

PLIEGO DE CLÁUSULAS TÉCNICAS

QUE HAN DE REGIR LA CONTRATACIÓN DEL SUMINISTRO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL AUDIOGUÍAS, ASÍ COMO DE UNA EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL, DEL CAMINO DE SANTIAGO EN NAVARRA EN EL MARCO DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA FINANCIADO CON FONDOS DE LA UNIÓN EUROPEA – NEXT GENERATION EU

JULIO 2025

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

CONTEXTO **3**
1. OBJETO DE LA COMPRA **3**
2. OBJETIVOS **3**
3. PÚBLICO OBJETIVO **4**
4. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO Y REQUISITOS TÉCNICOS **5**
LOTE 1: APLICACIÓN MÓVIL DE AUDIOGUÍAS 5
LOTE 2: EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL 11
5. ENTREGABLES Y DOCUMENTACIÓN **15**
Lote 1: 15
Lote 2: 15

CONTEXTO

NASERTIC, es una empresa pública dentro de la Corporación Pública Empresarial de Navarra, S.L.U. (CPEN), adscrita al Departamento de Presidencia e Igualdad mediante acuerdo del Gobierno de Navarra, de 22 de noviembre de 2023, que tiene como Objeto Social la prestación de servicios para las Administraciones Públicas, y los Organismos, Sociedades o Entidades que dependen de ellas.

En este marco, NASERTIC ha recibido el encargo por parte del servicio de Marketing y Producto Turístico para llevar a cabo los trabajos de avance en la aplicación de nuevas tecnologías en el Camino de Santiago en Navarra. Se requiere, así, una actuación orientada a la puesta en marcha de una aplicación móvil con audioguías, complementada con experiencias de realidad virtual, que contribuyan a mejorar y ampliar la experiencia de las personas visitantes de los hitos culturales jacobeos.

1. OBJETO DE LA COMPRA

Para ello, y para la consecución de la actuación descrita, se requiere la compra de:

Lote 1: Una aplicación móvil de audioguías multi idioma, con 120 minutos de contenido final por idioma, disponible para sistemas Android e IOS, que servirá de acompañamiento al visitante, y con capacidad para incorporar elementos adicionales como experiencias de realidad virtual, gamificación y similares.

Lote 2: Cinco (5) experiencias de realidad virtual relativas al Camino de Santiago en Navarra visualizables a través de la aplicación móvil y a través de la web de Turismo de Navarra.

2. OBJETIVOS

El objetivo general de esta contratación es dotar al Camino de Santiago en Navarra de métodos novedosos de visita y de interpretación del patrimonio, contribuyendo así a la mejora y digitalización de la experiencia de las personas visitantes.

El **objetivo concreto del lote 1** es contar con una aplicación móvil para el Camino en Navarra, con sus cinco ramales, que ofrezca una información de alto valor añadido a las personas que visitan los hitos jacobeos, bien sea peregrinando o con un interés turístico general. Presentando, además, la información de forma geolocalizada, adaptada a la posición real de la persona usuaria. Diferentes audioguías disponibles a lo largo de los Caminos ofrecerán una manera cercana de interpretar el mundo jacobeo y su huella en Navarra.

El **objetivo concreto del lote 2** es contar con experiencias virtuales asociadas al Camino de Santiago en Navarra que potencien y mejoren la experiencia de las personas visitantes facilitando el consumo de contenido cultural por una amplia variedad de públicos, favoreciendo, además, la viralidad de los contenidos, y la obtención de datos de geolocalización.
El uso de experiencias virtuales para realizar visitas turísticas y culturales es una tendencia al alza gracias a su importante rol a la hora de acercar el patrimonio a diferentes grupos de interés.

La coordinación de este proyecto se llevará a cabo desde Nasertic, que es la entidad contratante de los trabajos, aunque el destinatario último sea la Dirección General de Turismo de Gobierno de Navarra.

3. PÚBLICO OBJETIVO

Pese a ser una app y unas experiencias de realidad virtual orientadas a la oferta navarra del Camino de Santiago, el público objetivo de la aplicación no son únicamente las personas peregrinas, que normalmente utilizan aplicaciones generales para planificar su camino. En este caso se piensa en un turista general que puede tener interés en la visita a una localidad o un hito paisajístico o arquitectónico del Camino. También, lógicamente, puede usarse por parte de las personas que hacen el Camino de Santiago, pero no es una aplicación para planificar el Camino, sino para ampliar información sobre puntos concretos en la ruta.
Se considera especialmente interesante el público extranjero que habla otras lenguas y que no disponen fácilmente de visitas guiadas en su idioma ni publicaciones oficiales ya sean online o físicas, pero es un público importante para el Camino de Santiago y a quienes podemos ofrecer contenidos de valor en su idioma. Además de las personas con dificultad

auditiva, las cuales podrán acceder al contenido de las audioguías en lengua de signos española.

Hay que tener en cuenta, además, que habrá personas usuarias tanto con conocimientos básicos de tecnología, como con diversidad funcional.

4. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO Y REQUISITOS TÉCNICOS

LOTE 1: APLICACIÓN MÓVIL DE AUDIOGUÍAS

Se requiere el desarrollo y la implantación de una aplicación móvil de audioguías, con capacidad para alojar y ejecutar experiencias de realidad virtual, y otros contenidos que se considere de interés añadir con el tiempo.

a) Características:

- La app estará disponible para su descarga desde las tiendas de los sistemas Android e IOS.
- Los idiomas ofertados de los contenidos de la app serán: castellano, euskera, francés, inglés, y alemán. Además, las audioguías deberán estar también disponibles en lengua de signos en idioma español.
- Se guionizarán y locutarán contenidos finales de 120 minutos de audioguías por idioma, divididos en diferentes archivos según necesidades y longitud de los guiones.
- La app contará con un gestor de contenido para que el usuario administrador pueda añadir o quitar hitos o contenidos, visualizar número y localización de personas usuarias, etc. Esto significa que la aplicación se sincronizará con un servidor que le ofrecerá el contenido actualizado.
- La app deberá soportar diferentes tipos de contenidos:
    - Fichas de foto/vídeo y texto.
    - Contenidos audio guía de determinados hitos.
    - Contenido de recreación virtual de determinados hitos.
    - Enlace a contenidos de terceros (webs locales, gamificación, etc.)
- La app debe trabajar con una gestión de contenidos que facilite su uso por todo tipo de móviles, priorizando la facilidad en la descarga y fluidez de contenidos.
- No se requiere un servicio de notificaciones push.
- Identidad gráfica: la aplicación deberá seguir la identidad gráfica de Visitnavarra.es y ser coherente con la imagen que Navarra transmite a través de sus soportes digitales. Aunque

se siga el código de color de la web oficial, se permitirá también el uso del color amarillo y azul que caracteriza a los símbolos de Camino de Santiago en alguno de sus elementos.
- La geolocalización será la herramienta clave de esta aplicación, tanto para servir los contenidos disponibles como para obtener datos de los dispositivos que la usan.
- La app y su posible representación web deberá cumplir con los requisitos técnicos y de seguridad fijados para este tipo de desarrollos por el Gobierno de Navarra y deberá tener el visto bueno de la DGTD (Dirección General de Telecomunicaciones y Digitalización).
- El proveedor dotará de las infraestructuras servidoras hardware y software necesarias en modalidad de servicios y necesariamente habrán de estar ubicadas en territorio nacional.
- La aplicación incorporará los logos e información legal pertinente, que será proporcionada por Nasertic.

b) Descripción funcional de la aplicación móvil:

DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL USUARIO:
Al abrir la app, el usuario podrá:

1. Seleccionar el idioma de uso.

2. Acceder a una pantalla de inicio con opciones principales:
   - Explorar puntos de interés en un mapa interactivo con geolocalización o listado. La geolocalización será una herramienta clave de esta aplicación, tanto para servir los contenidos disponibles como para obtener datos de los dispositivos que la usa. También se ordenarán los hitos, en un segundo nivel, en base a los Cinco Caminos (Camino Francés, Camino Aragonés, Camino del Ebro, y Camino de la Sakana).
   - Buscar rutas o lugares cercanos.
   - Acceder a las pistas de las audioguías y tener la opción de descargar audioguías para uso sin conexión. La selección se hará manualmente y al finalizar la escucha de un contenido se ofrecerá volver a escuchar o pasar al siguiente contenido. La pantalla deberá incluir la posibilidad de compartir o recomendar este contenido a otras personas.

3. Seleccionar un punto de interés y:
   - Reproducir la audioguía asociada.
   - Leer la transcripción del audio.

- Ver imágenes ilustrativas.
- Acceder a información práctica (ubicación, duración...)

4. Acceder a un landing estática de los 5 Caminos: La app dispondrá de un espacio de contenido estático sobre los Cinco Caminos que tenga enlace a los hitos organizados por cada Camino y pueda funcionar incluso sin tener activada la geolocalización. De esta landing colgarán las pantallas de información de cada Camino con enlace a sus hitos principales y otras informaciones estáticas.

5. Acceder a portadas de hito. Cada hito tendrá una portada desde dónde se podrá acceder a los contenidos disponibles para ese hito:

- Fichas de foto/vídeo + texto.
- Audioguías
- Contenidos de realidad Virtual a los que se refiere el lote 2 de esta licitación.
- Otros: en algunos hitos, desde la pantalla de portada de hito, se podrá acceder a contenidos web u otros elementos (realidad virtual, gamificación, y otros), creados por otras entidades, para mejorar la experiencia y ampliar información. Se piensa en visualizar estos contenidos desde la propia app o directamente ofrecer la posibilidad de abrir el contenido en el navegador por defecto del dispositivo.

Los contenidos disponibles para descarga se descargarán en local, en bloque o uno a uno, a petición de la persona usuaria para no ocupar espacio en el dispositivo si no van a usarse. Una vez descargados deberán estar disponibles offline.
Dentro de estas portadas de hito se podrá hacer enlaces a contenidos complementarios abriendo un webview de la web Visitnavarra.es o de otros sitios oficiales que dispongan de contenidos afines.

6. Acceder a fichas simples. Consistirán en diferentes fichas de información sobre el hito en las que se amplíe información sobre el recurso. Podrá constar de una fotografía en la cabecera más varios bloques de texto. En el caso de que el contenido incluya vídeo se permitirá la visualización en horizontal a pantalla completa de los mismos. En el caso de que un hito cuente con varias fichas de contenido, se habilitará una pantalla-menú desde la que tener acceso a todas las fichas del hito. El mismo tipo de pantalla servirá para mostrar la oferta de contenidos de formato audioguía si hay más de uno por hito o a los contenidos de RV, si

hubiera más de uno. La pantalla deberá incluir la posibilidad de compartir/recomendar a otras personas este contenido.

7. Recibir sugerencias automáticas al acercarse a un punto (notificación por proximidad, si está activada). Pin de localización: se podrá comprobar en todo momento un mapa con los pins de hitos disponibles y la ubicación actual del dispositivo. Los hitos serán también accesibles desde ese mapa.

8. Consultar la sección de ayuda e información legal. Se creará una landing que resuelva las dudas principales en el uso de la herramienta. Incluirá, entre otros: cambio de idioma, gestión de archivos offline (que permita borrar archivos descargados ya utilizados), y sección de preguntas frecuentes.

DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA PERSONA GESTORA

Para gestionar los contenidos de la aplicación, ésta deberá llevar asociado un CMS (Content Management System) con los siguientes requerimientos:

1. Funcionalidades esenciales

a) Gestión de contenidos multimedia:

Subir, editar, organizar y eliminar archivos de audio (MP3, AAC, etc.).

Subir y gestionar imágenes, vídeos, textos, mapa y enlaces asociados.

b) Creación y edición de rutas o puntos de interés:

Definir geolocalización por punto de interés (coordenadas GPS).

Agrupar contenidos por ciudades, rutas o temáticas.

c) Multilingüismo:

Capacidad para gestionar versiones multilingües del contenido.

Indicador claro de los idiomas disponibles para cada punto de interés.

d) Programación de publicaciones:

Posibilidad de definir fechas de publicación/despublicación.

e) Búsqueda y filtrado:

Buscador interno por nombre, categoría, ciudad, idioma, etc.

Filtros por estado (activo/inactivo), tipo de contenido, fecha.

2. Usabilidad

a) Interfaz amigable para usuarios no técnicos.

b) Panel de control centralizado con resumen de actividad, contenido publicado, estado del sistema.
c) Sistema de roles y permisos: diferentes niveles de acceso (administrador, editor, traductor, revisor, etc.).
d) Editor WYSIWYG para contenidos textuales descriptivos.

3. Seguridad
a) Autenticación segura.
b) Auditoría de cambios: historial de modificaciones.
c) Backups automáticos de los contenidos y base de datos.
d) Gestión de usuarios con bloqueo tras múltiples intentos fallidos.

4. Escalabilidad y extensibilidad:
a) Capacidad de añadir nuevas funcionalidades (plugins, módulos).
b) APIs RESTful o GraphQL para integrarse con la aplicación móvil/web.
c) Posibilidad de soportar múltiples puntos de interés y múltiples lugares sin pérdida de rendimiento.

5. Otros aspectos técnicos:
a) El sistema deberá cumplir con los requisitos establecidos en el Decreto Foral 69/2019, de 12 de junio, de accesibilidad a los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles, así como con los estándares de la norma EN 301 549 V1.1.2 (2015-04) o su versión más reciente.
b) Estándares SEO básicos si los contenidos se indexan (URLs amigables, metadatos, etc.)
c) Sistema de versiones del contenido (poder volver a una versión anterior).
d) Sistema de notificaciones (cuando un contenido requiere revisión, ha sido publicado, etc.).

5. Panel estadístico: Desde el CMS se podrá acceder a un panel estadístico donde se podrá visualizar la información de interés obtenida a través del uso de la app. Entre otros: número de visitas, audios escuchados, idiomas más utilizados, localización al usar la app...

Se requerirá formación para las personas gestoras del CMS, así como la aportación de un manual de uso.

c) Condicionamientos técnicos de la aplicación móvil:
Especificaciones técnicas a las que estará sometida la aplicación:

- Alojamiento de la aplicación: la aplicación debe ser alojada en las cuentas oficiales de Gobierno de Navarra en las plataformas de distribución de apps (Google Play Store, Apple App Store), garantizando que el contenido y la gestión estén bajo control de Gobierno de Navarra. Para ello, la empresa adjudicataria se encargará del registro y subida a la plataforma bajo una cuenta oficial de Gobierno de Navarra.
- Soporte técnico: La empresa adjudicataria deberá garantizar soporte técnico para resolver incidencias y fallos técnicos relacionados con la aplicación, incluyendo actualizaciones periódicas, corrección de errores y asistencia en el uso en el máximo de 48 horas desde la notificación del problema. El soporte debe incluir tanto la gestión de problemas en producción como asistencia en el uso de la app.
- Capacitación en el uso del CMS: la empresa adjudicataria deberá ofrecer capacitación para el uso del sistema de gestión (CMS), con sesiones formativas para un máximo de 8 personas designadas por la Dirección General de Turismo. La formación deberá incluir un manual de usuario.
- Integrar servicios externos: La aplicación deberá permitir la integración con servicios web externos (como plataformas de estadísticas y análisis de uso de la app como Google Analytics, entre otros), permitiendo el acceso a datos sobre el uso de la app, el comportamiento del usuario, y estadísticas relacionadas. Además, deberá prever la posibilidad de conectar la aplicación con sistemas de gestión de contenidos web de Gobierno de Navarra.

d) Trabajos a realizar:

- Diseño, desarrollo y puesta en marcha de la aplicación móvil, en coordinación con Nasertic, la Dirección General de Turismo y la DGTD (Dirección General de Telecomunicaciones y Digitalización).
- Selección definitiva de las temáticas y contenidos de las audioguías, en coordinación con Nasertic, y conforme a las directrices del proyecto.
- Visitas técnicas sobre el terreno, en coordinación con la Dirección General de Turismo, ayuntamientos y otras entidades interesadas, para la identificación de puntos de instalación de señalética o elementos físicos vinculados a la aplicación.
- Recopilación de documentación histórica y patrimonial, y elaboración, redacción y grabación de guiones originales para las audioguías. Nota: El contenido deberá ser generado sin el uso de herramientas de inteligencia artificial. En caso de utilizarse materiales o textos ajenos, la empresa adjudicataria deberá contar con las correspondientes autorizaciones y derechos de autor.

- Traducción y locución de los guiones en los siguientes idiomas: castellano (idioma base), inglés, francés, euskera, alemán y lengua de signos en español (LSE). Las locuciones deberán ser realizadas por personas nativas, o con nivel nativo acreditado en los respectivos, asegurando una correcta entonación, pronunciación y comprensión.
- Integración técnica de las audioguías a la aplicación móvil, asegurando su correcto funcionamiento, accesibilidad y disponibilidad multilingüe. La integración deberá garantizar una experiencia de usuario fluida y coherente, independientemente del idioma o la funcionalidad de accesibilidad utilizada.
- Publicación de la aplicación en las plataformas oficiales (Google Play Store y Apple App Store), utilizando las cuentas institucionales de Gobierno de Navarra.
- Formación técnica y funcional para las personas designadas por la Dirección General de Turismo como gestoras de la aplicación, incluyendo formación en el uso de la app y del sistema de gestión de contenidos (CMS), y manual de uso.
- Coordinación con la empresa adjudicataria del Lote 2, responsable del desarrollo de experiencias de realidad virtual, a fin de garantizar la correcta integración y funcionamiento de dichas experiencias en la aplicación móvil.

e) Plazo de mantenimiento y garantía

Un (1) año a partir de su puesta en funcionamiento y siempre que haya dado su conformidad el responsable del proyecto.

LOTE 2: EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL

Se requiere el desarrollo y la implantación de cinco (5) experiencias de Realidad Virtual relativas a hitos del Camino de Santiago, teniendo en cuenta los cinco ramales del Camino que discurren por Navarra.

a) Características:

1. Disponibilidad multiplataforma.

Las experiencias de realidad virtual deberán estar disponibles para su visualización a través de:

- La aplicación móvil de audioguías del Camino de Santiago (Lote 1).
- La web oficial de Turismo de Navarra: Visitnavarra.es
- Dispositivos físicos informativos como tótems, pantallas interactivas o puesto multimedia, que puedan ser instalados en puntos estratégicos del recorrido.

2. Idiomas

Las experiencias deberán estar disponibles, como mínimo, en los siguientes idiomas:

- Castellano (idioma base), euskera, inglés y francés.

  Las locuciones o narraciones, si las hubiera, deberán ser realizadas por personas nativas o de nivel nativo acreditado.

3. Determinación del contenido.

Los contenidos físicos, textuales, visuales y digitales a integrar en las experiencias serán definidos en coordinación con NASERTIC durante la fase de documentación, que incluirá el estudio del trazado, la historia, el patrimonio, y otros elementos de valor del Camino de Santiago en Navarra.

4. Identidad institucional y legalidad.

Todos los materiales creados deberán incorporar de forma visible los logotipos institucionales, créditos, y otra información legal o de marca conforme a la normativa vigente. Esta información será proporcionada por NASERTIC o por la Dirección General de Turismo.

b) Descripción funcional de los contenidos de realidad virtual

1. Objetivo de los contenidos:

Se desarrollarán contenidos de realidad virtual, aumentada o recreación virtual que complementen a la app de audioguías del Camino de Santiago en Navarra (Lote 1) en su labor de aportar valor a la visita a recursos del Camino.

Estos contenidos estarán centrados en:

- Recursos patrimoniales donde se ha perdido el patrimonio físico original.
- Recursos donde se quiera aportar información adicional de alto valor (histórica, arquitectónica, simbólica, etc.).

2. Integración y visualización:

- Las experiencias deberán integrarse dentro de la propia aplicación móvil, mediante un motor de visualización que permita su ejecución fluida en dispositivos móviles.
- Cada contenido contará con un elemento disparador (trigger), con un código QR, una geolocalización, o una imagen ancla (target) reconocida por la cámara del dispositivo.
- Se deberá incluir una pantalla introductoria previa, donde se explique de forma clara:
  - Qué es el contenido de RV.
  - Cómo acceder a él.

- Qué acciones debe realizar la persona usuaria.
- Opcionalmente, una demostración simple o vídeo explicativo.

3. Accesibilidad multiplataforma:

Además de su integración en la app, los contenidos deberán poder visualizarse también:

- En la página web oficial de Turismo de Navarra (Visitnavarra.es o la que se determine).
- En tótems, pantallas informativas o dispositivos multimedia físicos instalados en puntos estratégicos del recorrido.

4. Interacción y difusión:

- En la pantalla previa al contenido, deberá incorporarse la opción de compartir o recomendar la experiencia a través de redes sociales, correo electrónico u otros medios digitales.
- Se incluirán mecanismos de medición de uso e interacción, como número de visualizaciones de los diferentes items, geolocalización, descargas, tiempo de uso, etc.

c) Condicionamientos técnicos de las experiencias de realidad virtual

- Las experiencias de realidad virtual desarrolladas deberán cumplir con los requerimientos técnicos establecidos por la Dirección General de Telecomunicaciones y Digitalización (DGTD), con el objetivo de garantizar su integración fluida en los sistemas digitales de Gobierno de Navarra.
- En caso de utilizar tecnologías específicas (Unity, WebXR, Unreal Engine, etc.), se deberá garantizar que:
    - Los contenidos sean compatibles con entornos móviles Android e IOS.
    - Los formatos de exportación sean ligeros, responsivos y adaptables a diferentes dispositivos y condiciones de conectividad.
    - Se eviten tecnologías propietarias que limiten la portabilidad o escalabilidad futura.

d) Trabajos a realizar

1. Selección definitiva de hitos o elementos a virtualizar.

En coordinación con NASERTIC y la Dirección General de Turismo, tras la fase inicial de valoración de posibilidades, se decidirán los hitos o elementos concretos a digitalizar mediante realidad virtual.

2. Visitas sobre el terreno

Trabajos de inspección y reconocimiento para evaluar el estado, necesidades y posibilidades de los hitos seleccionados. Se considerarán aspectos como:

- Estado de conservación.
- Mobiliario y señalización preexistente.
- Condiciones del terreno y accesibilidad.

Se validarán las propuestas y necesidades identificadas, decidiendo la mejor alternativa en coordinación con NASERTIC y la Dirección General de Turismo.

3. Recopilación y análisis de documentación histórica.

Búsqueda exhaustiva y análisis crítico de documentación histórica, arqueológica y académica relativa a cada hito. Como mínimo se consultarán tres publicaciones académicas por hito.

Las conclusiones serán reportadas a Nasertic antes de avanzar a la siguiente fase.

4. Reconstrucción virtual y producción audiovisual.

Realización de la virtualización 3D y producción audiovisual asociada a los hitos seleccionados.

Se acompañará la virtualización con explicaciones textuales, auditivas y visuales accesibles.

Los contenidos estarán disponibles, al menos, en castellano, euskera, francés e inglés.

5. Integración en la aplicación móvil contenedora de audioguías.

Incorporación de los elementos virtualizados en la app del Lote 1, garantizando compatibilidad técnica y usabilidad.

6. Integración en la web y tótems informativos.

Integración de los contenidos en la página web oficial de Turismo de Navarra y en dispositivos físicos (tótems, pantallas), conforme a los requerimientos técnicos establecidos por la DGTD.

7. Elaboración de contenidos de presentación y acompañamiento.

Desarrollo de contenido textual, gráfico, visual, auditivo, físico y digital para la presentación de cada hito, tanto en la app como en los paneles informativos ubicados sobre el terreno.

8. Garantía de originalidad y derechos.

El contenido deberá ser creado sin uso de generación automática por inteligencia artificial. En caso de utilizar textos, imágenes o materiales de terceros, la empresa adjudicataria deberá contar con todas las autorizaciones y derechos de autor pertinentes.

9. Formación en el uso y gestión de las experiencias de realidad virtual para las personas designadas por la Dirección General de Turismo. Así como manual o guía de uso para poder consultar a posteriori.

e) Plazo de mantenimiento y garantía

Un (1) año a partir de su puesta en funcionamiento y siempre que haya dado su conformidad el responsable del proyecto.

5. ENTREGABLES Y DOCUMENTACIÓN

Lote 1:

- Aplicación móvil de audioguías para Android e IOS, con capacidad para integrar recursos adicionales como experiencias de realidad virtual, gamificación y otros recursos multimedia.
- Plataforma de gestión de contenidos (CMS) accesible para el personal gestor, que permita la actualización y administración de los contenidos de forma sencilla e intuitiva.
- Manual de usuario de la aplicación y del CMS, en formato digital (PDF) y físico si se requiere, incluyendo procedimientos de uso, mantenimiento básico y resolución de incidencias frecuentes.
- Formación técnica y operativa dirigida al personal gestor, con entrega de materiales formativos (presentaciones, vídeos o manuales).

Lote 2:

- Cinco experiencias de realidad virtual centradas en hitos del Camino de Santiago en Navarra, con narrativas adaptadas, contenidos accesibles (subtítulos, locuciones...), y calidad técnica adecuada para diferentes dispositivos.
- Integración de las experiencias para su visualización a través de:
    - La aplicación del Lote 1.
    - La web oficial de Turismo de Navarra.
    - Otros soportes digitales que puedan implementarse en el futuro (como tótems informativos o dispositivos interactivos en puntos físicos).
- Manual técnico y de usuario de las experiencias, que incluya especificaciones técnicas, requisitos de hardware, software, instrucciones de instalación y actualización.
- Formación al personal gestor sobre el uso, mantenimiento e instalación de las experiencias, con materiales de apoyo incluidos.

En caso de producirse eventualidades que afecten a la planificación del servicio, será NASERTIC, quien autorice las soluciones más adecuadas, una vez contrastadas y acordadas con la empresa adjudicataria.