



PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARA LA CONTRATACIÓN DE UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA PARA TELÉFONOS MÓVILES PARA LA INTERPRETACIÓN DEL CAMINO DE SANTIAGO EN PAMPLONA Y LA CREACIÓN DE UNA VISITA VIRTUAL AL CAMINO DE SANTIAGO

1. INTRODUCCIÓN

Como primera ciudad en el peregrinaje desde Roncesvalles, Pamplona ha mantenido siempre una vinculación muy importante con el Camino de Santiago, que se ha visto reflejada en su historia y en su valor como reclamo turístico. Pamplona destaca por ser punto de llegada de miles de peregrinos y turistas que comienzan el recorrido del Camino Francés y ofrece al peregrino una multitud de servicios y una amplia oferta tanto hotelera como gastronómica.

Pamplona quiere seguir ofertando al peregrino y turista una buena imagen como la Primera del Camino, alentar a que el Camino comience desde la zona de los Pirineos, mejorar tanto la gobernanza como la gestión de los recursos de la ciudad, generar recursos que ayuden a interpretar el Camino y promover una vinculación de la sociedad pamplonesa con este recurso. Y es que, a pesar de que es innegable la vinculación del Camino con la ciudad y el aumento de peregrinos año tras año, la falta de monumentos singulares exclusivamente ligados al Camino y un trazado que deja su huella casi exclusivamente en el casco antiguo ha podido influir en la desvinculación social del ciudadano con el Camino.

Consciente de esta situación, el Ayuntamiento de Pamplona ha emprendido proyectos de interpretación del Camino en la ciudad como el Centro de Interpretación del Camino de Santiago, Ultreia. Se trata de un centro experiencial que, bajo la perspectiva de la accesibilidad universal y adaptado a todos los públicos, cuenta la importancia del Camino en la construcción de la ciudad mediante recursos interactivos y audiovisuales que se han llevado a cabo gracias al proyecto Jacob@ccess. Este proyecto cofinanciado por el Programa de Cooperación Transfronteriza España-Francia-Andorra (POCTEFA 2014-2020), a través de fondos FEDER tiene como objetivo desarrollar una red de recursos culturales en torno al camino bajo la perspectiva de la accesibilidad universal.

Gracias a la experiencia del centro Ultreia, así como el juego de Escape “El Bloqueo de Pamplona” se ha podido verificar la importancia de las nuevas tecnologías aplicadas a la interpretación del patrimonio cultural y natural, las cuales nos permiten de forma amena, sin faltar al rigor histórico, mejorar el conocimiento de nuestra historia y patrimonio de forma novedosa a todos los públicos.

Con esta contratación el Ayuntamiento de Pamplona quiere desarrollar dos herramientas basadas en las nuevas tecnologías que permitan desarrollar una oferta turística atractiva y de calidad en torno al Camino de Santiago. Esta licitación se realiza en el marco de KINTOAN



BARNA EFA222/16 – Dinamización socioeconómica del eje San Juan de Pie de Puerto-Pamplona a través de Quinto Real, mediante estrategias compartidas conjuntas de dinamización turística. Este proyecto está cofinanciado al 65% por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Interreg V-A España-Francia-Andorra (POCTEFA 2014-2020)”

2. FINALIDAD Y OBJETIVO DEL CONTRATO

Se establece como objetivo principal la **interpretación del patrimonio cultural material e inmaterial ligado al Camino de Santiago a través de un relato ameno, atractivo y con rigor histórico que complemente y dinamice las visitas al Centro de interpretación del Camino, Ultreia.**

Además, la solución aportada deberá cumplir los siguientes objetivos:

- a) Fortalecer la imagen del Centro de Interpretación del Camino, Ultreia como espacio de referencia y recibimiento del Camino en la ciudad.
- b) Impulsar el conocimiento del Camino entre la población local y reforzar la identidad del Camino en la ciudad.
- c) Reforzar la imagen de Pamplona como “La primera del Camino”, entendida como la primera ciudad que atraviesa el Camino francés después del paso de los Pirineos y, por tanto, ciudad referente en información y servicios relacionados con el Camino.
- d) Mejorar la experiencia del visitante en la ciudad, y como consecuencia un aumento de la ocupación y el consumo, tanto turístico como cultural de productos turísticos relacionados con el Camino de Santiago.
- e) Promocionar y difundir la ciudad en el marco del Camino de Santiago francés entre la población y los turistas tanto en origen como en destino, con el fin de incrementar la cifra de visitantes a Pamplona y fortalecer la marca turística de la ciudad.
- f) Visibilizar a las mujeres, sus biografías y aportaciones en la historia de Pamplona.

3. OBJETO Y NATURALEZA DEL CONTRATO

Es objeto del presente Pliego es establecer las condiciones técnicas que regirán en la ejecución del contrato del **“SOLUCIÓN TECNOLÓGICA PARA TELÉFONOS MÓVILES PARA LA INTERPRETACIÓN DEL CAMINO DE SANTIAGO EN PAMPLONA Y LA CREACIÓN DE UNA VISITA VIRTUAL AL CAMINO DE SANTIAGO”**. Se trata de dos propuestas tecnológicas diferentes que se dividen en dos lotes:

- LOTE 1. Solución tecnológica con interacción del usuario: el usuario será parte activa.
- LOTE 2. Visita virtual



4. PÚBLICO OBJETIVO

Esta nueva solución tecnológica está dirigida al público local y turistas de diferentes perfiles sociales y culturales, a partir de 12 años.

5. DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO A INTERPRETAR

5.1. El Camino de Santiago en Pamplona

La solución deberá localizarse en el Camino de Santiago y lugares históricos, artísticos y culturales relacionados con el Camino de Santiago a su paso de Pamplona, aunque deberá contener referencias a algún tramo del Camino procedente del valle de Esteribar.

El Camino entra en Pamplona desde la localidad de Burlada por la ribera del río Arga, entre huertas y jardines. Para llegar a la ciudad, los peregrinos han de atravesar el puente de la Magdalena, una construcción del siglo XII declarada Bien de Interés Cultural y Monumento Histórico Artístico. El acceso al Casco Antiguo se hace a través del conjunto amurallado renacentista de Pamplona, una de las entradas más majestuosas de todo el Camino.

Una vez atravesado el umbral de las murallas por el Portal de Francia o Zumalacárregui, con su puente levadizo del siglo XVIII, el Casco Antiguo recibe al peregrino tranquilo y acogedor. El Camino de Santiago asciende por la calle del Carmen, que atraviesa la plaza de Navarrería, desde donde es posible admirar las torres de la Catedral de Santa María la Real. Se trata de un templo de fachada neoclásica que alberga en su interior el mausoleo del rey navarro Carlos III, un impresionante claustro gótico y la galardonada exposición de arte sacro Occidens, entre otras joyas.

El Camino de Santiago continúa por la alegre calle Mercaderes hasta la plaza Consistorial, presidida por el Ayuntamiento de Pamplona, donde es imprescindible detenerse a observar su magnífica fachada barroca y su florido balcón, desde el que se dispara el Chupinazo que da comienzo a las fiestas de San Fermín cada 6 de julio.

Los peregrinos deben proseguir su marcha por la calle Mayor, antigua vía principal de la ciudad precisamente por la influencia del paso del Camino de Santiago. A ambos lados de la calle se encuentran diferentes palacios barrocos y renacentistas, entre los que destacan el palacio del Condestable, edificio del siglo XVI declarado Bien de Interés Cultural que alberga el museo dedicado al violinista Pablo Sarasate, y el palacio de Ezpeleta, que supone la mejor manifestación de arquitectura señorial barroca de Pamplona. En ambos extremos de la calle se encuentran dos importantes iglesias: la de San Saturnino o San Cernin, templo medieval erigido en honor al patrón de la ciudad; y la de San Lorenzo, en cuyo interior se encuentra la capilla de San Fermín.

Finalmente, el Camino de Santiago abandona el Casco Antiguo dejando a un lado los hermosos jardines de la Taconera, que datan de 1888, para atravesar la Ciudadela y Vuelta del Castillo. Se trata de un inmenso parque que rodea la ciudadela, una fortificación de forma



pentagonal cuya construcción se remonta a los siglos XVI-XVII. A continuación, el Camino cruza el barrio de Iturrama y se marcha de la ciudad por los jardines del Campus de la Universidad de Navarra, de extraordinaria belleza y biodiversidad.

5.2. El Centro de Interpretación del Camino de Santiago, Ultreia

El Centro de Interpretación del Camino de Santiago Ultreia, situado en el centro del Casco Antiguo de Pamplona, presenta la historia de la ciudad y su relación con el Camino de Santiago mediante recursos interactivos y audiovisuales. Está proyectado como un centro con accesibilidad universal, por lo que está adaptado a todos los públicos.

Los reyes de Navarra contribuyeron de forma decisiva a la consolidación del Camino de Santiago. El rey Sancho III el Mayor (1004-1035) recondujo la vía de peregrinación hacia la llanura de La Rioja. Tanto él como sus sucesores promovieron el camino introduciendo las primeras medidas de protección de peregrinos, favoreciendo la creación de núcleos de población estables con servicios para caminantes, y fomentaron la fundación de hospitales y monasterios.

El centro cuenta la influencia del Camino de Santiago en el desarrollo urbanístico y social de la ciudad. La información se encuentra dividida en 5 ámbitos:

Ámbito 1: Entrada y recepción

Ámbito 2: Un Camino universal. Se ofrece toda la información necesaria para conocer la importancia histórica, artística y social del Camino de Santiago, así como información práctica para hacer el Camino y una visión universal de todo el Camino francés.

Ámbito 3: Pamplona, la primera del Camino. Contenidos relacionados con lugares destacados, tradiciones y gastronomía que se contrastan de forma paralela entre lo que encontraba un peregrino en el siglo XIII en la ciudad de Pamplona y lo que puede encontrar hoy.

Ámbito 4: Pamplona, cruce de caminos. Este ámbito presenta la compleja y rica historia de la creación de la ciudad de Pamplona. Ahondando en la historia de la urbe y cómo se desarrolló ésta a lo largo de los siglos y enfatizando cómo el Camino de Santiago ha tenido desde siempre un papel crucial en este desarrollo.

Ámbito 5: El camino de las estrellas. Temáticamente adentra al visitante en la experiencia histórica del camino, remontándolo a las primeras décadas del siglo XV, periodo culminante del Reino de Navarra, así como momento final de la etapa medieval del camino. Y este viaje en el tiempo se lleva a cabo de la mano de un juglar ciego, un personaje histórico que sabemos que trabajó al servicio del rey de Navarra a principios del siglo XV: el juglar Arnaut Guillén de Ursúa.



6. REQUISITOS DE CADA LOTE

El trabajo a realizar se divide en dos lotes:

LOTE 1. SOLUCIÓN TECNOLÓGICA CON INTERACCIÓN DEL USUARIO

LOTE 2. VISITA VIRTUAL 360º

6.1. LOTE 1. SOLUCIÓN TECNOLÓGICA CON INTERACCIÓN DEL USUARIO

El trabajo comprende el desarrollo de un juego desarrollado mediante una solución tecnológica para teléfonos móviles y una aplicación web para la gestión; en el que el usuario de forma autónoma y amena, tenga la oportunidad de disfrutar, conocer y aprender sobre el Camino de Santiago en la ciudad.

6.1.1. Requisitos de la solución

- a) El juego se realizará bajo criterios de rigor histórico y diversión, y adaptado al entorno donde se ubica la actividad. Se tratará de una historia sin fisuras y coherente.
- b) El relato, entendido este como el hilo conductor que acerca el patrimonio al usuario, tendrá que ser coherente con la temática del Camino de Santiago. Se tendrá especial cuidado en el estilo de la narrativa, la utilización de materiales provenientes del Archivo Municipal de Pamplona o similares; y la capacidad de atracción del hilo conductor con el usuario final.
- c) La propuesta contendrá referencias de, al menos, estos 7 enclaves:
 - Centro de interpretación del Camino de Santiago, Ultreia
 - Puente de la Magdalena
 - Portal de Francia o Zumalacarregui
 - Catedral de Santa María
 - Ayuntamiento y plaza consistorial
 - Taconera o Ciudadela
 - Camino de Santiago proveniente de Zubiri o Larrasoaña.
- d) El juego podrá realizarse en la modalidad deseada por la empresa: escape room, escape box, street-escape... siempre y cuando se tenga en cuenta las limitaciones del espacio.
- e) Se contará con un guion, se diseñará el juego y finalmente, se desarrollará la solución tecnológica necesaria para su correcto desarrollo.



- f) El juego comenzará con unas instrucciones que tendrán en cuenta las normas de uso del espacio. Se desarrollará una introducción a la historia alineada con la estética y narrativa histórica que luego desarrollará el juego.
- g) Los objetos, materiales y/o servicios tecnológicos utilizados tendrán relación con la narrativa y coherencia con el contexto. Deberán estar al servicio de la historia.
- h) El tiempo destinado a resolver el enigma se adecuará al público objetivo y el recorrido propuesto.
- i) El juego deberá definir los niveles de dificultad, composición de los grupos, edad recomendada para su utilización e idiomas.
- j) La propuesta final deberá permitir la autonomía total del usuario durante la realización del juego.
- k) La estética utilizada será acorde con el momento histórico y temática de la propuesta.
- l) Esta nueva solución tecnológica se dirigirá al público local y turistas de diferentes perfiles sociales y culturales, a partir de 12 años, o niños acompañados por un adulto.
- m) El juego deberá presentarse en 4 idiomas: castellano, euskera, inglés y francés.

6.1.2. Características técnicas de la solución tecnológica

La solución tecnológica presentada por la empresa deberá cumplir los siguientes requisitos:

- a) La tecnología permitirá visualizarse a través del móvil de forma autónoma, sin necesidad de reservas ni de conformar un grupo. Estará disponible las 24 horas del día y los 365 días del año.
- b) La propuesta se basará en una plataforma on-line que tendrá una dirección web propia y que deberá alojarse dentro de la web del Ayuntamiento de Pamplona www.pamplona.es o en un dominio exterior asignado por éste.
- c) Los puntos de visita deberán estar geolocalizados a través de una herramienta de geolocalización Googlemaps o similares.
- d) La solución tecnológica deberá estar disponible, al menos, para su uso en cuatro idiomas: castellano, euskera, inglés y francés, utilizando un lenguaje inclusivo y no sexista.
- e) Deberá ser accesible para personas con discapacidades auditivas, visuales y cognitivas según lo recogido en el Real Decreto 1112/2018. Deberá cumplir con lo especificado en el Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público.



- f) Tendrá que ser usable, entendiendo como tal la facilidad en su manejo por parte de cualquier persona, así como que el propio diseño facilite dicho manejo; intuitiva, lógica y sencilla.
- g) Contará con una página web de gestión a la que podrá acceder el Ayuntamiento de Pamplona por medio de un usuario y contraseña facilitado por la empresa adjudicataria que permita conocer las estadísticas de uso de la solución.
- h) El juego deberá utilizar entre otras, las siguientes tecnologías: realidad aumentada y vídeos 360° al servicio de la interpretación del patrimonio.

6.2. LOTE 2. VISITA VIRTUAL

El objetivo del trabajo es realizar una visita virtual 360 ° atractiva, que incluya el trazado del Camino por la ciudad y la interpretación de los espacios definidos en este apartado.

El trabajo comprende la realización de las siguientes tareas:

- a) Desarrollo del recorrido virtual al Camino de Santiago e inserción de puntos de información en el recorrido de la ciudad en 4 idiomas (castellano, euskera, inglés y francés).
- b) Creación de visitas virtuales de los espacios e interiores de edificios históricos.
- c) Creación de imágenes 3D de esculturas.
- d) Diseño, producción y colocación de pegatinas con QR para su colocación en las señales turísticas.
- e) Creación de los textos generales a incluir en los espacios con visita virtual y esculturas, y traducción a los cuatro idiomas (castellano, euskera, inglés y francés).

La información referente a los puntos de información del recorrido y la información general de los edificios con visita virtual, será cedida por el Ayuntamiento de Pamplona en los 4 idiomas señalados.

6.2.1. Puntos a interpretar

La propuesta contendrá una visita panorámica del Camino de Santiago en su recorrido por la ciudad. Este recorrido deberá marcar la dirección natural del Camino por la ciudad. Deberá dar la posibilidad de incluir enlaces a otras visitas virtuales desarrolladas en la ciudad, como la realizada en el Ayuntamiento de Pamplona; y enlaces a páginas web de interés para el turismo de la ciudad,

La visita final, además, dispondrá de visita virtual al interior de 6 edificios y al menos, 20 puntos informativos y 10 conjuntos escultóricos de la ciudad.

Puntos informativos de la visita panorámica:



1. Puente de la Magdalena.
2. Crucero del puente de la Magdalena.
3. Murallas de Pamplona.
4. Puente levadizo.
5. Portal de Francia.
6. Caballo Blanco o baluarte del Redín.
7. Albergue de peregrinos de Paderborn.
8. Albergue turístico de Jesus y María.
9. Fuente de Navarrería.
10. Plaza del Ayuntamiento.
11. Belena de Portalapea.
12. Centro de interpretación de Ultreia.
13. Palacio de Redín y Cruzat.
14. Palacio de los Ezpeleta.
15. Iglesia de las Recoletas.
16. Parque de la Taconera.
17. Crucero de la Taconera.
18. Ciudadela.
19. Vuelta del Castillo.
20. Jardines de la Universidad de Navarra y crucero.

Edificios con visita virtual

La propuesta contendrá en el recorrido al menos 6 espacios con visita virtual, cada uno de ellos contendrán al menos 10 puntos de información.

- a) Centro de interpretación del Camino de Santiago, Ultreia
- b) Catedral de Santa María la Real
- c) Iglesia de los Dominicos en la plaza de Santiago.
- d) Iglesia de San Cernin
- e) Palacio del Condestable
- f) Iglesia de San Lorenzo



Esculturas 3D

Catedral de Pamplona:

1. Figura románica de Santa María la Real
2. Sepulcro de Carlos III y Leonor de Trastámara
3. Cristo de Anchieta
4. Puerta Preciosa
5. Puerta del Amparo
6. Sala Capitular (Capilla Barbazana): San Pedro y San Pablo
7. Claves del claustro y capiteles del claustro
8. Sillería renacentista
9. Puerta de San José

Iglesia de San Lorenzo:

10. Figura de San Fermín.

6.2.2. Características técnicas de la solución tecnológica

La empresa licitadora deberá tener en cuenta los siguientes requisitos:

- a) La tecnología permitirá visualizarse a través del móvil de forma autónoma, sin necesidad de reservas ni de conformar un grupo. Estará disponible las 24 horas del día y los 365 días del año.
- b) La propuesta se basará en una plataforma on-line que deberá alojarse dentro de la web del Ayuntamiento de Pamplona www.pamplona.es o en un dominio exterior asignado por éste.
- c) Los puntos de visita deberán estar geolocalizados.
- d) Para la interpretación del espacio se utilizará la tecnología que permita entre otros textos, imágenes, vídeos y locuciones guiadas del espacio en cuestión.
- e) La solución tecnológica deberá estar disponible, al menos, para su uso en cuatro idiomas: castellano, euskera, inglés y francés, utilizando un lenguaje inclusivo y no sexista.
- f) Deberá ser accesible para personas con discapacidades auditivas, visuales y cognitivas. Deberá cumplir con lo especificado en el Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público.
- g) Tendrá que ser usable, entendiendo como tal la facilidad en su manejo por parte de cualquier persona, así como que el propio diseño facilite dicho manejo; intuitiva, lógica y sencilla.



- h) Contará con una página web de gestión a la que podrá acceder el Ayuntamiento de Pamplona por medio de un usuario y contraseña facilitado por la empresa adjudicataria que permita conocer las estadísticas de uso de la solución.
- i) El sistema de navegación a través de la solución deberá ser usable, intuitiva y permitirá obtener una imagen del Camino de Santiago de Pamplona a vista de pájaro, desde la que se pueda acceder a los edificios con visita virtual virtual los cuales deberán presentarse al menos en formato de maqueta o DOLLHouse,
- j) Tanto el recorrido como los espacios visitados contarán con puntos de información e interpretación.
- k) La visita virtual permitirá, acceder a los espacios desde del recorrido a vista de pájaro, y desde un QR situado en las señales turísticas de la ciudad.
- l) El Centro de interpretación de Ultreia tendrá en todo momento un lugar destacado en el plano.

7. Propiedad intelectual, hosting y mantenimiento de la solución tecnológica

- a) Una vez finalizados los trabajos objeto del presente contrato o al extinguirse por cualquier causa, el adjudicatario se compromete a entregar al Ayuntamiento de Pamplona el código fuente y el código objeto de los programas informáticos, páginas web, bases de datos y/o cualquier material que como consecuencia de la prestación del servicio obren en su poder o de su personal.
- b) La empresa licitadora se hará cargo de los gastos del hosting durante los 5 años de duración del contrato. Éste deberá alojarse en un servidor externo al Ayuntamiento de Pamplona; con una dirección web escogida por el propio Ayuntamiento. Transcurrido el plazo de los 5 años, el dominio será propiedad del Ayuntamiento de Pamplona.
- c) Además, la empresa adjudicataria se compromete a realizar el mantenimiento de la solución tecnológica durante los 5 años de duración del contrato.

8. Tratamiento de los textos e idiomas de los lotes 1 y 2

Los textos a incluir en las señales del recorrido mencionado deberán ser redactados por la empresa adjudicataria tal y como se define en el apartado 5.1.

- a) Tanto los vídeos como los textos deberán ser accesibles para las personas con discapacidad y deberán estar locutados y subtítulos.
- b) La empresa encargada de realizar la traducción deberá ponerse en contacto, antes de empezar su trabajo, con el Servicio de Euskera del Ayuntamiento de Pamplona con el



objeto de que le sean facilitados por dicho Servicio todos los glosarios y materiales pertinentes destinados a mantener la coherencia de textos y las denominaciones fijadas en euskera por el propio Ayuntamiento.

- c) La empresa de traducción que realice el trabajo deberá utilizar para realizarlo un software profesional de TAO o, en euskera, OLI (Traducción Asistida por Ordenador = Ordenagailuz Lagundutako Itzulpena) –Trados, Wordfast u otros–, el cual deberá permitir el intercambio de archivos compatibles con TRADOS STUDIO2019 o versiones superiores (herramienta TAO y versión de la misma que utiliza el Servicio de Euskera del Ayuntamiento).
- d) La empresa deberá intercambiar archivos con el Servicio de Euskera, en lo que respecta a los siguientes aspectos:
 - Los textos a traducir del castellano al euskera serán entregados al Servicio de Euskera, que los procesará convenientemente en su TAO (Trados Studio2019 o versiones superiores) y tras hacerlo facilitará a la empresa los archivos bilingües (*.sdlxiff) y/o paquetes de traducción con la exportación de los textos similares, y/o términos, que ya estuvieran traducidos previamente por el Servicio de Euskera –en caso de que los hubiera–.
 - Una vez finalizado el trabajo, la empresa de traducción deberá facilitar al Servicio de Euskera los archivos bilingües (*.sdlxiff) que contengan las traducciones realizadas, para que el Ayuntamiento pueda utilizarlas en el futuro como de su propiedad, como referencia para posibles traducciones relacionadas o similares (para, por ejemplo, notas de prensa y textos de redes sociales y web que traduce el Servicio de Euskera).
- e) La empresa podrá y deberá consultar con el Servicio de Euskera todas las dudas que pueda tener mientras realiza el trabajo de traducción.
- f) El Servicio de Euskera analizará, previamente a su traducción, los textos que vayan a ser traducidos para facilitar a la empresa de traducción todo el material del que dispone que pueda ser necesario para realizar el trabajo de traducción.
- g) Todas las traducciones de textos, por tanto, deberán realizarse mediante un servicio de traducción profesional.
- h) Se incorporará a todos los textos un uso del lenguaje inclusivo y no sexista. Para ello, la empresa adjudicataria deberá ponerse en contacto antes de empezar su trabajo con el Área cultura e igualdad del Ayuntamiento de Pamplona con la finalidad de facilitarles los materiales pertinentes y recibir indicaciones, aclarar dudas. Para asesorarse acerca de este tema en lo relativo al euskera, podrán realizar consultas al Servicio de Euskera.
- i) El texto del guion resultante, en todos los idiomas, será propiedad del Ayuntamiento de Pamplona.



- j) Todos los textos cumplirán con la legislación de Promoción de la Accesibilidad: Orden VIV/561/2010, de 1 de febrero, por la que se desarrolla el documento técnico de condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y utilización de los espacios públicos urbanizados, la Comisión Braille Española de la ONCE-2006, y con AENOR: UNE 17002-2009: requisitos de accesibilidad para la rotulación.

9. Logotipos y mención FEDER

La empresa adjudicataria se compromete a que todos los materiales realizados cuyo objetivo sea la información y comunicación, deberán incluir los siguientes elementos:

- a) Logotipo del Programa POCTEFA KINTOAN BARNA (El logotipo del Programa incluye la bandera europea y la mención a la Unión Europea), con los siguientes elementos:

- La referencia a la “Unión Europea” sin abreviar (de conformidad con el Punto 4 del artículo 4 del Capítulo II del Reglamento UE nº 821 / 2014).
- La bandera de la Unión Europea (de conformidad con los artículos 3, 4, 5, y el Anexo II del Reglamento UE nº 821 / 2014). Se prestará atención a las especificaciones sobre la bandera de la UE:

Será siempre claramente visible y ocupará un lugar destacado en todos los soportes.

Su tamaño será el adecuado a la escala del material.

Deberá utilizarse en color siempre que sea posible. Solo podrá utilizarse una versión monocroma en casos justificados.

Si se exhiben más elementos junto con el de la bandera de la UE esta tendrá como mínimo el mismo tamaño en altura y anchura, que el mayor de los logotipos. NOTA: esta obligación no tiene en cuenta al logotipo del proyecto. La bandera europea no puede ser más pequeña que el resto de logos institucionales o políticos. El logotipo del proyecto puede ser mayor que la bandera de la Unión Europea.

- b) Referencia al FEDER, fuente de financiación del Programa. Debe ser de la siguiente manera: Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER). En un idioma (francés o español).
- c) Logotipo del Ayuntamiento de Pamplona-Iruña y/o de la marca turística de la ciudad “Pamplona es mucho más”

El Ayuntamiento de Pamplona facilitará a la empresa adjudicataria los logotipos del proyecto Kintoan Barna y del Ayuntamiento de Pamplona a los que hace referencia este punto.

Antes de su publicación, el equipo técnico del Ayuntamiento confirmará la correcta utilización de los logotipos.



Ayuntamiento de
Pamplona

Iruñeko
Udala

T. 948 420 100 / 010

**ÁREA DE GOBIERNO ESTRATÉGICO,
COMERCIO Y TURISMO**

Turismo

**GOBERNU
MERKATARITZA
ALORRA**

Turismoa

**ETA ESTRATEGIKO,
TURISMOKO**