innobasque
Berrikuntzaren Euskal Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

BASES TÉCNICAS

Contratación de servicios de comunicación para la gestión de proyectos de educación STEAM

1. Nombre del contrato

Servicios de comunicación para la gestión de proyectos de educación STEAM 2025-26.

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 STEM
- 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. Diseño gráfico y web steam.eus:**
  - **Actividad 1**. Diseño gráfico y html de newsletter, piezas para redes sociales, plantillas de power point, caretas de video, materiales gráficos, etc, para los proyectos FLL Euskadi, STEAM Euskadi Sariak, STEAM Euskadi Topaketak, Jornadas orientación STEM y STEAM Sare en sus versiones de euskera y castellano.
  - **Actividad 2**. Diseño y maquetación del catálogo de actividades STEAM Sare en su versión en pdf y web y en euskera y en castellano.
  - **Actividad 3**. Mantenimiento integral de la web steam.eus: generación de contenidos, diseño gráfico y desarrollo en sus versiones de euskera y castellano.
- **LOTE 2. Producción de webinars: STEAM Euskadi Topaketak y visitas desafío temático FLL Euskadi**
  - **Actividad 1**. STEAM Euskadi Topaketak. Elaboración de un máximo de 4 Topaketak. Diseño y producción técnica de las sesiones on-line, elaboración de escaleta y guiones, conducción/presentación de las sesiones, coordinación de los ponentes, traducción subtitulada (euskera/castellano), reporte de personas conectadas.
  - **Actividad 2.** Videos visitas FLL Euskadi. Elaboración de un máximo de 6 videos de las visitas/talleres sobre el desafío temático y elaboración de un video resumen de cada una de ellas.

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.

- Experiencia en diseño gráfico y desarrollo de piezas digitales
- Diseño y programación de web
- Traducciones a euskera
- Elaboración de contenidos web en euskera y castellano

LOTE 2.

- Capacidades técnicas para el desarrollo y emisión en streaming
- Experiencia en la elaboración de escaletas y redacción de guiones
- Traducciones a euskera
- Capacidad relacional para la coordinación de ponentes
- Conducción/presentación profesional de las sesiones en euskera y castellano
- Capacidades técnicas para la grabación y elaboración de videos

2.3. Productos y resultados esperados

Los productos y resultados esperados son:

- **LOTE 1. Diseño gráfico y web steam.eus.**
  - **Actividad 1**: Crear el diseño y elaborar las newsletter, piezas para redes sociales (imágenes, vídeos y copys), plantillas de Power Point para presentaciones y otros elementos de diseño gráfico en el plazo máximo de 15 días. Versiones en euskera y castellano. Será necesario traducir a euskera los textos en castellano que facilite Innobasque.
    VOLUMEN APROXIMADO: Se estima en 100 horas al año.

  - **Actividad 2**. Crear y elaborar el catálogo de actividades STEAM Sare en su versión en pdf y web. Versiones en euskera y castellano. Será necesario traducir a euskera los textos en castellano que facilite Innobasque.
    VOLUMEN APROXIMADO: Se estima en 100 horas al año.

  - **Actividad 3**: Realizar los cambios y actualizaciones solicitadas en la web en un plazo máximo de 7 días. Versiones en euskera y castellano. Será necesario traducir a euskera los textos en castellano que facilite Innobasque.
    VOLUMEN APROXIMADO: Se estima entorno a unas 350 horas.

- **LOTE 2. Producción de webinars**
  - **Actividad 1.** STEAM Euskadi Topaketak. Desarrollo de los encuentros on-line con las iniciativas finalistas de los STEAM Euskadi Sariak, diseñados previamente por Innobasque, manteniendo los niveles de satisfacción de ediciones anteriores. Estos encuentros están dirigidos tanto a centros educativos como a cualquier entidad con interés en conocer proyectos de Educación STEAM.
    VOLUMEN APROXIMADO: Se estima 4 encuentros al año.

  - **Actividad 2**. Videos visitas FLL Euskadi. Desarrollo de videos de las visitas/talleres sobre el desafío temático a las que acuden los centros educativos participantes en FLL Euskadi. Las visitas/talleres las organizan entidades vascas cuya actividad está relacionada con el desafío temático de cada año.
    VOLUMEN APROXIMADO: Se estima 6 encuentros al año.

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 en € euros (sin incluir IVA)**, desglosado de la siguiente manera:

- **LOTE 1. 90.000 euros** (sin incluir IVA). Este importe se desglosará a su vez en:
  - 2025: 45.000 euros
    - Actividad 1, 2 y 3: 45.000 euros
  - 2026: 45.000 euros
    - Actividad 1, 2 y 3: 45.000 euros

- **LOTE 2. 63.400 euros** (sin incluir IVA). Este importe se desglosará a su vez en:
  - 2025:
    - Actividad 1: 16.700 €
    - Actividad 2: 15.000 €
  - 2026:
    - Actividad 1: 16.700 €
    - Actividad 2: 15.000 €

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

- **LOTE 1.**
  - Un **importe total por todo el lote** expresado en euros.
  - **Importe desglosado por año** (2025 y 2026) y expresado en euros.
  - Un único precio por hora de servicio para la **actividad 1, 2 y 3** durante 2025 y 2026 expresado en €/hora, que se utilizará para la facturación mensual de las horas dedicadas al servicio.
- **LOTE 2.**
  - Un **importe total por todo el lote** expresado en euros.
  - **Importe desglosado por actividad y año** (2025 y 2026) y expresado en euros.
  - **Actividad 1:** Un único precio por webinar para 2025 y 2026 expresado en €/webinar, que se utilizará para la facturación mensual de las horas dedicadas al servicio.
  - **Actividad 2**: Un único precio por video para 2025 y 2026 expresado en €/video, que se utilizará para la facturación mensual de las horas dedicadas al servicio.

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 podrán presentarse a uno o a los dos lotes de la presente licitación, pero siempre asumiendo todas las actividades incluidas en cada 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, diseño gráfico y web así como producción de webinars.

  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 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 educativos (máximo 8 puntos)
  - Experiencia de los miembros en la elaboración y producción de contenidos en 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 (elementos diseñados, web, webinars producidos, 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 de diseño y producción de las referencias mostradas (máximo 10 puntos)
- Referencialidad de las entidades para las que se ha trabajado (máximo 5 puntos)
- Nivel de euskera de trabajos desarrollados (máximo 3 puntos)
- Medios técnicos utilizados (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 diseño gráfico y desarrollo web.

LOTE 2. Entidades jurídicas de cualquier tamaño de realización y producción de webinars.

Anexo: Detalle de las actividades

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

LOTE 1 – Diseño gráfico y web .steam.eus

Actividad 1. Diseño gráfico de *newsletter*, piezas redes, plantillas, caretas, etc.

a) Los proyectos FLL Euskadi, STEAM Euskadi Sariak, STEAM Euskadi Topaketak, Jornadas de orientación STEM y Steam Sare requieren de una imagen determinada y coherente con la estrategia de educación STEAM Euskadi del Gobierno Vasco y son gestionados a través de la web www.steam.eus
b) Plazos:
    - FLL Euskadi: el programa se desarrolla de septiembre a marzo. El plan de comunicación es paralelo al desarrollo del programa, e incluye: creación de la nueva imagen ligada al desafío de cada temporada, diseño del catálogo del programa formativo, adaptación de la imagen para la difusión en newsletters, web y redes sociales, creación de carátula para vídeo, diseño de elementos gráficos para el torneo con la imagen de la temporada (plantilla ppt, photocall, acreditaciones, roll-ups, programa, etc.)
    - STEAM Euskadi Sariak: la convocatoria de premios se abre el mes de diciembre, pero su plan de comunicación que incluye el trabajo de diseño gráfico vinculado a la actividad se realiza en el mes de noviembre.
    - STEAM Euskadi Topaketak**:** los encuentros on-line se desarrollan en el mes de noviembre, pero su diseño gráfico, la elaboración de piezas asociadas se realiza en el mes de octubre.
    - Jornadas orientación STEM: las jornadas se desarrollan en el mes de octubre por lo que el diseño gráfico y la elaboración de las piezas asociadas se realia en el mes de septiembre.
    - STEAM Sare: el proyecto STEAM Sare requiere de apoyo en diseño gráfico para adaptar la imagen de la estrategia en distintas piezas a lo largo del año.
c) Alcance de la actividad: creación de diseño gráfico y elaboración de newsletter, piezas redes, plantillas, caretas etc. en sus versiones de euskera y castellano.

Actividad 2. Diseño y maquetación del catálogo de actividades STEAM Sare

a) Qué es: El catálogo de actividades de educación STEAM de referencia que se ofrece a los centros educativos de Euskadi. Más información: https://steam.eus/es/catalogo-steam-sare/
b) Plazos: El diseño y la maquetación del catálogo STEAM Sare comienza en el mes de marzo y las versiones en pdf y web tienen que estar listas en el mes para poder abrir la convocatoria de inscripción de los centros educativos en mayo.

c) Alcance de la actividad: creación del catálogo de actividades STEAM Sare en sus versiones en pdf y web en euskera y castellano a partir de los contenidos facilitados por Innobasque.

Actividad 3. Mantenimiento web steam.eus

a) Qué es: Web de referencia de la estrategia STEAM Euskadi.
b) Plazos: La web se actualiza puntualmente a lo largo del año, a medida que se van desarrollando los proyectos vinculados.
c) Alcance de la actividad: La elaboración de la propuesta del texto en euskera y castellano y su correspondiente traducción a euskera, el diseño de nuevas secciones, si procede, la maquetación y diseño de contenidos y su desarrollo en la plataforma web.
   i. Actualización contenidos STEAM SARE:
      - Actualización de las siguientes secciones bajo demanda: actividades, nuevas entidades adheridas, nuevos apartados.
   ii. Actualización contenidos STEAM SARIAK:
      - Inicio de la edición: creación de la página de la edición correspondiente: objetivos/ a quien va dirigido, categorías, dotación e inscripción de solicitudes.
      - Cierre de edición: tomando como referencia las ediciones anteriores se incorporarán las cifras de participación, jurado, iniciativas ganadoras e iniciativas con sello STEAM.
   iii. Actualización contenidos TOPAKETAK:
      - Inicio de la edición: creación de la página de la edición correspondiente: contenidos, inscripción y documentación.
      - Cierre de la edición: fichas de los encuentros.

LOTE 2. Producción de webinars: STEAM Euskadi Topaketak y videos visitas FLL Euskadi

a) Qué es:
   i. **Actividad 1.** STEAM Euskadi Topaketak: Ciclo de talleres para presentar los proyectos STEAM de los ganadores y finalistas de STEAM Sariak que se ofrecen a todas las entidades educativas vascas. El objetivo difundir las buenas prácticas para transferir los proyectos o inspirar nuevos. Más información aquí: https://steam.eus/es/premios/steam-euskadi-topaketak/
   ii. **Actividad 2.** Videos visitas FLL Euskadi: Ciclo de visitas relacionados con el reto de cada edición que se ofrece a los colegios participantes. El objetivo es mostrar proyectos innovadores en la materia, así como las profesiones STEM vinculadas. Más información aquí: https://www.youtube.com/watch?v=xFh2f4sgR14&list=PLnoaMc4pI5vwvZKpi0pJ_ejlWsbch7s_z
b) Plazos:

i. **Actividad 1**: STEAM Euskadi Topaketak: El ciclo de talleres se desarrolla previsiblemente en el mes de octubre, pero su diseño y elaboración se inicia el mes anterior.

ii. **Actividad 2:** Videos visitas FLL Euskadi: El programa formativo se desarrolla entre los meses de noviembre y diciembre, pero su diseño y elaboración se inicia en octubre, coincidiendo con el inicio de la edición de la FLL Euskadi correspondiente.

c) Alcance de la actividad:

i. **Actividad 1:** STEAM Euskadi Topaketak: Se incluyen las siguientes tareas: diseño y producción de sus contenidos para emitirlos por streaming y elaboración de escaleta y guiones, conducción/presentación de las sesiones en euskera y castellano y coordinación de los ponentes, traducción subtitulada (euskera/castellano), reporte de personas conectadas.

ii. **Actividad 2:** Videos visitas FLL Euskadi: Se incluyen las siguientes tareas: desplazamiento para la grabación de las visitas, elaboración de video resumen utilizando las imágenes grabadas y los recursos que faciliten las entidades que organizan las visitas (presentaciones, imágenes de recurso…).