



Informe Técnico de la valoración de la oferta para la compra derivada de Eventos de innovación y transformación digital, financiada con fondos de la Union Europea – Next Generation EU, en las condiciones descritas en el documento “CD23/0005_05”. SOBRE 1.

Dirección de Digitalización

22 de abril del 2024



Navarra de Servicios y Tecnologías, S.A.

| C/ Orcoyen, s/n. 31011 Pamplona - Navarra |
| info@nasertic.es | www.nasertic.es
| Tel: 848 420 500 | Fax: 848 426 751



Índice

1. Objeto	4
2. Criterios Cualitativos (Hasta 50 puntos)	4
3. Ofertas Presentadas	5
3.1.1 AIN	6
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	6
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	6
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	7
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	7
Total AIN:	8
3.1.2 Baiba	8
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	8
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	8
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	9
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	9
Total Baiba:	10
3.1.3 Imago	10
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	10
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	10
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	11
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	11
Total Imago:	12
3.1.4 Innovación colectiva	12
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	12
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	12
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	13
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	13
Total Innovación Colectiva:	14
3.1.5 Meta – Data	14



A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	14
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	15
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	15
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	16
Total Meta - Data:	16
3.1.6 SGS – TECNOS	16
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	16
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	17
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	17
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	17
Total SGS - Tecnos:	17
3.2 Lote 2	18
3.2.1 Baiba	18
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	18
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	18
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	19
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	19
Total Baiba:	19
3.2.2 Imago.....	20
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	20
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	20
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	21
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	21
Total Imago:	21
3.2.3 Innovación colectiva	22
A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	22
A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	22
A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	23
A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):	23
Total Innovación Colectiva:	24



3.2.4	Meta – Data.....	24
A.1.	PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	24
A.2.	PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	24
A.3.	DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	25
A.4.	EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):.....	25
	Total Meta - Data:.....	26
3.2.5	SGS – Tecnos	26
A.1.	PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos).....	26
A.2.	PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):	26
A.3.	DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):	26
A.4.	EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):.....	27
	Total SGS - Tecnos:	27
	Resumen de puntuaciones	27

1. Objeto

El objeto de la presente compra derivada es la contratación del servicio de organización de 7 eventos de innovación, divididos en 2 lotes, relacionados con la transformación digital y el networking orientados al sector turístico. Los eventos se realizarán en diferentes zonas de la geografía navarra y a la finalización de los mismos deberá presentarse un informe de resultados.

La presente compra se encuentra financiada con cargo a los fondos del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, a través del programa Next Generation EU.

2. Criterios Cualitativos (Hasta 50 puntos)

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

En el presente apartado se valorará la adecuación del programa a los objetivos marcados. Para ello, se valorará, entre otros aspectos, la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento (3 puntos), la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas (2 puntos), la inclusión de dinámicas de innovación y networking (2 puntos). También se valorará la elección de sedes para el evento, que cuenten con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 punto), valorando positivamente la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto). Se valorará también el personal asignado para la gestión de los eventos (inscripciones, confirmaciones, etc) (1 punto).

Método de valoración: aquellas propuestas que alcancen el objetivo se les asignará la puntuación indicada, aplicando al resto una ponderación proporcional.

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos)

En el presente apartado se valorará que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing" (5 puntos). Se valorará también la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones (ordenadores) (5 puntos) y la metodología ofrecida para las mismas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones (10 puntos).

Método de valoración: se puntuará con la máxima puntuación a la empresa con oferta más completa y al resto de forma proporcional.

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos)

En el presente apartado se valorará que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking (5 puntos) y el trabajo en equipo orientado a la

resolución de retos (3 puntos), mejora de la presentación comercial de los proyectos (2 puntos) y creación de productos conjuntos (3 puntos). Se valorará especialmente la consecución de una idea de producto turístico conjunto mínimo viable (2 puntos).

Método de valoración: aquellas propuestas que alcancen el objetivo se les asignará la puntuación indicada y aquellas otras que no lleguen a cumplirlo se les asignará 0 puntos, aplicando al resto una ponderación proporcional.

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos)

En el presente apartado se valorará la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología (2 puntos) y dinámicas de networking (2 puntos), especialmente si esta experiencia se ha desarrollado en el sector turístico (1 punto).

Método de valoración: aquellas propuestas que alcancen el objetivo se les asignará la puntuación indicada y aquellas otras que no lleguen a cumplirlo se les asignará 0 puntos, aplicando al resto una ponderación proporcional.

3. Ofertas Presentadas

Se ha presentado una oferta dentro del plazo establecido para ello:

LOTE 1:

- AIN
- BAIBA
- IMAGO
- INNOVACIÓN COLECTIVA
- META-DATA
- SGS TECNOS

LOTE 2:

- BAIBA
- IMAGO
- INNOVACIÓN COLECTIVA
- META DATA
- SGS TECNOS

Se ha analizado la documentación de los solicitantes con el siguiente resultado para cada una de ellas:

3.1 Lote 1

3.1.1 AIN

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 8,25 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que facilita el acceso a herramientas digitales, aunque se centra únicamente en IA generativa y no recoge otras herramientas interesantes para el sector. Las dinámicas de networking y creación de sinergias entre empresas no están del todo orientadas a la creación de producto turístico y no recoge la mejora de las presentaciones comerciales (2 puntos).

Respecto de la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, se considera que las actividades propuestas cumplen los objetivos de realización de prácticas in situ con ejemplos reales de IA generativa y aplicación en casos reales de esta tecnología al sector turístico en la gestión, el marketing y la comercialización y el fomento de la sostenibilidad (2 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone dinámicas para fomentar el networking con actividades de creación de productos innovadores con IA y talleres prácticos de creación, plan de acción y presentación de los proyectos para conseguir feedback, aunque no detalla suficientemente en qué consisten las dinámicas (1,5 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 punto) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se plantean 3 personas para la gestión de los eventos frente a 4 personas ofertadas por otra empresa, de manera que se concede la puntuación proporcional. (0,75 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.2 Prácticas de tecnología" es de 10 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que la propuesta aportada está basada en este tipo de metodología, aportando prácticas con ChatGPT, Copilot, creando un chatbot personalizado con Chasebase, contenidos para redes y campañas o el uso de estas tecnologías para mejorar la sostenibilidad. Se plantea como recomendable el uso de ChatGPT de pago (20\$/mes) que puede limitar el alcance de la formación para las personas que no cuenten con esa licencia. (4 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, se proponen 25 ordenadores portátiles con ratones, cargadores y regletas; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se considera que aunque las prácticas propuestas sobre herramientas como ChatGPT, Microsoft Copilot, Chasebase o Writesonic y las temáticas turísticas elegidas son adecuadas, el hecho de recomendar para el correcto desarrollo de la acción la contratación de la versión de pago de ChatGPT puede limitar la funcionalidad para el alumnado que no cuente con esta licencia (6 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 4 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, no se detalla innovación en las dinámicas planteadas, ya que se centran en IA generativa y no en la interrelación entre personas que se buscaba en este apartado (2 puntos).

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta no plantea ninguna dinámica con retos en su propuesta (0 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de un plan de acción, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, sólo dedica la mitad del tiempo disponible a esta tarea, usando el resto para un plan de acción (1,5 puntos).

En la propuesta no se mencionan dinámicas ni acciones para la consecución de una idea de producto turístico conjunto mínimo viable (0 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 2 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que el personal propuesto tiene experiencia suficiente para impartir la docencia prevista (2 puntos). Sin embargo, el personal propuesto para dirigir las dinámicas de networking no acredita suficientemente esta experiencia específica en dinámicas de

networking (0 puntos). Ninguna de las personas propuestas acredita experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (0 punto).

Total AIN:

La suma de la parte cualitativa constando es de 24,25 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de AIN.

3.1.2 Baiba

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 9,5 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera bien ajustada a los objetivos ya que recoge la prueba práctica de tecnología con la mejora de elementos esenciales de la gestión de establecimientos turísticos, como la comercialización y gestión de reservas y, a la vez, propone dinámicas de networking para lograr un producto viable (3 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas refiere casos prácticos enfocados en una prueba in situ de las tecnologías, pero no detalla suficientemente en qué consisten dichos ejercicios de aplicación práctica (1,5 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone dinámicas detalladas para fomentar el networking con actividades con rotación de personas y equipos y varias dinámicas orientadas a conseguir productos mínimos viables (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 puntos) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se plantean 4 personas para la gestión de los eventos siendo la propuesta que más personal pone a disposición de estas acciones. (1 punto).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 9,5 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que la propuesta aportada incluye estas prácticas, pero no las detalla suficientemente. (2,5 puntos).



En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, se reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, no detalla suficientemente la metodología que se seguirá en la prueba técnica ni qué programas se usarán para la misma. Se valora especialmente que esta propuesta ha incluido elementos de comercialización turística y gestión digital de empresas turísticas, un acercamiento práctico aplicable al día a día (7 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 13,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, se detallan las dinámicas propuestas que fomentan la interrelación entre personas y grupos y presentan una hoja de ruta detallada y completa incluyendo hasta 4 dinámicas diferentes (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea en su dinámica la resolución de retos como base de su propuesta (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y productos obtenidos en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, toda la dinámica se centra en este punto (3 puntos), para conseguir un mínimo producto viable (2 puntos) tal y como se requería en la licitación.

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que el personal propuesto tiene experiencia suficiente para impartir la docencia prevista (2 puntos). El personal propuesto para dirigir las dinámicas de networking también acredita suficientemente esta experiencia específica en dinámicas de networking (2

puntos). Las personas propuestas acreditan igualmente experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Baiba:

La suma de la parte cualitativa constanding es de 37,5 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Baiba.

3.1.3 Imago

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 6 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que, aunque la propuesta propone una buena dinámica de networking, la parte dedicada a difusión tecnológica es más de atender o ver que de aprender haciendo como requería esta licitación. No se detallan las prácticas que tendrán que hacer las personas que participen (1,5 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, las prácticas que se proponen son limitadas a la charla de IA o no se detallan suficientemente. La mayoría del tiempo del programa son para charlas o showroom y no para aprender haciendo (0,5 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone una buena dinámica de networking con una metodología innovadora basada en gamificación (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 punto) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

No detalla el número de personas asignado a la gestión de los eventos (0 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 4 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada tienen más peso las charlas, conferencias y workshop que la prueba de tecnología con casos prácticos que no se detallan, salvo en la práctica de IA (1 punto).



En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se considera que no fomenta la prueba de tecnología, sino más bien el descubrimiento y la observación y no se detalla qué pruebas de tecnología concretas podrá realizar cada persona con su dispositivo (3 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking"* es de 13,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, la utilización de la gamificación para dinamizar y crear interrelaciones se considera muy adecuada e innovadora y supone un aliciente para el trabajo en equipo (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta basada en gamificación plantea precisamente un juego orientado a la resolución de retos (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y productos obtenidos en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, toda la dinámica de gamificación se centra en este punto (3 puntos), para conseguir cuatro productos mínimo viables (2 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo "A.4 Experiencia del personal docente"* obtiene una valoración de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que el personal propuesto tiene experiencia suficiente para impartir la docencia prevista (2 puntos). También acredita suficientemente esta experiencia específica en dinámicas de networking (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Imago:

La suma de la parte cualitativa constando es de 28,5 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Imago.

3.1.4 Innovación colectiva

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 6,3 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que no se ajusta totalmente a los objetivos planteados al considerarse como un ciclo de eventos con elementos comunes y no una deslocalización de eventos de innovación. La propuesta de aprendizaje tecnológico no tiene un enfoque eminentemente práctico de aprender usando y en la propuesta se incluyen o mencionan servicios de comunicación que no estaban dentro del alcance de la licitación (1,5 puntos).

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, aunque se menciona que los asistentes podrán conocer y probar/testear soluciones tecnológicas, servicios innovadores turísticos a modo de showroom con actividades formativas dinámicas, las prácticas no se detallan suficientemente. La mayoría del tiempo del programa son para charlas o showroom (escaparate) y no para aprender haciendo (1 punto).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone un hackaton para fomentar el networking, lo que se considera un formato innovador adecuado para estos eventos (2 puntos).

Respecto a las sedes elegidas para los eventos, no se declara los medios técnicos con los que cuentan, aunque la propuesta refiere algunos medios necesarios para las dinámicas que se aportarán como complemento a los espacios elegidos (1 punto). Aunque los establecimientos planteados son bodegas y/o empresas agroalimentarias no incluidas dentro de las empresas turísticas, se valora la elección por su relación con el sector ya que todas tienen oferta turística entre sus servicios (0,8 puntos).

Aunque la propuesta refiere un equipo encargado de la gestión del evento, no detalla el número de personas que lo forman (0 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 8 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:



Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada tienen más peso el showroom y charlas que las prácticas para aprender haciendo. Se detallan 5 prácticas como ejemplo, pero sólo se plantea tiempo para hacer 2 formaciones por lo que habría que elegir únicamente dos temáticas entre las 5 propuestas (3 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se considera que el mayor peso en el programa de las charlas y el showroom no fomenta la prueba de tecnología, sino más bien el descubrimiento y la observación. (5 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 9,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, la utilización de un hackaton para dinamizar y crear interrelaciones se considera muy adecuada e innovadora dentro del sector turístico (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea la resolución de retos dentro de la dinámica del hackaton (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y soluciones obtenidas en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, en esta propuesta los retos planteados no están tan orientados a la creación de producto turístico conjunto y se plantean temáticas muy concretas que pueden no coincidir con las empresas participantes (1 punto). No se menciona como objetivo de la acción la consecución de productos mínimos viables (0 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 4 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:



Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que parte del personal propuesto no tiene experiencia en la formación y difusión tecnológica de cara a la formación de aprender usando (1 punto). Sí se acredita suficientemente la experiencia específica en dinámicas de networking (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Innovación Colectiva:

La suma de la parte cualitativa constando es de 27,8 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Innovación colectiva.

3.1.5 Meta - Data

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 9,5 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que se ajusta totalmente a los objetivos con un programa muy completo que recoge muchas tecnologías de aplicación al sector turístico incidiendo en la IA generativa, pero tocando más aspectos fundamentales y también incluye una completa dinámica de networking que fomenta la interrelación y la creación de producto turístico (3 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, se plantean prácticas interactivas con múltiples tecnologías como los sistemas de gestión de reservas y canales de ventas, realidad aumentada y realidad virtual, marketing digital, analítica de datos, drones y fotografía aérea, privacidad y seguridad. Se plantean también prácticas específicas con IA generativa aplicada al sector turístico y la creación de un chatbot personalizado para cada empresa participante (2 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, se proponen 4 dinámicas detalladas enfocadas al sector turístico que promueven el conocimiento mutuo, la generación de ideas, el prototipado y la presentación eficaz (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 punto) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se proponen 2 personas asignadas a la gestión de los eventos por lo que se conceden los puntos proporcionales a la propuesta que ofrece 4 personas (0,5 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 20 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada incluye la prueba interactiva de tecnologías, así como prácticas in situ que permiten a las personas participantes no sólo conocer la tecnología sino usarla e incluso llevarse un chatbot hecho para su negocio (5 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, la empresa aporta los ordenadores necesarios para los 25 asistentes y detalla las características técnicas de los mismos, así como las características técnicas del proyector, pantalla y sistema de sonido a utilizar en las formaciones, considerándose todos los medios propuestos de la calidad suficiente para realizar estas formaciones. (5 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se plantea un primer alcance con tecnologías de impacto en turismo que prevé una formación interactiva con consultas directas a la persona docente y dos prácticas en profundidad guiadas paso a paso para el uso de la IA generativa y la creación de un chatbot personalizado. (10 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 15 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, se proponen 4 dinámicas que permiten fomentar las relaciones, entender el punto de vista del cliente, diseñar, prototipar y presentar de manera eficiente las propuestas alcanzadas (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea la resolución de retos dentro de la dinámica de selección estratégica de ideas disruptivas, entregando un reto a cada equipo creado (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, la propuesta plantea una dinámica para aprender a mejorar la presentación de ideas con herramientas y técnicas específicas como storyboards o incluso títeres (2 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, las dinámicas presentadas inciden en el prototipado de nuevas experiencias turísticas (3 puntos),

obteniendo así varios productos mínimos viables en función de los diferentes grupos (2 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo "A.4 Experiencia del personal docente"* es de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que tiene la experiencia necesaria para impartir el curso (2 puntos). Se acredita también suficientemente la experiencia específica en dinámicas de networking con certificaciones específicas (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Meta - Data:

La suma de la parte cualitativa constando es de 49,5 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Meta - Data.

3.1.6 SGS – TECNOS

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo *"A.1 Propuesta de Programa del evento"* es de 4,5 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que la empresa no ha entendido lo que se pretendía con los eventos ya que ha propuesto todas las acciones de difusión de tecnología en el lote 1 y las de networking en el lote 2. El objetivo era que ambos lotes tuvieran tanto prácticas de tecnología como actividades de networking y la división en lotes era meramente territorial (0 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, se plantea toda la tarde para las pruebas tecnológicas (2 puntos) pero en el lote 1 no incluye dinámicas de innovación (0 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 puntos) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se proponen 2 personas por cada lote asignadas a la gestión de los eventos por lo que se conceden los puntos proporcionales a la propuesta que ofrece 4 personas (0,5 puntos).



A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 6,5 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada incluye la prueba interactiva de tecnologías, pero dedica a ello la mitad del tiempo, con un enfoque teórico con demasiado peso que ocupa toda la mañana (2,5 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, en la propuesta no aparece ninguna información sobre los medios técnicos aportados (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, la mitad del tiempo se dedica a un enfoque teórico no práctico y, aunque plantea toda una tarde dedicada a la práctica, no detalla metodología concreta ni herramienta, solo hace mención a las actividades programadas. (4 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" obtiene una valoración de 0 puntos sobre el total de 15 puntos posibles, ya que no presenta propuesta de prácticas de innovación y networking en este lote.

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 3 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que tiene la experiencia necesaria para impartir el curso (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto). Al no presentar propuesta de dinámicas de networking en este lote, no se valora la experiencia en esta materia (0 puntos)

Total SGS - Tecnos:

La suma de la parte cualitativa constando es de 14 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de SGS - Tecnos.

3.2 Lote 2

3.2.1 Baiba

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 9,3 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera bien ajustada a los objetivos ya que recoge la prueba práctica de tecnología con la mejora de elementos esenciales de la gestión de establecimientos turísticos, como la comercialización y gestión de reservas y, a la vez, propone dinámicas de networking para lograr un producto viable (3 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas refiere casos prácticos enfocados en una prueba in situ de las tecnologías, pero no detalla suficientemente en qué consisten dichos ejercicios de aplicación práctica (1,5 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone dinámicas detalladas para fomentar el networking con actividades con rotación de personas y equipos y varias dinámicas orientadas a conseguir productos mínimos viables (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 puntos) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos, salvo en el caso del Valle de Aezkoa y Bertiz, aunque se considera este último por su interés turístico, aunque no sean establecimientos turísticos como tal (0,8 puntos).

Se plantean 4 personas para la gestión de los eventos siendo la propuesta que más personal pone a disposición de estas acciones. (1 punto).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 9,5 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que la propuesta aportada incluye estas prácticas, pero no las detalla suficientemente. (2,5 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, se reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)



Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, no detalla suficientemente la metodología que se seguirá en la prueba técnica ni qué programas se usarán para la misma. Se valora especialmente que esta propuesta ha incluido elementos de comercialización turística y gestión digital de empresas turísticas, un acercamiento práctico aplicable al día a día (7 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 13,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, se detallan las dinámicas propuestas que fomentan la interrelación entre personas y grupos y presentan una hoja de ruta detallada y completa incluyendo hasta 4 dinámicas diferentes (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea en su dinámica la resolución de retos como base de su propuesta (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y productos obtenidos en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, toda la dinámica se centra en este punto (3 puntos), para conseguir un mínimo producto viable (2 puntos) tal y como se requería en la licitación.

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" obtiene una valoración de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que el personal propuesto tiene experiencia suficiente para impartir la docencia prevista (2 puntos). El personal propuesto para dirigir las dinámicas de networking también acredita suficientemente esta experiencia específica en dinámicas de networking (2 puntos). Las personas propuestas acreditan igualmente experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Baiba:

La suma de la parte cualitativa constando es de 37,3 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Baiba.

3.2.2 Imago

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 6 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que, aunque la propuesta propone una buena dinámica de networking, la parte dedicada a difusión tecnológica es más de atender o ver que de aprender haciendo como requería esta licitación. No se detallan las prácticas que tendrán que hacer las personas que participen (1,5 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, las prácticas que se proponen son limitadas a la charla de IA o no se detallan suficientemente. La mayoría del tiempo del programa son para charlas o showroom y no para aprender haciendo (0,5 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone una buena dinámica de networking con una metodología innovadora basada en gamificación (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 puntos) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

No detalla el número de personas asignado a la gestión de los eventos (0 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 4 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada tienen más peso las charlas, conferencias y workshop que la prueba de tecnología con casos prácticos que no se detallan, salvo en la práctica de IA (1 punto).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)



Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se considera que no fomenta la prueba de tecnología, sino más bien el descubrimiento y la observación y no se detalla qué pruebas de tecnología concretas podrá realizar cada persona con su dispositivo (3 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 13,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, la utilización de la gamificación para dinamizar y crear interrelaciones se considera muy adecuada e innovadora y supone un aliciente para el trabajo en equipo (5 puntos).

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta basada en gamificación plantea precisamente un juego orientado a la resolución de retos (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y productos obtenidos en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, toda la dinámica de gamificación se centra en este punto (3 puntos), para conseguir cuatro productos mínimo viables (2 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que el personal propuesto tiene experiencia suficiente para impartir la docencia prevista (2 puntos). También acredita suficientemente esta experiencia específica en dinámicas de networking (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Imago:

La suma de la parte cualitativa constando es de 28,5 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Imago.

3.2.3 Innovación colectiva

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 6,3 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que no se ajusta totalmente a los objetivos planteados al considerarse como un ciclo de eventos con elementos comunes y no una deslocalización de eventos de innovación. La propuesta de aprendizaje tecnológico no tiene un enfoque eminentemente práctico de aprender usando y en la propuesta se incluyen o mencionan servicios de comunicación que no estaban dentro del alcance de la licitación (1,5 puntos).

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, aunque se menciona que los asistentes podrán conocer y probar/testear soluciones tecnológicas, servicios innovadores turísticos a modo de showroom con actividades formativas dinámicas, las prácticas no se detallan suficientemente. La mayoría del tiempo del programa son para charlas o showroom (escaparate) y no para aprender haciendo (1 punto).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, propone un hackaton para fomentar el networking, lo que se considera un formato innovador adecuado para estos eventos (2 puntos).

Respecto a las sedes elegidas para los eventos, no se declara los medios técnicos con los que cuentan, aunque la propuesta refiere algunos medios necesarios para las dinámicas que se aportarán como complemento a los espacios elegidos (1 punto). Aunque los establecimientos planteados son bodegas y/o empresas agroalimentarias no incluidas dentro de las empresas turísticas, se valora la elección por su relación con el sector ya que todas tienen oferta turística entre sus servicios (0,8 puntos).

Aunque la propuesta refiere un equipo encargado de la gestión del evento, no detalla el número de personas que lo forman (0 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 8 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada tienen más peso el showroom y charlas que las prácticas para aprender haciendo. Se detallan 5 prácticas como ejemplo, pero sólo se plantea tiempo para hacer 2 formaciones por lo que habría que elegir únicamente dos temáticas entre las 5 propuestas (3 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, reporta que todas las personas participantes contarán con un ordenador propio o aportado por la empresa; pero no da datos técnicos de estos ordenadores para poder valorar su calidad. (0 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se considera que el mayor peso en el programa de las charlas y el showroom no fomenta la prueba de tecnología, sino más bien el descubrimiento y la observación. (5 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 9,5 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, la utilización de un hackaton para dinamizar y crear interrelaciones se considera muy adecuada e innovadora dentro del sector turístico (5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea la resolución de retos dentro de la dinámica del hackaton (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, aunque la propuesta incluye la presentación de las ideas y soluciones obtenidas en las dinámicas, no se trabaja específicamente la mejora de las presentaciones comerciales (0,5 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, en esta propuesta los retos planteados no están tan orientados a la creación de producto turístico conjunto y se plantean temáticas muy concretas que pueden no coincidir con las empresas participantes (1 punto). No se menciona como objetivo de la acción la consecución de productos mínimos viables (0 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" es de 4 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que parte del personal propuesto no tiene experiencia en la formación y difusión tecnológica de cara a la formación de aprender usando (1 punto). Sí se acredita suficientemente la experiencia específica en dinámicas de networking (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Innovación Colectiva:

La suma de la parte cualitativa constando es de 27,8 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Innovación colectiva.

3.2.4 Meta - Data

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 9,5 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que se ajusta totalmente a los objetivos con un programa muy completo que recoge muchas tecnologías de aplicación al sector turístico incidiendo en la IA generativa, pero tocando más aspectos fundamentales y también incluye una completa dinámica de networking que fomenta la interrelación y la creación de producto turístico (3 puntos).

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas, se plantean prácticas interactivas con múltiples tecnologías como los sistemas de gestión de reservas y canales de ventas, realidad aumentada y realidad virtual, marketing digital, analítica de datos, drones y fotografía aérea, privacidad y seguridad. Se plantean también prácticas específicas con IA generativa aplicada al sector turístico y la creación de un chatbot personalizado para cada empresa participante (2 puntos).

En cuanto a la inclusión de dinámicas de innovación y networking, se proponen 4 dinámicas detalladas enfocadas al sector turístico que promueven el conocimiento mutuo, la generación de ideas, el prototipado y la presentación eficaz (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 punto) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se proponen 2 personas asignadas a la gestión de los eventos por lo que se conceden los puntos proporcionales a la propuesta que ofrece 4 personas (0,5 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" obtiene una valoración de 20 puntos sobre el total de 20 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto al criterio de que la formación y transferencia de tecnología ofrecida incluya práctica in situ de las soluciones presentadas con un modelo "learning by doing", se considera que en la propuesta aportada incluye la prueba interactiva de tecnologías, así

como prácticas in situ que permiten a las personas participantes no sólo conocer la tecnología sino usarla e incluso llevarse un chatbot hecho para su negocio (5 puntos).

En cuanto a la calidad de los medios técnicos aportados para estas formaciones, la empresa aporta los ordenadores necesarios para los 25 asistentes y detalla las características técnicas de los mismos, así como las características técnicas del proyector, pantalla y sistema de sonido a utilizar en las formaciones, considerándose todos los medios propuestos de la calidad suficiente para realizar estas formaciones. (5 puntos)

Respecto a la metodología ofrecida para las prácticas tecnológicas, de manera que las dinámicas permitan a todas las personas asistentes probar prácticamente in situ las tecnologías que se mencionen en las formaciones, se plantea un primer alcance con tecnologías de impacto en turismo que prevé una formación interactiva con consultas directas a la persona docente y dos prácticas en profundidad guiadas paso a paso para el uso de la IA generativa y la creación de un chatbot personalizado. (10 puntos).

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 15 puntos sobre el total de 15 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, se proponen 4 dinámicas que permiten fomentar las relaciones, entender el punto de vista del cliente, diseñar, prototipar y presentar de manera eficiente las propuestas alcanzadas (5 puntos).

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta plantea la resolución de retos dentro de la dinámica de selección estratégica de ideas disruptivas, entregando un reto a cada equipo creado (3 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, la propuesta plantea una dinámica para aprender a mejorar la presentación de ideas con herramientas y técnicas específicas como storyboards o incluso títeres (2 puntos).

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, las dinámicas presentadas inciden en el prototipado de nuevas experiencias turísticas (3 puntos), obteniendo así varios productos mínimos viables en función de los diferentes grupos (2 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cuantitativo* "A.4 Experiencia del personal docente" obtiene una valoración de 5 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, se considera que tiene la experiencia necesaria para impartir el curso (2 puntos). Se acredita también suficientemente la experiencia específica en dinámicas de networking con certificaciones específicas (2 puntos) e, igualmente, experiencia de formación o networking orientado al sector turístico (1 punto).

Total Meta - Data:

La suma de la parte cualitativa constando es de 49,5 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de Meta - Data.

3.2.5 SGS – Tecnos

A.1. PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)

El resultado de la valoración del criterio cualitativo "A.1 Propuesta de Programa del evento" es de 4,5 puntos de un total de 10 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a la vinculación del programa propuesto con los objetivos del evento se considera que la empresa no ha entendido lo que se pretendía con los eventos ya que ha propuesto todas las acciones de difusión de tecnología en el lote 1 y las de networking en el lote 2. El objetivo era que ambos lotes tuvieran tanto prácticas de tecnología como actividades de networking y la división en lotes era meramente territorial (0 puntos)

Respecto a la realización de prácticas reales de las herramientas tecnológicas no se plantean en el lote 2 (0 puntos) e incluye dinámicas de innovación en este lote 2 durante toda la tarde, dedicando la mañana a teoría (2 puntos).

Las sedes elegidas para los eventos cuentan con el espacio y los servicios y medios necesarios para realizar las actividades propuestas (1 puntos) y está planteada la realización de estas jornadas en establecimientos turísticos (1 punto).

Se proponen 2 personas por cada lote asignadas a la gestión de los eventos por lo que se conceden los puntos proporcionales a la propuesta que ofrece 4 personas (0,5 puntos).

A.2. PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.2 Prácticas de tecnología" es de 0 puntos sobre el total de 20 puntos posibles ya que no presenta propuesta de prácticas de tecnología en este lote.

A.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo* "A.3 Descripción técnica de la propuesta de prácticas de innovación y networking" es de 5,5 puntos sobre el total de 15 puntos



posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

En cuanto a que la propuesta de actividades incluya dinámicas innovadoras para fomentar el networking, se proponen dinámicas de co-creación y técnicas como el business storytelling o el design thinking, pero sólo les dedica la mitad del tiempo disponible, el resto es un enfoque teórico (2,5 puntos)

Respecto a que el trabajo en equipo esté orientado a la resolución de retos, la propuesta no recoge dinámicas basadas en resolución de retos (0 puntos).

Sobre las dinámicas para la mejora de la presentación comercial de los proyectos, no se plantean acciones orientadas a mejorar las presentaciones comerciales (0 puntos)

En cuanto a las dinámicas para la creación de productos conjuntos, las dinámicas presentadas plantean la creación conjunta de experiencias turísticas (3 puntos), pero no menciona la creación de producto mínimo viable (0 puntos).

A.4. EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos):

El resultado de la valoración del criterio *cualitativo "A.4 Experiencia del personal docente"* es de 2 puntos sobre el total de 5 puntos posibles. En los siguientes apartados se desglosa la puntuación por los diferentes elementos de valoración:

Respecto a la experiencia del personal docente propuesto en divulgación de tecnología, no se considera al no presentar oferta en este lote para divulgación tecnológica (0 puntos)
Respecto a la experiencia de formación o networking, aunque los dos ponentes propuestos tienen experiencias en metodologías de creación de producto turístico (1 punto) y desarrollo de proyectos de innovación, no presentan experiencias específicas en dinámicas de networking (1 puntos).

Total SGS - Tecnos:

La suma de la parte cualitativa constando es de 12 puntos sobre un total de 50 posibles para la propuesta de SGS - Tecnos.

Resumen de puntuaciones

De las puntuaciones obtenidas en las propuestas técnicas se obtiene la siguiente valoración de la oferta realizada, sobre un total de 50 puntos:

Lote 1: Ribera, Tierra Estella y Zona Media:



EMPRESA	PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos)	DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos)	EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos)	TOTAL (hasta 50 puntos)
AIN	8,25	10	4	2	24,25
BAIBA	9,5	9,5	13,5	5	37,5
IMAGO	6	4	13,5	5	28,5
INNOVACIÓN COLECTIVA	6,3	8	9,5	4	27,8
META - DATA	9,5	20	15	5	49,5
SGS - TECNOS	4,5	6,5	0	3	14

Lote 2_ Baztan-Bidasoa, Pirineo, Sangüesa y Pre-Pirineo y Plazaola - Sakana – Ultzamaldea

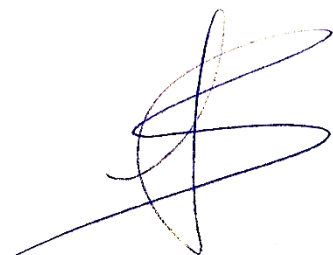
EMPRESA	PROPUESTA DE PROGRAMA DEL EVENTO (Hasta 10 puntos)	PRÁCTICAS DE TECNOLOGÍA (Hasta 20 puntos)	DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA DE PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y NETWORKING (Hasta 15 puntos)	EXPERIENCIA DEL PERSONAL DOCENTE (Hasta 5 puntos)	TOTAL (hasta 50 puntos)
BAIBA	9,3	9,5	13,5	5	37,3
IMAGO	6	4	13,5	5	28,5
INNOVACIÓN COLECTIVA	6,3	8	9,5	4	27,8
META - DATA	9,5	20	15	5	49,5
SGS - TECNOS	4,5	0	5,5	2	12

En Pamplona, a 22 de abril de 2024



Fdo. Puy Trigueros Labeaga

Especialista en gestión de proyectos



Fdo. Concepció Bergés Costa

Técnica de gestión de proyectos