

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS

Diseño, gestión, coordinación y producción de materiales y dinamización de acciones de calle en el marco de ASTEKLIMA 2023, semana del cambio climático y la energía de Euskadi.

Nº DE EXPEDIENTE: 1548

ANTECEDENTES

ASTEKLIMA Semana del Clima y la Energía es una iniciativa impulsada por el Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno Vasco a través de sus entidades públicas EVE e Ihobe, cuyo objetivo es concienciar y movilizar a la ciudadanía frente a la necesaria transición energética y climática. Del día 22 de setiembre al 1 de octubre de 2023, Euskadi vivirá la cuarta edición de ASTEKLIMA.

ASTEKLIMA se concreta en distintas acciones de sensibilización hacia la ciudadanía. Estas acciones son llevadas a cabo por las entidades públicas EVE e Ihobe así como por distintos ayuntamientos, mancomunidades, juntas administrativas, asociaciones y entidades del sector privado.

Asimismo, el proyecto LIFE IP Urban Klima 2050, el mayor proyecto de acción climática de Euskadi, además de promover proyectos de intervención en el territorio para la adaptación al cambio climático, tiene como objetivo específico “mejorar las capacidades de la administración y de la ciudadanía, necesarias para la completa implementación de la planificación energética y climática de Euskadi”.

Adicionalmente, la RED EKOETXEA, red de Centros Ambientales de Euskadi, gestionada por el Gobierno Vasco a través de la Sociedad Pública, Ihobe, conecta las diferentes políticas de biodiversidad, cambio climático y economía circular con las personas. Así, cada Ekoetxea es un centro ambiental, entendido como equipos cercanos a la ciudadanía cuyo objetivo es cambiar la forma de pensar y actuar de las personas hacia la sostenibilidad.

OBJETO DEL TRABAJO

El objeto del trabajo a contratar es el diseño y ejecución llave en mano de la denominada *ASTEKLIMA Azoka*. Esto comprende tanto el diseño, construcción y producción de materiales, transporte, montaje y desmontaje; como la coordinación, atención y dinamización de la actividad asociada a la misma.

La ASTEKLIMA Azoka, será la iniciativa más significativa impulsada por el Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno Vasco a través de sus sociedades Ihobe y Eve, durante la celebración de ASTEKLIMA 2023, semana del cambio climático y la energía de Euskadi.

En concreto la Azoka estará compuesta por seis stands temáticos y se celebrará hasta en nueve emplazamientos distintos de la CAPV, durante los fines de semana de celebración de la Asteklima 2023 (los comprendidos entre el 22 de setiembre y el 1 de octubre de 2023).

ALCANCE DEL TRABAJO

El objetivo de la acción de Ihobe en la ASTEKLIMA 2023, a celebrar entre el 22 de setiembre y el 1 de octubre de 2023, es lograr el compromiso de la ciudadanía vasca con la acción climática. Para ello, Ihobe está desarrollando una aplicación (app) que permitirá a las personas usuarias sumarse a

<https://ihobe.sharepoint.com/sites/Administracion/Documentos compartidos/Contratacion/1548/1 Pliegos/1548-PT.docx>

dicho compromiso en materia de cambio climático y facilitar su paso a la acción. La app permitirá a la persona usuaria conocer el impacto derivado de sus hábitos y, a través de ella, se le plantearán distintos retos a los que se podrá sumar en los días posteriores a la AZOKA para reducir su impacto.

La ASTEKLIMA Azoka será la acción de calle dirigida a familias que dará a conocer la app y la convertirá en una experiencia física. Estará compuesta por distintos stands que serán distintos espacios de juego y estarán asociado a los siguientes ámbitos:

- STAND 1. ¿Qué es el cambio climático?
- STAND 2. En mi VIVIENDA (consumo de electricidad, gas y agua, generación y reciclaje de residuos)
- STAND 3. Como me MUEVO
- STAND 4. CONSUMO Y OCIO
- STAND 5. URBANKLIMA 2050 /ADAPTACIÓN al cambio climático
- STAND 6. SÚMATE AL RETO

Estos ámbitos se basan en la “Calculadora de huella de carbono de ciudadanía de Ihobe” (<https://www.ihobe.eus/calculadora-co2-equivalente-para-ciudadania>), el proyecto LIFE IP Urban Klima 2050 (www.urbanklima2050.eu) y la publicación “52 gestos por el cambio climático” (<https://www.ihobe.eus/publicaciones/52-gestos-frente-al-cambio-climatico>).

Los juegos/actividades planteadas en la ASTEKLIMA Azoka tiene objetivos propios como:

1. Informar sobre qué es el cambio climático y cómo contribuimos como ciudadanía con nuestra **HUELLA DE CARBONO**.
2. Sensibilizar sobre lo importante que es **ACTUAR** y **CONOCER** qué iniciativas podemos acometer para reducirla.
3. Implicar a la ciudadanía activando el **CAMBIO** de cada persona en el día a día.
4. Mostrar los compromisos adquiridos por la **ADMINISTRACIÓN** (nivel ayuntamiento y nivel Gobierno Vasco).

Dentro del alcance del contrato se contemplarán al menos:

Diseño:

Para cumplir los objetivos de la ASTEKLIMA Azoka se tendrán que diseñar los seis stands mencionados previamente en los que se planteen distintos juegos y retos asociados al ámbito correspondiente.

En cada uno de los stands, cada familia compartirá espacio de juego con actividades diferentes y complementarias entre personas adultas y niñas y niños, finalizando con una actividad/reto común de familia. La participación en cada una de las actividades planteadas permitirá a cada familia obtener puntos que se podrán canjear por un regalo en el último stand.

Stand 1 ¿Qué es el cambio climático? En este stand se facilitará a cada familia materiales que contendrán una pequeña explicación sobre el cambio climático y la huella de carbono y un par de preguntas sobre ambos temas. Su respuesta permitirá conseguir puntos.

Las niñas y los niños deberán realizar una actividad/juego físico donde se relacione la emisión de gases de efecto invernadero con el cambio climático, cuantos menos gases emitan mejor es su desempeño en el juego. Su participación en el juego también les concederá puntos. Estos puntos se añadirán en una tarjeta de participantes.

En los stands 2, 3 y 4 la dinámica de los juegos/actividades planteadas tiene que permitir cumplir los objetivos específicos de la ASTEKLIMA Azoka:

- **HUELLA DE CARBONO:** contribución de los hábitos de las familias en la huella de carbono. Las personas adultas al inicio del recorrido de cada stand participarán mediante un par de preguntas sobre el propio ámbito temático del stand que permitirá, por un lado, estimar la huella de carbono de la familia y, por otro lado, su respuesta permitirá conseguir más puntos en la tarjeta de participantes.
- **CONOCER:** posteriormente las niñas y los niños tendrán juegos físicos que fomentarán buenos hábitos (por ejemplo, apagar luces, usar más la movilidad activa, etc.). Su participación en el juego también les concederá puntos. Estos puntos se añadirán en la tarjeta de participantes.
- **CAMBIO:** al final del recorrido tendrán que adquirir un reto en familia para asentar los conocimientos adquiridos y promover el cambio.

El stand 5 “Urban Klima 2050” se centra en el objetivo de CONOCER. Las personas adultas al inicio del recorrido de este stand, recibirán información relacionada con la adaptación al cambio climático y el proyecto Urban Klima 2050 y se les plantearán un par de preguntas sobre el ámbito temático de adaptación al cambio climático que permitirá por un lado conocer que es la adaptación y a la vez su respuesta permitirá conseguir puntos. Estos puntos se añadirán en la tarjeta de participantes.

Las niñas y los niños tendrán juegos físicos en los que se fomentarán prácticas de adaptación (por ejemplo, plantar árboles para evitar inundaciones, etc). Su participación en el juego también les concederá puntos. La dinámica del juego o imágenes utilizadas deberán transmitir de una forma sencilla las principales características de Urban Klima 2050.

En el stand 6 “SUMATE al reto” se centra en el objetivo de CAMBIO. En este stand las personas participantes canjearán los puntos obtenidos por premios directos. Se establecerán tres tramos de puntos a los que les corresponderá un premio diferente. Se emplazará a las familias a seguir unidas al CAMBIO durante 21 días a través de una app que facilitará Ihobe.

Durante la feria (en cualquier momento de la visita o si lo prefieren al final) las personas adultas se podrán descargar la aplicación de la Asteklima Azoka (en adelante la app). Tras descargarse, se “desbloqueará” una pequeña explicación de bienvenida sobre el cambio climático y la huella de carbono y podrán llevar a cabo un quizz con preguntas sobre los contenidos que han descubierto en la visita. También podrán seguir utilizándola después de la feria para sumarse al reto y llevar a su día a día todo aquello que han aprendido durante la feria. Durante un periodo la app les “RETARÁ” a cambiar sus hábitos ligados a “52 gestos por el cambio climático” la app les permitirá reportar sobre sus actuaciones y conseguir más puntos para entrar en un sorteo.

Producción y construcción de los elementos materiales:

Los elementos físicos se producirán teniendo en cuenta el impacto de los materiales usados buscando la reciclabilidad y su reutilización y teniendo en cuenta el carácter efímero de la Azoka.

Transporte, montaje y desmontaje.

Atención y dinamización de la feria y sus actividades.

La entidad adjudicataria pondrá a disposición de Ihobe a las personas necesarias para la gestión de los distintos stands de la feria y para la dinamización de las actividades de animación del “recinto ferial”. Se contará al menos con una persona educadora y monitores de educación ambiental que ofrecerán el servicio en euskera y castellano en función de las preferencias del público asistente.

Coordinación

Se deberá coordinar la actividad de los distintos agentes tanto para el diseño, producción de materiales, así mismo se coordinará las actividades entre los agentes que celebran los eventos: red Ekotexea y ayuntamientos, Urban Klima 2050, las distintas áreas de Ihobe involucradas (comunicación, acción climática y sostenibilidad ambiental), etc. Adicionalmente, se gestionarán los permisos, autorizaciones u otros requisitos.

DEFINICIÓN DE FASES Y TAREAS DEL PROYECTO

TAREA 1. DISEÑO.

Stand. Inicialmente se han previsto stands de 3x3 m que permitan el juego de una o dos familias. Se diseñará tanto el contenido como la decoración y los materiales necesarios para hacer los juegos. En el diseño se deberá tener en cuenta que el resto de las familias esperarán formando colas para entrar en el stand y que la estética de la propuesta deberá basarse en la publicación “52 gestos por el cambio climático”.

Juegos. La duración de los juegos planteados deberá ser similar en todos los stands. Los juegos propuestos deberán una lógica pedagógica de acuerdo a los objetivos de la Azoka. Se plantearán alternativas de juegos no físicos para personas con distintas capacidades.

Montaje y desmontaje. En el diseño se deberá tener en cuenta la facilidad para poder montar y desmontar la Azoka en un breve plazo de tiempo, por ejemplo, no más de 3 horas, a un coste razonable que permita su uso en otra ubicación.

Reutilización. Los stands serán de carácter efímero, pero se diseñarán teniendo en cuenta la reutilización de los distritos materiales y elementos que configuran la Azoka incluso para otros usos alternativos.

Animación. La entidad licitante deberá proponer actividades de animación para atraer y retener a las familias que se acerquen. Por ejemplo, bicicletas que recorran el municipio anunciando la actividad, minidisco, Photocall, Food truck con productos locales, ecológicos y de temporada, etc.

Premios. La entidad licitante deberá proponer tres premios (uno por cada tramo de puntos obtenidos) que sean coherentes con el fin de ASTEKLIMA Azoka (por ejemplo: semillas de árbol, productos locales y de temporada, etc.). La compra de los premios será parte de los trabajos contratados. El coste de los premios está dentro del alcance de los trabajos contratados.

TAREA 2. PRODUCCIÓN

La producción de los diferentes elementos se realizará utilizando materiales cuando sea posible reciclados y reciclables, con bajos consumos. Como se ha mencionado anteriormente en la producción se deberá tener en cuenta que el carácter efímero de la Azoka y que debe ser fácilmente montada, desmontada y transportada. El coste de la producción de los materiales está dentro del alcance de trabajo licitado.

TAREA 3. TRANSPORTE, MONTAJE Y DESMONTAJE.

La empresa adjudicataria se encargará de las tareas de transporte, montaje y distribución. Tentativamente las fechas y ubicaciones serán:

<https://ihobe.sharepoint.com/sites/Administracion/Documentos compartidos/Contratacion/1548/1 Pliegos/1548-PT.docx>

Dia	22/09/23	23/09/23	24/09/23	28/09/23	29/09/23	30/09/23	01/10/23
Horario							
Mañana		Zarautz	Irun			Entorno Ekoetxea Meatzaldea	Bermeo
Tarde	Bilbao	Donostia		Entorno Ekoetxea Azpeitia	Vitoria Gasteiz	Bakio	

TAREA 4. ATENCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE LA FERIA Y SUS ACTIVIDADES.

La entidad adjudicataria pondrá a disposición de Ihobe a las personas necesarias para la gestión de los distintos stands de la feria y para la dinamización de las actividades de animación del “recinto ferial”.

TAREA 5. COORDINACIÓN Y GESTIÓN.

La entidad adjudicataria deberá identificar y apoyar en la coordinación a los diferentes agentes tanto internos como externos.

La entidad adjudicataria se encargará de solicitar todos los permisos y autorizaciones. Además, se encargará de gestionar, en caso necesario, el alquiler de ambulancias, planes de riesgos, etc. El coste de tasas, permisos, etc. no está dentro del alcance del trabajo licitado.

PLANIFICACIÓN DE LOS TRABAJOS

La entidad adjudicataria deberá planificar los trabajos de forma que se pueda celebrar la ASTEKLIMA Azoka del día 22 de setiembre al 1 de octubre de 2023.



c=ES, o=SOCIEDAD PUBLICA DE
GESTION AMBIENTAL IHOBE SA,
ou=Ziurtagiri Profesionala -
Certificado Profesional,
2.5.4.97=VATES-A01024223,
cn=XABIER GONZALEZ VEGAS -
78882835B, givenName=XABIER,
sn=GONZALEZ VEGAS,
serialNumber=78882835B
2023.07.03 13:57:14 +02'00'

Fdo.: XABIER GONZÁLEZ VEGAS

Director de Área

MARIA LUZ
GOMEZ
FERNANDEZ -
11918433V

Firmado digitalmente
por MARIA LUZ
GOMEZ FERNANDEZ -
11918433V
Fecha: 2023.07.03
13:49:50 +02'00'

Fdo.: M^a LUZ GÓMEZ FERNÁNDEZ

Técnica de proyecto