- La participación de personas referentes que no puedan intervenir íntegramente en euskera requerirá autorización municipal previa y la adopción, por cuenta de la adjudicataria, de las medidas de mediación lingüística que determine el Ayuntamiento.

### 10.2. IGUALDAD

- La documentación, imágenes, narrativas, personajes, ejemplos, referentes, roles y mecánicas de juego utilizarán lenguaje inclusivo y no sexista, evitarán estereotipos y garantizarán una participación equilibrada.
- La adjudicataria dispondrá de pautas para prevenir y comunicar conductas sexistas o discriminatorias.
- La memoria final describirá las medidas aplicadas, las incidencias y, cuando sea posible y lícito, los datos de participación desagregados por sexo.

### 10.3. MEDIO AMBIENTE

- Los juegos y recursos físicos serán reutilizables, reparables y dotados de piezas reemplazables.

- Se minimizarán embalajes y materiales de un solo uso, se priorizarán materiales reciclados o reciclables, se evitarán impresiones innecesarias y se realizará la separación selectiva de los residuos generados.

El cumplimiento se verificará mediante los materiales entregados, registros de actividad, informes de seguimiento y memoria final.

### **11. PROTECCIÓN DEL MENOR**

La adjudicataria garantizará que todo el personal con contacto habitual con menores cumple los requisitos legalmente exigibles para desarrollar actividades con ellos. Antes del inicio de las actividades, la adjudicataria aportará una declaración responsable sobre el cumplimiento de esta obligación y acreditará, respecto del personal con contacto habitual con personas menores de edad, el cumplimiento del artículo 57 de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, mediante la documentación que solicite el Ayuntamiento.

No se captarán ni difundirán imágenes, voces o datos identificativos de menores sin la autorización o base jurídica correspondiente y sin aprobación municipal previa.

### **12. PROTECCIÓN DE DATOS Y SEGURIDAD DIGITAL**

Si la adjudicataria trata datos por cuenta municipal, se formalizará encargo conforme al artículo 28 RGPD, la Ley Orgánica 3/2018 y la disposición adicional vigesimoquinta LCSP. Se aplicarán los principios de minimización, privacidad desde el diseño, control de accesos, gestión de incidencias y devolución o supresión.

No se elaborarán perfiles, diagnósticos o clasificaciones individuales ni rankings o comparaciones públicas entre personas, grupos, centros o sedes. Las estadísticas serán agregadas y no permitirán identificar a las personas participantes. Los accesos del alumnado evitarán, siempre que sea posible, datos nominativos y correos personales, priorizando credenciales colectivas, temporales o seudónimas gestionadas por los centros.

### **13. PROPIEDAD INTELECTUAL Y REVERSIBILIDAD**

El Ayuntamiento dispondrá de una licencia de uso no exclusiva, gratuita y por todo el plazo de protección de los derechos para utilizar, adaptar y poner a disposición los módulos, juegos, narrativas, reglas, materiales y recursos digitales creados específicamente para el contrato, dentro de sus fines públicos.

La licencia comprenderá el uso directo por el Ayuntamiento y la puesta a disposición de los materiales a centros, equipamientos, entidades públicas o colaboradoras del programa. La adjudicataria garantizará que dispone de los derechos necesarios sobre todos los elementos entregados y mantendrá indemne al Ayuntamiento frente a reclamaciones de terceros derivadas de su utilización conforme al contrato.

#### **14. SEGUIMIENTO, CONTROL Y ACEPTACIÓN**

La persona responsable municipal aprobará, a propuesta del adjudicatario, planes, módulos, materiales, piezas de comunicación y entregables.

La ejecución se someterá, como mínimo, a los siguientes hitos verificables: plan de trabajo; determinación de sedes y grupos; validación de módulos; entrega de kits ordinarios y unidades de reserva; registros de sesiones; informe intermedio; memoria final; y recepción de la transferencia.

La validación de los hitos y entregables no eximirá a la adjudicataria de su responsabilidad. Los trabajos incompletos, defectuosos o no conformes deberán corregirse sin coste adicional en el plazo señalado por la persona responsable del contrato.

La entrega material o documental no supondrá por sí sola la aceptación, sin que la falta de respuesta municipal suponga aprobación tácita. La conformidad requerirá la comprobación municipal de la adecuación de los módulos, kits y demás entregables.

#### **15. OBLIGACIONES DE LA ADJUDICATARIA**

Todas las prestaciones, actuaciones, medios y gastos necesarios para la completa ejecución del objeto contractual se entienden incluidos en el precio de adjudicación, salvo previsión expresa en contrario de los pliegos.

Además de las obligaciones específicas previstas en los apartados anteriores, la adjudicataria asumirá las siguientes obligaciones generales durante toda la ejecución:

- Ejecutar con medios propios todas las sesiones, juegos y actividades. No podrá trasladar al profesorado ni al personal municipal tareas propias de la adjudicataria.
- Asumir, con cargo al precio del contrato, todos los gastos directos e indirectos necesarios para la completa ejecución de las prestaciones, incluidas la preparación, producción, transporte, instalación y montaje de cualquier elemento logístico, funcionamiento, asistencia técnica, desmontaje y retirada.
- Aportar los medios humanos, técnicos, materiales, logísticos y auxiliares necesarios, incluidos equipos, mobiliario, dispositivos, conexiones, consumibles, licencias, permisos y cualesquiera otros elementos requeridos para las actividades, sin que su relación expresa tenga carácter limitativo.
- La puesta a disposición de espacios municipales no implicará la aportación de medios o personal por el Ayuntamiento. La adjudicataria comprobará previamente la adecuación de cada espacio y solo podrá utilizar recursos municipales cuando exista autorización expresa.
- Obtener permisos, licencias y derechos necesarios para materiales y herramientas aportados.
- Mantener continuidad, sustituir personal adscrito al contrato y resolver incidencias sin reducción de calidad.

- Coordinarse con el Ayuntamiento, los centros, los equipamientos, los agentes y las personalidades participantes en los encuentros intergeneracionales, sin asumir compromisos en nombre municipal; someter previamente al Ayuntamiento la propuesta de dichas personalidades; y comunicar cualquier incidencia al Área de Juventud del Ayuntamiento ([gazteria@basauri.eus](mailto:gazteria@basauri.eus)).
- Planificar y entregar las campañas y piezas de difusión con tiempo suficiente para garantizar su comunicación a la Diputación Foral de Bizkaia con, al menos, un mes de antelación, y abstenerse de publicarlas o difundirlas hasta recibir autorización municipal expresa.
- Conservar y facilitar evidencias aptas para control contractual y justificación del convenio.
- Disponer y mantener durante toda la vigencia un seguro de responsabilidad civil que cubra los daños personales, materiales y perjuicios consecutivos derivados de la ejecución del contrato, con un capital asegurado mínimo de 400.000 euros por siniestro y anualidad. La póliza, sus condiciones particulares y el recibo vigente deberán aportarse antes del inicio de la ejecución y cuando lo requiera el Ayuntamiento. La existencia del seguro no limitará la responsabilidad íntegra de la adjudicataria.

#### **EL JEFE DE SECCIÓN**

PERU IRASTORTZA  
SANTXO -  
16108868J

Firmado digitalmente  
por PERU IRASTORTZA  
SANTXO - 16108868J  
Fecha: 2026.09.28  
11:06:02 +02'00'