



Financiado por la Unión Europea
Europako Batasunak Finantzatua
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Gobierno
de Navarra  Nafarroako
Gobernua



Informe Técnico de valoración de los criterios sometidos a la aplicación de juicios de valor - Creación, desarrollo e implantación de un porfolio de experiencias inmersivas de realidad virtual en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia financiado con fondos de la Unión Europea – NEXT GENERATION EU

Dirección de Tecnologías de la Información y Digitalización



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

1 OBJETO	2
 Criterios sometidos a la aplicación de juicios de valor (Hasta 40 puntos)	2
2 Ofertas Presentadas	3
2.1 PATRIMONIO VIRTUAL SL	4
2.2 AUGMENTED REALITY SOFTWARE SL.....	6
2.3 INNOARERA PROJECTS SL	8
2.4 BIHARTECH SOLUCIONES TECNOLOGICAS SL.....	10
2.5 ASIGNA WORKS	12
2.6 ENCLAVE FORMACION	14
2.7 INVELON TECHNOLOGIES SL.....	16
3 Resumen de puntuaciones	18

1 OBJETO

El objeto del presente documento es valorar las propuestas recibidas para la creación, desarrollo e implantación de un porfolio de experiencias inmersivas de realidad virtual, en base a los criterios sometidos a la aplicación de juicios de valor definidos en el Pliego de Condiciones Regulatoras. El presente contrato se encuentra dentro del marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, financiado con fondos de la Unión Europea – Next Generation EU.

Criterios sometidos a la aplicación de juicios de valor (Hasta 40 puntos)

A.1. Metodología de trabajo, (Hasta 5 puntos)

En el presente apartado se valorará la metodología de trabajo, tal y como se detalla a continuación:

Metodología de trabajo (hasta 5 puntos). Las empresas licitadoras deberán presentar una MEMORIA DESCRIPTIVA de la metodología de trabajo, así como del servicio de formación que llevarán a cabo. En la misma deberán detallar, al menos:

- Cuál va a ser el enfoque que se dará a la ejecución del proyecto.
- La organización de las tareas.
- El flujo de trabajo y las herramientas a utilizar para asegurar la calidad, la coherencia y la eficiencia durante el desarrollo del trabajo.
- El plan de la formación a proporcionar tanto a NASERTIC como al personal del Gobierno de Navarra.

Se valorará la claridad, coherencia y adecuación de la metodología propuesta con respecto a los objetivos del proyecto.

En todo caso, la propuesta deberá cumplir con lo previsto en el Pliego de Cláusulas Técnicas.

A.2. Planificación (5 puntos)

En el presente apartado se valorará la planificación, tal y como se detalla a continuación:

Planificación (hasta 5 puntos). Las empresas licitadoras deberán aportar una MEMORIA DESCRIPTIVA del plan de trabajo a llevar a cabo, en la que, al menos, deberán incluir:

- Una propuesta de hitos.
- Una propuesta de plazos y entregables.
- Una valoración de la planificación propuesta para cumplir con los tiempos previstos.

En todo caso, la propuesta deberá cumplir con lo previsto en el Pliego de Cláusulas Técnicas.

A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos)

Las empresas licitadoras deberán presentar una MEMORIA EXPLICATIVA de la calidad de las virtualizaciones propuestas y su adaptación a los objetivos del proyecto. En particular, esta memoria deberá tener, como mínimo, el siguiente contenido:

- **Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):**

Se deberá acreditar en qué medida las virtualizaciones se adecúan a los objetivos del proyecto, valorándose la profundidad de la visualización tanto en contenido como en alcance.

- **Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):**

Se deberá acreditar la adaptación de las experiencias a los diferentes perfiles de usuario que puedan utilizar la herramienta y la intuitividad de ésta, siendo lo más cómoda de usar por parte del usuario. Para valorar este apartado se permitirá usar ejemplos hipotéticos o de proyectos anteriores realizados por la empresa licitadora para demostrar dichos aspectos.

- **Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):**

Debiendo defenderse la originalidad y atractivo de la propuesta, así como su valor diferencial (innovación, elementos únicos).

En todo caso, la propuesta deberá cumplir con lo previsto en el Pliego de Cláusulas Técnicas.

2 Ofertas Presentadas

Se han presentado siete (7) ofertas dentro del plazo establecido para ello:

1. PATRIMONIO VIRTUAL S.L (en adelante, PATRIMONIO VIRTUAL)
2. AUGMENTED REALITY SOFTWARE S.L (en adelante, AUGMENTED REALITY)
3. INNOARERA PROJECTS SL (en adelante, INNOARERA)
4. BIHARTECH SOLUCIONES TECNOLOGICAS SL (en adelante, BIHARTECH)
5. ASIGNA WORKS
6. ENCLAVE FORMACION
7. INVELON TECHNOLOGIES SL (en adelante, INVELON)

Se ha analizado la documentación de las empresas licitadoras, con el siguiente resultado para cada una de ellas:

2.1 PATRIMONIO VIRTUAL SL

2.1.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos).

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** Propuesta con un enfoque específico a la ejecución del proyecto, la organización de las tareas y un buen y detallado plan de formación. Los flujos de trabajo (estudio, documentación, reconstrucción, etc.) y herramientas utilizadas, a través del uso de la metodología ágil, son métodos de trabajo ideales para la ejecución del proyecto.

2.1.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La planificación ofertada resulta idónea para la correcta ejecución del proyecto. Presenta hitos, plazos y entregables definidos, adecuados y razonables, así como previsiones frente a posibles retrasos. Todo ello se estructura en un cronograma claro, coherente y conciso que garantiza la viabilidad temporal del desarrollo.

2.1.3. A3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.1.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** En lo referido a la adecuación a los objetivos del proyecto, la propuesta presentada por PATRIMONIO VIRTUAL destaca por su clara alineación con las metas de este. El proyecto potencia el turismo mediante la reconstrucción virtual de recursos que, debido a su estado actual, no pueden ser visitados o apreciados en su forma original. La propuesta se apoya además en el sello de calidad de *Turismo Científico*, integrando de manera coherente los dos ejes fundamentales del proyecto: la divulgación del conocimiento y el incremento de visitantes en las zonas de actuación. En conjunto, la propuesta demuestra una alta adecuación e intuición, combinando la promoción turística con un enfoque educativo y de preservación patrimonial. Por todo ello, se le otorga la máxima puntuación (10 puntos) en este criterio.

2.1.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 9 puntos.**
- o **Justificación:** La oferta presentada por PATRIMONIO VIRTUAL tiene adaptado su proyecto tanto a diferentes dispositivos, como a diferentes lenguas y formatos. El lenguaje inclusivo también está contemplado, así como su diseño intuitivo y su gamificación, relevante para alcanzar todos los objetivos posibles. Su diseño intuitivo también facilita el alcance a las personas usuarias menos habituadas al uso de estas tecnologías. Aunque incorpora elementos clave de diseño universal, no menciona el cumplimiento de estándares internacionales de accesibilidad web concretos en su memoria. Es por ello que no alcanza la puntuación máxima, obteniendo 9 puntos sobre 10.

2.1.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 10 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta presenta un enfoque altamente innovador al integrar la generación de datos anonimizados (es decir, recopilar datos en cumplimiento de la ética del dato, añadiéndoles una capa de anonimidad) con estrategias de gamificación (convertir la experiencia de realidad virtual en algo más que un contenido, un juego) y el uso de inteligencia artificial como mecanismo de ampliación y personalización de la experiencia. Esta combinación no solo denota un alto nivel de creatividad y dominio tecnológico, sino que también introduce una dimensión interactiva y evolutiva que enriquece la experiencia del usuario, haciéndola más significativa y atractiva. Asimismo, el concepto global se sustenta en una sólida base patrimonial, artística, educativa y científica, demostrando una clara vocación divulgativa que aporta valor a la comprensión del entorno y refuerza la conexión emocional con el patrimonio. La coherencia entre innovación tecnológica y narrativa cultural posiciona esta propuesta como una de las más completas y diferenciales, destacando por su potencial de impacto en la difusión del conocimiento y la experiencia inmersiva. Es por ello que recibe la puntuación máxima.

Total PATRIMONIO VIRTUAL SL:

La suma es de 39 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de PATRIMONIO VIRTUAL SL.

2.2 AUGMENTED REALITY SOFTWARE SL

2.2.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos).

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La aplicación de la metodología ágil y colaborativa junto al enfoque de flujos de trabajo SCRUM para el desarrollo del proyecto resulta plenamente acertada, ya que permite un seguimiento continuo del avance, una gestión ágil de las tareas y una mejora progresiva de los resultados. El enfoque asegura un control de calidad constante y un proceso formativo bien alineado con los objetivos técnicos y operativos del proyecto.

2.2.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** El cronograma presentado por AUGMENTED REALITY se encuentra plenamente alineado con la metodología descrita en su propuesta. Las fases, hitos y entregables están claramente definidos y se ajustan a los requerimientos del proyecto. La planificación resulta realista y adecuada para cumplir con los plazos previstos. Además, cuenta con previsiones en caso de incidencias que cambien los plazos establecidos.

2.2.3. A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.2.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta integra de forma sobresaliente una narrativa atractiva y coherente con la virtualización, contribuyendo de manera directa a la consecución de los objetivos del proyecto. Este enfoque permite impulsar el turismo sostenible en las zonas de actuación, al tiempo que fomenta la difusión del conocimiento histórico y facilita el acceso virtual a espacios de difícil acceso o con protección especial. Por su adecuación plena a los fines del proyecto y la calidad de la solución planteada, se le otorga la máxima puntuación en este criterio.

2.2.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta de AUGMENTED REALITY destaca por situar el diseño universal como eje central de la accesibilidad de la herramienta, usando las pautas de referencia internacional. Se valoran especialmente las funcionalidades que facilitan la inclusión, como la activación de subtítulos, la presencia de botones de gran tamaño y alta legibilidad, y un sistema de ayuda simplificado, que contribuye a mejorar la experiencia de uso de personas con distintos niveles de capacidad y destreza tecnológica. En conjunto, la oferta demuestra un cumplimiento riguroso de los estándares internacionales de accesibilidad digital.

2.2.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 7,5 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta presenta una alta calidad visual y técnica, tal como evidencian los proyectos de ejemplo aportados, que demuestran dominio en la representación tridimensional y la fidelidad estética. No obstante, no incorpora elementos creativos o innovadores que aporten un salto cualitativo respecto a lo esperado como criterio mejorable. Aunque la experiencia planteada resulta sólida, se limita a una aplicación convencional de técnicas de virtualización, sin explorar recursos diferenciales o nuevas formas de interacción que amplíen el potencial de inmersión o de conexión emocional con el usuario. Por ello, recibe una valoración de 7,5 puntos sobre 10.

Total AUGMENTED REALITY SL:

La suma es de 37,5 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de AUGMENTED REALITY SL.

2.3 INNOARERA PROJECTS SL

2.3.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos).

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La metodología Agile propuesta por INNOARERA se ajusta de manera óptima a la naturaleza y necesidades del proyecto. Se acompaña de un plan de formación estructurado y coherente, y de un sistema de seguimiento y control de calidad continuo que refuerza la correcta ejecución de todas las fases del trabajo. Las herramientas de control de ejecución del proyecto son idóneas: Un software específico que añade tareas y una carpeta de Google drive compartida con el cliente, añadidas a las reuniones de seguimiento constantes y la coordinación interna con un Project Manager hacen de la metodología planteada una idónea para alcanzar los objetivos planteados.

2.3.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La planificación aportada por INNOARERA se adecua plenamente a la realidad y a las necesidades del proyecto. Incluye hitos, entregables y plazos claramente establecidos, con una secuencia lógica entre las diferentes fases de trabajo que facilita el control y seguimiento de la ejecución. La distribución temporal propuesta es equilibrada y demuestra un conocimiento adecuado del alcance del contrato. Asimismo, la coherencia entre los recursos previstos y los tiempos asignados a cada actividad evidencia una correcta previsión técnica y organizativa.

2.3.3. A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.3.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La oferta se adecúa de manera idónea a los objetivos. De la lista de objetivos principales planteados, destacan la forma en la que se obtendrá el desarrollo de la promoción turística de los destinos, así como reforzando su atractivo cultural y sostenible. De esta manera, la oferta de INNOARERA buscará la potenciación del atractivo patrimonial a través de la conexión emocional entre visitante y patrimonio. Recibe la calificación máxima, al adecuar la promoción turística con la reconstrucción patrimonial mediante la conexión emocional con el mismo.

2.3.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 9 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta presentada por INNOARERA evidencia un diseño adaptado a diversos perfiles de usuario, incluyendo estudiantes, turistas, profesionales y personas con menor familiaridad tecnológica, así como una consideración específica hacia usuarios con dificultades lectivas.

Se valora positivamente este planteamiento de segmentación y accesibilidad cognitiva, que contribuye a la usabilidad general del sistema.

No obstante, la oferta no acredita de forma suficiente la implementación de medidas específicas orientadas a la accesibilidad para personas con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas. La propuesta es conceptualmente sólida, pero no menciona directamente la aplicación de estándares internacionales. Esta carencia limita el cumplimiento de los principios de diseño universal y de accesibilidad integral, exigibles para alcanzar la máxima puntuación en este apartado.

Por tanto, aunque la propuesta presenta un enfoque inclusivo y adaptable en términos de perfiles generales de usuario, la ausencia de un plan o medidas verificables para la accesibilidad universal justifica la valoración de 9 puntos sobre 10.

2.3.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 5 puntos.**
- **Justificación:** La experiencia propuesta alcanza un nivel adecuado de calidad técnica y conceptual. Sin embargo, no se observa que dichas propuestas aporten valor añadido en términos de creatividad o innovación. La propuesta no introduce recursos narrativos, estéticos o tecnológicos que transformen o amplíen la experiencia de usuario más allá de los estándares habituales en proyectos de realidad virtual. Se percibe una ejecución funcional y correcta, pero carente de una visión creativa diferenciadora o de un planteamiento conceptual original que pueda considerarse especialmente relevante o inspirador. En consecuencia, la oferta obtiene una valoración intermedia de 5 puntos sobre 10.

Total INNOARERA PROJECTS:

La suma es de 34 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de INNOARERA PROJECTS SL.

2.4 BIHARTECH SOLUCIONES TECNOLOGICAS SL

2.4.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos)

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La metodología enfocada en la coordinación de las empresas que forman parte del proyecto, actuando de manera simultánea y escalonada al mismo tiempo, permiten que, desde las fases más iniciales del proyecto hasta el plan de formación, se realicen de manera esperada y adecuada para la consecución de los objetivos. Por otra parte, el flujo de trabajo, desde el reconocimiento de yacimientos hasta el plan de formación, pasando por el estudio documental, el modelado 3D y el resto de las acciones descritas, son ideales. A su vez, cada tarea viene correctamente separada entre las diferentes organizaciones conglomeradas en torno a la ejecución. Este enfoque colaborativo garantiza la coherencia entre equipos y la consecución eficiente de los objetivos del proyecto.

2.4.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La planificación presentada por BIHARTECH es coherente, realista y bien estructurada. Detalla con precisión los plazos, hitos y entregables asociados a cada fase, evidenciando un conocimiento exhaustivo del proceso de ejecución. La secuencia de tareas propuesta resulta razonable y viable, permitiendo cumplir con los plazos establecidos sin comprometer la calidad de los resultados. Además, se aprecia una adecuada distribución de cargas de trabajo y un enfoque orientado a la consecución de objetivos parciales que facilitan el seguimiento del proyecto.

2.4.3. A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.4.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación: 7,5 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta presentada por BIHARTECH demuestra una notable adecuación a los objetivos del proyecto, especialmente a través del uso de su herramienta *Extended Matrix*, que combina distintos niveles de evidencia científica y arqueológica, garantizando rigor en la virtualización del sitio patrimonial. No obstante, la oferta se centra en los aspectos técnicos y de reconstrucción arqueológica, sin desarrollar de forma suficiente cómo esta virtualización se traducirá en un incremento del atractivo turístico o en una experiencia más atractiva para el visitante. Por esta razón, aun siendo una propuesta técnicamente sólida y ajustada al objeto del contrato, no alcanza la puntuación máxima al no evidenciar de manera clara su impacto en la promoción turística del destino.

2.4.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La oferta presentada por BIHARTECH incorpora un amplio conjunto de más de 30 factores destinados a garantizar la accesibilidad y adaptabilidad de sus experiencias virtuales. Dichos factores tienen en cuenta

el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) abarcan desde la redacción de los contenidos hasta la configuración visual y las opciones de personalización disponibles para el usuario. Además, está preparada para personas con discapacidades, tales como la auditiva, para la cual se ha incluido la opción de lenguaje de signos para el usuario. Este enfoque integral evidencia una clara orientación hacia la inclusión y la adaptabilidad, asegurando que la herramienta pueda ser utilizada de manera efectiva por un amplio espectro de públicos, independientemente de su edad, nivel tecnológico o necesidades específicas.

2.4.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 10 puntos.**
- **Justificación:** El proyecto presentado por BIHARTECH introduce de manera creativa la gamificación y la inclusión de personajes en escala humana, aportando una referencia clara de escala y un contexto social que enriquece la comprensión espacial y temporal de las escenas. Esta decisión de diseño contribuye a una virtualización más realista y empática, permitiendo al usuario situarse dentro de un entorno que combina rigor técnico y sensibilidad narrativa. La manera en que estos elementos se integran en la propuesta demuestra una visión conceptual madura y diferenciadora, que supera el simple uso de tecnologías inmersivas para ofrecer una experiencia participativa, contextualizada y emocionalmente atractiva. Se valora especialmente la capacidad del equipo para conjugar creatividad, técnica y narrativa en un resultado coherente e innovador, motivo por el cual alcanza la máxima valoración en este criterio.

Total BIHARTECH SOLUCIONES TECNOLOGICAS SL:

La suma es de 37,50 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de BIHARTECH SOLUCIONES TECNOLÓGICAS SL.

2.5 ASIGNA WORKS

2.5.1 A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos)

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - **Puntuación: 5 puntos.**
 - **Justificación:** La metodología presentada por ASIGNA WORKS es completa y coherente con los objetivos del proyecto, combinando una investigación exhaustiva, una coordinación continua entre equipos y el uso de tecnologías de vanguardia para garantizar la calidad y eficiencia del desarrollo. El plan de formación está correctamente estructurado y se alinea con las necesidades del personal implicado. En conjunto, la propuesta ofrece un enfoque metodológico sólido, bien organizado y plenamente adecuado para la correcta ejecución del proyecto, motivo por el cual recibe la máxima puntuación.

2.5.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - **Puntuación: 5 puntos.**
 - **Justificación:** La planificación propuesta por ASIGNA WORKS responde a criterios de razonabilidad, coherencia y eficacia. Presenta de manera estructurada los hitos, fases y plazos de desarrollo, estableciendo una cronología bien definida y ajustada a los tiempos del contrato. Se observa una adecuada articulación entre los distintos entregables y una estimación realista de los tiempos de ejecución. El nivel de detalle y la claridad en la exposición del cronograma facilitan la supervisión del avance del proyecto y evidencian una correcta organización interna.

2.5.2 A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.5.2.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- **Puntuación: 5 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta de ASIGNA WORKS presenta un enfoque centrado en los aspectos tecnológicos y metodológicos necesarios para la ejecución del proyecto, describiendo adecuadamente los procesos de desarrollo y producción de los contenidos virtuales. Sin embargo, la oferta no profundiza en los mecanismos o estrategias mediante los cuales la virtualización contribuirá a incrementar el interés turístico o la difusión de los enclaves objeto de trabajo. Esta ausencia de conexión directa entre la dimensión tecnológica y la finalidad de promoción turística limita el grado de adecuación a los objetivos del proyecto, motivo por el cual la puntuación obtenida es intermedia.

2.5.2.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- **Puntuación: 9 puntos.**
- **Justificación:** La oferta presenta un diseño de visualizaciones orientado a la accesibilidad y la inclusión, mostrando una intención clara de facilitar el uso de la herramienta por parte de distintos tipos de usuario. Se valora positivamente la atención a la claridad visual y a la simplificación de la experiencia interactiva.

Sin embargo, el documento no detalla con precisión los mecanismos mediante los cuales se garantizará la simplificación funcional o la adaptación de la interfaz a diferentes grupos etarios o de capacidad, tales como personas mayores, niños o usuarios con limitaciones sensoriales. No menciona explícitamente los estándares internacionales para la accesibilidad web.

En consecuencia, aunque la propuesta refleja una orientación inclusiva general, la falta de los mecanismos técnicos de accesibilidad universal impide otorgar la máxima puntuación, resultando en una valoración de 9 puntos sobre 10.

2.5.2.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 2,5 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta de ASIGNA WORKS presenta ejemplos de trabajos previos que evidencian una capacidad técnica solvente y experiencia contrastada en el desarrollo de proyectos de virtualización. No obstante, en lo que respecta a la calidad conceptual y creatividad de la experiencia propuesta, el contenido de la oferta resulta muy limitado y carece de elementos que puedan considerarse innovadores o diferenciadores dentro del contexto del presente contrato.

Parte del supuesto valor diferencial se fundamenta en el ofrecimiento de un producto o servicio ajeno al objeto del contrato y no incluido en el presupuesto, lo cual impide su consideración en la evaluación.

Igualmente, la afirmación de que la solución ofrecerá "*una nueva forma de vivir la experiencia*" carece de una justificación técnica o narrativa concreta que permita comprender de qué manera se alcanzaría dicho efecto innovador.

Si bien se reconoce la experiencia profesional y el rigor técnico de la empresa, la falta de aportaciones conceptuales propias, creatividad aplicada o innovaciones identificables dentro de la propuesta limita severamente su valoración en este criterio. Por ello, obtiene una puntuación de 2,5 puntos sobre 10.

Total ASIGNA WORKS:

La suma es de 26,5 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de ASIGNA WORKS.

2.6 ENCLAVE FORMACION

2.6.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos).

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La metodología presentada por ENCLAVE FORMACIÓN se basa en un ciclo integral de investigación, producción y validación, perfectamente alineado con los objetivos del proyecto. Destaca por la claridad en la organización de tareas, la definición de los flujos de trabajo y la incorporación de un plan de formación completo y adecuado, lo que asegura una ejecución eficaz y de alta calidad. Por todos estos motivos, recibe la puntuación más alta.

2.6.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La planificación elaborada por ENCLAVE FORMACIÓN presenta un cronograma detallado, en el que se describen de forma precisa las fases, hitos y entregables previstos. La propuesta demuestra coherencia interna y una adecuada correspondencia con los objetivos y metodología planteados. La distribución temporal de tareas es equilibrada y viable, permitiendo un desarrollo fluido de las actividades. Asimismo, la planificación refleja una comprensión clara de las necesidades del proyecto y una previsión adecuada de los recursos necesarios para cumplir los plazos comprometidos.

2.6.3. A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.6.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta combina de manera equilibrada los enfoques pedagógico, cultural y turístico, demostrando una concepción del proyecto claramente orientada al usuario final. Destaca especialmente la búsqueda de la inmersión emocional del usuario, que permite no solo su participación en la experiencia, sino también alcanzar el objetivo principal del proyecto: la plena inmersión en la virtualización.
Por la coherencia entre su planteamiento y los objetivos del proyecto, así como por la profundidad conceptual de la experiencia propuesta, se le otorga la máxima puntuación (10 puntos) en este criterio.

2.6.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta incorpora las directrices de accesibilidad WCAG 2.1 en nivel AA, asegurando una experiencia inclusiva para una amplia diversidad de usuarios. Se valoran positivamente las funcionalidades de locución y subtítulo, que mejoran la comprensión y la participación de distintos perfiles. En conjunto, la herramienta demuestra un alto nivel de accesibilidad técnica y funcional, conforme a los estándares internacionales.

2.6.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 10 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta de ENCLAVE FORMACIÓN destaca por su minucioso diseño de escenas históricas dinámicas, específicamente desarrolladas para ofrecer una experiencia inmersiva sin distracciones innecesarias. El cuidado puesto en la ambientación climática, la representación de las profesiones, el nivel de detalle y la fidelidad cromática histórica demuestra una aproximación rigurosa y sensible al contexto patrimonial.
Esta atención al detalle no responde únicamente a un criterio estético, sino que se traduce en una profundización narrativa y educativa, que permite al usuario comprender mejor la época representada y sentirse parte de ella. El equilibrio entre realismo, accesibilidad y valor didáctico confiere a la experiencia una calidad conceptual y una creatividad especialmente relevantes, consolidándola como una propuesta de alto valor diferencial dentro del conjunto de ofertas evaluadas. Por ello, obtiene la máxima puntuación en este apartado.

Total ENCLAVE FORMACION.

La suma es de 40 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de ENCLAVE FORMACIÓN.

2.7 INVELON TECHNOLOGIES SL

2.7.1. A.1 Metodología de trabajo (Hasta 5 puntos).

- **Metodología de trabajo (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La metodología de trabajo de INVELON se encuentra claramente detallada y plenamente alineada con la filosofía y los objetivos del proyecto. Su plan de formación es exhaustivo y bien estructurado, facilitando la correcta asimilación de conocimientos y la óptima ejecución de las fases de virtualización. Por la coherencia, solidez y adecuación de su propuesta, obtiene la máxima puntuación.

2.7.2. A.2. Planificación (Hasta 5 puntos).

- **Planificación (hasta 5 puntos):**
 - o **Puntuación: 5 puntos.**
 - o **Justificación:** La planificación presentada por INVELON destaca por su estructura clara y coherente. Incluye un cronograma detallado en el que se definen con precisión los hitos, fases y entregables, todos ellos alineados con los objetivos y requerimientos del proyecto. La secuencia temporal propuesta es lógica, equilibrada y viable, permitiendo una correcta distribución de esfuerzos a lo largo de la ejecución. La planificación evidencia además la capacidad de cumplir los plazos comprometidos. Por su nivel de detalle, coherencia y adecuación a los tiempos previstos, merece la máxima valoración.

2.7.3. A.3. Calidad de las virtualizaciones (hasta 30 puntos).

2.7.3.1. Adecuación a los objetivos del proyecto e intuición (10 puntos):

- o **Puntuación; 7,5 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta de INVELON muestra una correcta alineación con los objetivos del proyecto, especialmente en lo relativo al desarrollo de entornos virtuales con un alto componente histórico y científico, garantizando un tratamiento riguroso del patrimonio. Sin embargo, pese a la solidez técnica y conceptual del planteamiento, la propuesta no profundiza en las estrategias o funcionalidades orientadas a la promoción turística ni en la forma en que la herramienta pretende fomentar la atracción de visitantes o la difusión del destino. Por este motivo, y aunque cumple de manera destacable con los aspectos técnicos y patrimoniales, no alcanza la puntuación máxima en este criterio.

2.7.3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos):

- o **Puntuación: 10 puntos.**
- o **Justificación:** La propuesta se distingue por su alineación con las directrices WCAG 2.1 AA y su planteamiento orientado a distintos perfiles de usuario (escolares, turistas, personas mayores y público generalista). Este enfoque integral garantiza una experiencia inclusiva y accesible, favorecida además por un proceso de *onboarding* estructurado y guiado, que facilita la incorporación del usuario al entorno virtual y mejora su comprensión inicial.

La claridad, adaptabilidad y accesibilidad del diseño justifican la máxima valoración en este apartado.

2.7.3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos):

- **Puntuación: 7,5 puntos.**
- **Justificación:** La propuesta de INVELON se presenta con una innovación atractiva, destacando por la incorporación de personajes interactivos que responden a las preguntas del usuario sin interferir en la visualización de los elementos patrimoniales. Esta solución contribuye a una interacción fluida y didáctica, que refuerza la experiencia inmersiva. No obstante, los restantes componentes calificados como “elementos únicos” no alcanzan un nivel de innovación destacable, ya que se basan en funcionalidades que, aunque bien ejecutadas, responden a planteamientos comunes dentro de la realidad virtual actual. En conjunto, se valora positivamente la coherencia narrativa y la calidad de ejecución, pero la propuesta no aporta una dimensión creativa o disruptiva suficiente para alcanzar la puntuación máxima, obteniendo por tanto 7,5 puntos sobre 10.

Total INVELON TECHNOLOGIES SL.

La suma es de 35 puntos sobre un total de 40 posibles para la propuesta de INVELON TECHNOLOGIES SL.

3 Resumen de puntuaciones

De las puntuaciones obtenidas en las propuestas técnicas se obtiene la siguiente valoración de la oferta realizada, sobre un total de 40 puntos:

CONCEPTO	PATRIMONIO VIRTUAL	AUGMENTED REALITY	INNOARERA	BIHARTECH	ASIGNA WORKS	ENCLAVE FORMACIÓN	INVELON
1. METODOLOGÍA DE TRABAJO (Hasta 5 puntos)	5	5	5	5	5	5	5
2. PLANIFICACIÓN (Hasta 5 puntos)	5	5	5	5	5	5	5
3. CALIDAD DE LAS VIRTUALIZACIONES (HASTA 30 PUNTOS)							
3.1 Adecuación a los objetivos e intuición (10 puntos)	10	10	10	7,5	5	10	7,5
3.2. Diseño inclusivo y accesible (10 puntos)	9	10	9	10	9	10	10
3.3. Calidad conceptual y creatividad de las experiencias (10 puntos)	10	7,5	5	10	2,5	10	7,5
TOTAL CALIDAD DE LAS VIRTUALIZACIONES (hasta 30 puntos)	29	27,50	24	27,50	16,5	30	25
<u>TOTAL</u> (Hasta 40)	39	37,50	34	37,50	26,5	40	35

En Pamplona, a 19 de noviembre de 2025

Fdo. D. Javier Basiano Roncal,
Técnico de gestión de proyectos.

Fdo. D^a. Vanesa Bautista Ibarrola,
Técnica de gestión de proyectos.

Fdo. D. Francisco Hidalgo García
Responsable de Área Servicios de
Digitalización