innobasque
Berrikuntzaren Euskal Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

BASES TÉCNICAS

Contratación de servicios de apoyo operativo y consultoría educativa para la gestión de proyectos de educación STEAM.

1. Nombre del contrato

Servicios de apoyo para la gestión de proyectos de educación STEAM 2025-2026.

2. Objeto del contrato

2.1. Antecedentes

La educación STEAM es la educación que integra la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas en conexión con las Artes y Humanidades. Desarrolla competencias básicas, tanto transversales como disciplinares, y empodera al alumnado a enfrentarse de manera responsable a los retos de nuestra sociedad.

El enfoque STEAM de la educación busca provocar, intencionadamente, situaciones que permitan aprender de manera simultánea e integrada conceptos de estas materias, en un contexto práctico de diseño y resolución de problemas tal y como se hace en ingeniería en las empresas. Se basa en la indagación, que se lleva a cabo planificando experimentos, investigando hipótesis, buscando información, construyendo modelos, trabajando en equipo, discutiendo y proponiendo explicaciones coherentes.

La I Estrategia de Educación STEAM Euskadi fue presentada en junio de 2018 por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco. Una estrategia que tiene como objetivos impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socioeconómicos; inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM, con especial atención a las alumnas; y promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía vasca.

Desde la Unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Agencia Vasca de Innovación - Innobasque, se desarrollan **proyectos que contribuyen** al **despliegue de esta** estrategia para fomentar vocaciones científico-tecnológicas y desarrollar las competencias vinculadas.

Proyectos desarrollados en Innobasque:

- *FIRST* LEGO League Euskadi
- STEAM Euskadi Sariak

- STEAM Euskadi Topaketak
- STEAM Sare
- Jornadas orientación profesional
- Forensic Science
- Proyecto europeo *"Towards european STEAM platform"*

2.2. Condiciones de la prestación del servicio

Para cumplir con el objetivo señalado de manera precedente, las entidades interesadas en prestar el servicio deberán llevar a cabo las siguientes **actividades**:

- **LOTE 1. Secretaría técnica de proyectos de educación STEAM**
  - **Actividad 1**. **STEAM Sare**. Campaña de llamadas de captación, seguimiento de la actividad y valoración.
  - **Actividad 2. Forensic Science**. Contacto con centros participantes y gestión de las actividades.
  - **Actividad 3. STEAM Euskadi Sariak**. Campaña de llamadas de captación y resolución de dudas.
- **LOTE 2. Enriquecimiento e integración curricular del catálogo de STEAM Sare**

  Asesoramiento pedagógico y diseño de las actividades de educación STEAM del catálogo STEAM Sare para su vinculación al currículum educativo.

- **LOTE 3. Dinamización y asesoramiento de jornadas de orientación STEM**

  Formación y gestión de los centros educativos participantes, secretaría técnica de los centros educativos y dinamización de las jornadas y valoración.

En el apartado anexo se incluye el detalle de cada una de las actividades.

Para ello, serán requeridas las siguientes **competencias y habilidades:**

LOTE 1.

- Gestión y planificación de trabajos administrativos
- Gestión de llamadas para generar interés
- Capacidad para la resolución de dudas e incidencias
- Elaboración encuestas de satisfacción
- Capacidad para comunicarse en euskera con los centros educativos

LOTE 2.

- Conocimiento del sistema educativo vasco y del currículum educativo
- Capacidad de análisis, desde el punto de vista pedagógico, de actividades de educación STEAM
- Capacidad de diseño de nuevas actividades de educación STEAM
- Capacidad para la resolución de dudas e incidencias
- Capacidad para comunicarse en euskera con los centros educativos

LOTE 3.

- Conocimiento del sistema educativo y sobre orientación profesional STEM
- Capacidad para dinamización de actividades con alumnado y profesionales STEM
- Conocimiento para preparar al alumnado para actividades STEM
- Capacidad para la resolución de dudas e incidencias
- Capacidad para comunicarse en euskera con los centros educativos

2.3. Productos y resultados esperados

Los productos y resultados esperados son:

- **LOTE 1.**
    - **Actividad 1. STEAM Sare**. Campaña de llamadas a todos los colegios vascos, seguimiento de la actividad y valoración.
        - Planificación de llamadas para las inscripciones de los centros educativos al catálogo (700 aprox.)
        - Seguimiento del estado de cada una de las actividades ofertadas y gestión de los formularios para valorar la actividad.

	Real			Estimado	
	2022	2023	2024	2025	2026
Actividades	27	44	54	65	75

    - **Actividad 2. Forensic Science.** Contacto continuado con los centros educativos participantes en Forensic Science para convocarles a las actividades del proyecto, organizar y asistir a las actividades, resolver dudas y realizar la valoración.

	2023-2024	2024-2025	2025-2026	2026-2027
Colegios inscritos	26	32	35	40

    - **Actividad 3. STEAM Euskadi Sariak.** Planificación y realización de las llamadas de captación para la recepción de solicitudes a los premios. Base de datos de unas 450 entidades de contacto por cada campaña anual.
- **LOTE 2.**

  Diseño y/o adaptación de un máximo de **10 actividades** de educación STEAM, a ofertar por las entidades participantes en el catálogo STEAM Sare para su correcta integración curricular.

- **LOTE 3.**

  Elaboración de los contenidos de las sesiones preparatorias para los centros educativos, gestión de su participación en las jornadas de orientación STEM y dinamización de los *speed-dating.* Se estima un total de **9 actividades** al año.

	Real		Estimado	
	2023	2024	2025	2026
Centros educativos	14	29	30	35
Alumnado participante	800	1.180	1.200	1.400

3. Plazo de ejecución

Las entidades adjudicatarias deberán desarrollar las tareas incluidas en la prestación del servicio en una primera fase, desde la adjudicación del contrato, **hasta el 31 de diciembre de 2025**.

En el caso de que Innobasque considere necesario prorrogar el servicio de cada lote, se llevará a cabo una segunda fase, desde el 1 de enero del 2026 **hasta el 31 de diciembre de 2026**.

4. Presupuesto máximo de la licitación

El **presupuesto máximo de la licitación será de 150.000 euros (sin incluir IVA)**, desglosado de la siguiente manera:

- LOTE 1. 70.000 euros (sin incluir IVA). Este importe se desglosará a su vez en:
  - 2025: 35.000 euros
    - Actividad 1: 18.000 euros
    - Actividad 2: 9.000 euros
    - Actividad 3: 8.000 euros
  - 2026: 35.000 euros
    - Actividad 1: 18.000 euros
    - Actividad 2: 9.000 euros
    - Actividad 3: 8.000 euros
- LOTE 2. 40.000 euros (sin incluir IVA), que se desglosará a su vez en 20.000 euros en 2025 y otro tanto en 2026.
- LOTE 3. 40.000 euros (sin incluir IVA), que se desglosará a su vez en 20.000 euros en 2025 y otro tanto en 2026.

Las entidades adjudicatarias deberán expresar sus ofertas asociadas a cada lote mediante un número cerrado de la siguiente manera:

- LOTE 1.
  - Un precio único por el total del lote expresado en euros para el conjunto del periodo 2025 y 2026.
  - Un precio único por cada uno de los años y actividad.
  - Un único precio por hora de servicio para la actividad 1, 2 y 3 durante 2025 y 2026 expresado en €/hora. Este es el precio que se utilizará para facturar mensualmente la actividad correspondiente a este lote.

- LOTE 2.
    - Un precio único por el total del lote expresado en euros para el conjunto del periodo 2025 y 2026.
    - Un único precio por actividad STEAM para 2025 y 2026 expresado en €/actividad. Este es el precio que se utilizará para facturar mensualmente la actividad correspondiente a este lote.
- LOTE 3.
    - Un precio único por el total del lote expresado en euros para el conjunto del periodo 2025 y 2026.
    - Un único precio por jornada de orientación STEM para 2025 y 2026 expresado en €/jornada. Este es el precio que se utilizará para facturar mensualmente la actividad correspondiente a este lote.

En todos casos, los importes deberán incluir los gastos de desplazamiento y manutención, así como otros gastos como la papelería, etc. Además, se fomentará la utilización de medios digitales para el desarrollo de las tareas del servicio, utilizando para ello los medios e infraestructuras aportados por Innobasque.

Las entidades participantes sólo podrán presentarse a uno de los tres lotes de la presente licitación, pero siempre asumiendo todas las actividades incluidas en dicho lote.

Las entidades solicitantes podrán establecer acuerdos con terceras entidades para la presentación del servicio, en cuyo caso, tendrán que indicar explícitamente el nombre y CIF de las empresas subcontratadas, así como el importe vinculado, que en ningún caso podrá exceder más del 20% de la actividad total desarrollada en el año.

La facturación se realizará mensualmente en base a la actividad realizada, cuyo detalle será aportado por la entidad adjudicataria de forma anexa a la factura.

5. Criterios de adjudicación

La adjudicación se realizará en base a la mejor relación calidad-precio. Concretamente, la distribución de la puntuación de la adjudicación será la siguiente:

5.1. Criterios cuantificables por juicios valor (no fórmula, hasta 49 puntos)

Los criterios cuantificables por juicios de valor para cada lote serán los siguientes:

- **EQUIPO DE PROFESIONALES INVOLUCRADOS EN EL SERVICIO (máximo 24 puntos)**. Se valorará la experiencia en proyectos y en servicios similares a los incluidos en los lotes de la presente licitación, es decir, en el lote 1 planificación, gestión y seguimiento de contactos y actividad con colegios, en el lote 2 consultoría en el sector educativo y en el lote 3 diseño, dinamización y gestión de actividades de orientación STEM.

Se deberá presentar currículo vitae de cada una de las personas que participará en el servicio con el detalle de los proyectos o servicios de referencia en los que la persona haya participado en los últimos 5 años.

Concretamente la evaluación de cada lote tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Experiencia de los miembros del equipo para desarrollar el trabajo (máximo 12 puntos)
- Experiencia de los miembros en proyectos en educación STEAM con colegios vascos (máximo 8 puntos)
- Dominio de euskera (máximo 4 puntos)

- **REFERENCIAS DE PROYECTOS O SERVICIOS (máximo 20 puntos).** Proyectos o servicios concretos similares a los solicitados en los lotes de la presente oferta que la entidad oferente haya desarrollado en los últimos 3 años superiores a 15.000 euros anuales.

  Las referencias aportadas por la entidad solicitante deberán incluir la siguiente información: nombre del proyecto, objetivo y alcance del proyecto, nombre de la organización para la que se ha realizado, muestra de los resultados (número de colegios participantes, noticias de prensa, webs, etc.) e importe, si se considera.

  Concretamente, para realizar la evaluación de las referencias que cumplan las condiciones anteriores, se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

  - Calidad del trabajo (máximo 10 puntos)
  - Referencialidad de las entidades para las que se ha trabajado (máximo 5 puntos)
  - Nivel del uso del euskera de trabajos desarrollados (máximo 3 puntos)
  - Dominio de la educación STEAM mostrado (máximo 2 puntos)

- **PROCESO DE GESTIÓN DEL SERVICIO (máximo 5 puntos).** Se valorará la metodología de trabajo que se utilice para gestionar el servicio y garantizar su calidad y plazo.

  Se deberá presentar el método de trabajo y de relación con Innobasque que se utilizará durante el contrato.

Será necesario alcanzar un mínimo de 40 puntos en la valoración de los criterios no cuantificables por fórmula para cada lote para que las propuestas puedan ser tenidas en cuenta y pasar a la valoración de los criterios cuantificables por fórmula.

5.2. Criterios cuantificables por fórmula (hasta 51 puntos)

PRECIO (máximo 51 puntos). Se asignará el máximo de puntuación a la oferta de precio inferior, asignándose la puntuación al resto de las ofertas mediante proporcionalidad inversa.

Se descartarán ofertas que resulten anormalmente bajas con relación al proyecto solicitado ya que podrían estar basadas en hipótesis o prácticas inadecuadas desde el punto de vista técnico,

económico o jurídico. En este sentido, no se tendrán en cuenta las ofertas que sean inferiores en más de 15% a la media aritmética de las ofertas presentadas.

Preferencias en la adjudicación

En caso de que dos o más ofertas acrediten igualdad de puntuación tras la aplicación de los criterios de valoración, el contrato se resolverá mediante la aplicación por orden de los criterios sociales estipulados en el artículo 147 punto 2 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público.

6. Entidades a las que va dirigido este pliego

Este pliego de contratación está dirigido preferentemente a las siguientes entidades, que únicamente podrán presentar su oferta a un único lote:

LOTE 1. Entidades jurídicas de cualquier tamaño de gestión administrativa y marketing digital.

LOTE 2. Entidades jurídicas de cualquier tamaño de asesoramiento pedagógico para el diseño de actividades de educación STEAM.

LOTE 3. Entidades jurídicas de cualquier tamaño de asesoramiento pedagógico y creación de iniciativas para desarrollar las competencias y aptitudes científico-tecnológicas de los jóvenes.

Anexo: Detalle de las actividades

A continuación, se presenta la descripción de cada una de las actividades solicitadas en el pliego:

LOTE 1 – Secretaría técnica proyectos STEAM

Actividad 1. STEAM Sare. Campaña llamadas captación, seguimiento actividad y valoración

a) Qué es: Las actividades que se ofrecen a través del catálogo STEAM Sare requieren de una campaña de llamadas para que los centros educativos se inscriban, de un seguimiento de las actividades en las que se les ha aceptado y de una valoración del trabajo realizado.
b) Plazos: La convocatoria para inscribirse al catálogo STEAM Sare se abre a principios del mes de mayo por lo que la campaña de llamadas da comienzo en el mes de abril. Las actividades del catálogo se inician en el mes de septiembre y continúan a lo largo del curso escolar por lo que el seguimiento y la valoración son continuos a lo largo de todo el año exceptuando los meses de julio y agosto.
c) Alcance de la actividad: Campaña de llamadas, seguimiento actividad y valoración. Planificación de llamadas para las inscripciones de los centros educativos al catálogo, documento detallado con el seguimiento del estado de cada una de las actividades ofertadas y gestión de los formularios para valorar la actividad.

Actividad 2. *Forensic Science*

a) Qué es: *Forensic Science* es uno de los programas de educación STEAM, liderado por el colegio Gaztelueta, que se ofrecen a través del catálogo STEAM Sare. El programa requiere de la gestión de la participación de los centros educativos en las distintas actividades que se ofrecen, asistencia y control de dichas actividades, resolución de dudas y valoración.
b) Plazos: El programa da comienzo en el mes de septiembre con una primera reunión informativa de lanzamiento, las actividades principales (recreación del crimen, FS en el aula y las prácticas de laboratorio) se realizan en el mes de octubre, y en el mes de abril se realizan las visitas a la policía científica de la Ertzaintza a las que hay que realizar un seguimiento. En el mes de junio se organiza un acto de entrega de diplomas en la sede de la Ertzaintza.
c) Alcance de la actividad: Contacto continuado con los centros educativos participantes en *Forensic Science* para convocarles a las actividades del proyecto (recreación del crimen, sesión Forensic Science en el aula, prácticas de laboratorio, visitas a la Ertzaintza y acto de entrega de diplomas), controlar la asistencia, asistir a las actividades, resolver dudas y realizar la valoración.

Actividad 3. STEAM Euskadi Sariak

a) Qué es: Los premios STEAM Euskadi Sariak se lanzan a través de una convocatoria anual para reconocer las mejores iniciativas de educación STEAM de Euskadi desarrolladas por centros educativos, universidades y centros de formación profesional y otras entidades. Esta convocatoria requiere de una campaña de llamadas informativa para animar a estas entidades a presentar sus proyectos.
b) Plazos: En ediciones anteriores la campaña de captación se inicia en diciembre y continua a lo largo del mes de enero. En 2025 está pendiente de confirmación.
c) Alcance de la actividad: realizar llamadas a una lista de contactos facilitada por Innobasque para dar información sobre los premios, las categorías a las que se pueden presentar, los requisitos mínimos, plazos y el procedimiento a seguir. Resolución de dudas que puedan surgir en estas conversaciones.

LOTE 2. Enriquecimiento e integración curricular catálogo STEAM Sare

a) Qué es: Servicio de acompañamiento a las entidades que quieran ofertar una actividad de educación STEAM en el catálogo STEAM Sare. El catálogo STEAM Sare agrupa las principales actividades, programas y talleres de educación STEAM dirigidas a los centros educativos para desarrollarlas en el curso siguiente al que hace pública la convocatoria.
b) Plazos: El plazo de diseño de las actividades dará comienzo en enero para poder incorporarlas al catálogo y abrir las inscripciones en el mes de mayo y dar comienzo a las actividades en el curso escolar 25-26
c) Alcance de la actividad: Diseño de un máximo de 10 actividades de educación STEAM integradas en el currículum educativo vasco. Se requerirá una reunió inicial con la actividad ofertante para idear la actividad, una propuesta de actividad a contrastar con la entidad ofertante y la realización de los ajustes necesarios y la gestión del proceso a través del espacio en la nube.

LOTE 3. Dinamización y asesoramiento jornadas orientación STEM

a) Qué es: Apoyo en la organización de las 9 jornadas de orientación STEM organizadas por Innobasque, en colaboración con las tres universidades y las asociaciones de formación profesional. Estas jornadas requieren de una formación a los centros educativos participantes, gestión de la logística para su correcta participación en las jornadas, dinamización de la actividad de *speed dating* que se realiza entre alumnado y profesionales STEM en cada una de las jornadas y valoración de resultados.
b) Plazos: Las jornadas se celebran en el mes de octubre y las sesiones preparatorias dirigidas a los centros educativos se imparten entre septiembre y octubre.
c) Alcance de la actividad: Elaboración de los contenidos de las sesiones preparatorias para los centros educativos e impartir la formación en sesiones on-line, gestión de la logística de su participación en las 9 jornadas de orientación STEM, dinamización de los *speed-dating* y recogida de las valoraciones de los participantes.