



UNIDAD PROMOTORA: DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

Nº Expediente: 300/2024/00422

INFORME RAZONADO JUSTIFICATIVO DE LA NECESIDAD E IDONIEDAD DEL CONTRATO: “SERVICIO DE JARDINERÍA DE EDIFICIOS, ZONAS ANEXAS Y AJARDINADAS DEL CAMPUS DEL VIDEOJUEGO DE LA CIUDAD DE MADRID” (RESERVADO A EMPRESAS DE INSERCIÓN, D.A. 4ª LCSP)

De conformidad con lo establecido en el artículo 28 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, por la que se transponen al ordenamiento jurídico español las Directivas del Parlamento Europeo y del Consejo 2014/23/UE y 201/24/UE, de 26 de febrero de 2014 (en adelante LCSP), se exponen a continuación las necesidades, idoneidad, así como las características de las prestaciones objeto del contrato de referencia.

Según el Acuerdo de la Junta de Gobierno de la Ciudad de Madrid de 29 de junio de 2023, por el que se crea el Área de Gobierno de Economía, Innovación y Empleo se establece que tiene entre sus competencias las relativas a la promoción económica y al desarrollo empresarial, al impulso del tejido empresarial madrileño a través de la realización de actuaciones dirigidas al desarrollo de sectores productivos estratégicos y al impulso de la innovación empresarial.

La Dirección General de Innovación está comprometida con la implementación de iniciativas de refuerzo a la competitividad de las empresas localizadas en Madrid, así como con la atracción de talento y de inversión extranjera, impulsando el desarrollo de algunos sectores de actividad que han sido considerados prioritarios por su valor estratégico, por su peso económico y por su implantación en la ciudad.



Además, el citado Acuerdo dispone que la DG de Innovación, tiene entre sus competencias: *“Coordinar y desarrollar el Campus del Videojuego de Madrid”* y *“...Fomentar la presencia internacional del Campus del videojuego de Madrid”*.

La Dirección General de Innovación elaboró un proyecto relacionado con el diseño de videojuegos, que tomaba en consideración el potencial que tiene el sector para la generación de empleo de calidad y la oportunidad que representa para Madrid el posicionamiento en este sector estratégico, mediante el establecimiento y creación de un espacio físico que sirva de punto de encuentro y centro neurálgico de la industria del videojuego en España y en Europa.

La Junta de Gobierno de 15 de abril de 2021 aprobó la actualización del Programa Operativo de Rehabilitación de Cuatro Pabellones de la Casa de Campo de Madrid, y cambió su denominación pasando a denominarse “Programa Operativo de Implantación del Campus del Videojuego de Madrid”.

Esta elección vino dada por el auge del videojuego entre la población mundial y, concretamente, en España y en Madrid, cuya industria, a nivel europeo, está valorada actualmente en unos 20.000 millones de euros. La clara vocación digital de este Ayuntamiento de impulsar la innovación, el crecimiento económico y el progreso induce ineludiblemente a considerar que el ecosistema de videojuegos de España, que ya juega actualmente un papel trascendental, aumentará exponencialmente su importancia en un futuro muy inmediato.

Los videojuegos representan una de las historias de éxito económico más convincentes de Europa y un segmento en rápido crecimiento de sus industrias creativas. El ecosistema de videojuegos de Europa ha producido generaciones de talento tecnológico y creativo y continúa estableciendo nuevos estándares en innovación, arte y narración inmersiva. Ninguna otra forma de expresión creativa combina de manera tan novedosa las disciplinas técnicas y artísticas de tal forma que permiten a la población participar activamente en el propio guion de los videojuegos.



Se trata de una industria caracterizada por traspasar continuamente los límites tradiciones y continúa redefiniendo el entretenimiento, generando nuevos modelos comerciales y brindando tecnologías con un amplio potencial de cruce entre sí y entre muy dispares disciplinas. Los juegos brindan experiencias que enriquecen la vida cultural cotidiana de una creciente cantidad de ciudadanos de todos los países e inspiran nuevas formas de comprender e interactuar con el mundo que nos rodea.

Algunas de las causas de importancia:

- El sector de los videojuegos conjuga algunas de las características de nuestra era, en él se combinan las últimas e innovadoras disciplinas tecnológicas (en algún caso verdadero difusor de tecnologías aplicadas posteriormente al mundo más comercial) con otras más cerca de las artes primarias, especialmente las relacionadas con las artes escénicas. Ello implica multitud de roles profesionales que van desde los diseñadores de imágenes, de audio, del relato o de guiones, productores, marketing, etc., hasta programadores de software, ingenieros, analista de datos...
- El sector de los videojuegos, por su propia naturaleza, engloba empresas con un alto valor añadido de carácter tecnológico. Esto implica que su actividad es fuertemente generadora de puestos de trabajo de calidad, de exigencias de formación e investigación y de elevados potenciales de crecimiento.
- Madrid, dentro del conjunto de la economía española, es un candidato muy bien situado para ejercer de polo de atracción para estas actividades – buen número de empresas del sector, tanto nacionales como multinacionales, está ya instalado en nuestra área metropolitana que disfruta de múltiples ventajas de tamaño, conectividad, formación, etc.
- La creación de un clúster promovido por el Ayuntamiento, en coordinación con otras instituciones públicas, así como de un buen número de empresas ya contactadas, puede ser una herramienta poderosa para promover el desarrollo del sector en Madrid.
- El Campus del Videojuego se concibe como un equipamiento municipal en el que desarrollar actividades relacionadas con el videojuego con el fin de que se convierta en un referente nacional e internacional en materia de impulso a la creación de



empresas, generación de conocimiento y formación en esta materia, centrando sus esfuerzos en impulsar una actividad económica relacionada con la creación cultural. Se trata de una actividad creativa con un gran potencial de creación de puestos de trabajo y empleo de calidad con profesionales de alta cualificación profesional.

Para la puesta en marcha del Campus del Videojuego de Madrid el Ayuntamiento licitó su gestión a entidades privadas. Dicho expediente nº expediente: 300/2021/00680 persigue la creación de un Campus del Videojuego de Madrid y la realización de diversas actividades tales como: mentorización, coworking, asesoramiento, captación de inversiones, creación de un museo del videojuego y de una liga municipal eSport, realización de todo tipo de eventos de carácter nacional e internacional que impulsen esta Industria, etc.

Estas actividades se localizan en varios edificios rehabilitados, situados en la Casa de Campo en el distrito de Moncloa Aravaca. Desde el punto de vista formal, el Campus del Videojuego se constituye por la combinación de 4 pabellones: Pabellón de Valencia, Pabellón Icona I (Esport Center), Pabellón Icona II (Experience Center) y el Pabellón Exposiciones (Development Center) del Campus del Videojuego de la ciudad de Madrid, sitios los tres primeros en Casa de Campo, Avenida Principal números 7,5 y 3, Madrid y el cuarto en Casa de Campo en Ronda Toros número 1, Madrid.

Para el mantenimiento de las zonas verdes existentes en los 4 edificios es necesario tramitar el presente expediente que tiene como objeto la contratación, por procedimiento abierto, los servicios de mantenimiento de las zonas ajardinadas, según las determinaciones que figuran en el Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares del contrato, siendo el plazo de ejecución previsto de 24 meses desde el 1 de diciembre de 2024 o fecha de formalización, si esta fuera posterior, contemplándose la posibilidad de su prórroga por un periodo adicional de hasta 36 meses.



A tenor de lo dispuesto en la LCSP, la contratación propuesta es necesaria para el cumplimiento y realización de los fines previstos, sin que existan profesionales que se ajusten al perfil necesario en los contratos en el Área de Gobierno de Economía, Innovación y Hacienda que puedan prestar el mismo, considerando que los medios tanto personales con las condiciones reflejadas en el PPT, así como los materiales que se incluyen, son idóneos para la prestación del servicio que se precisa.

Por lo anteriormente expuesto, se justifica la necesidad de contratar con una empresa especializada, que tenga la capacidad de ejecutar los citados servicios en el periodo expresado.

El presente contrato se califica como contrato administrativo de servicios de conformidad con lo dispuesto en los artículos 12.1, 17 y 25 de la LCSP y se regirá, en cuanto a su preparación, adjudicación, efectos y extinción, por esta Ley y sus disposiciones de desarrollo; supletoriamente se aplicarán las restantes normas de derecho administrativo y, en su defecto, las normas de derecho privado.

La tramitación del expediente será ordinaria (artículo 116 y siguientes de la LCSP) y la adjudicación del contrato se realizará por procedimiento abierto en libre concurrencia (artículo 156 de la citada Ley), seleccionándose la oferta económica más ventajosa, mediante la valoración de más de un criterio por tratarse de un contrato de servicios y considerando que la prestación es susceptible de ser mejorada, por lo que no se valora el precio como el único factor determinante de la adjudicación (artículos: 1, 146 y 150 de la Ley 9/2017).

Se considera que este contrato tiene perspectiva social, por cuanto que la estabilidad en el empleo y el mantenimiento de las condiciones de los trabajadores que prestan el servicio implica mayores ventajas para la prestación objeto del mismo y añade valor al servicio. Así pues, en esta contratación el componente de mano de obra es esencial como se indica en el Estudio Económico que consta en el expediente, donde los cálculos económicos están basados en el convenio colectivo señalado seguidamente, como consecuencia de las características del perfil profesional de los técnicos que se requieren:



El Convenio colectivo estatal del sector de jardinería (2021-2024). Resolución de 27 de junio de 2022, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el Convenio colectivo de ámbito estatal de jardinería 2021-2024.

A la vista de lo expuesto, la idoneidad del contrato, entendida como la adecuación existente entre el objeto y el contenido de la presente contratación, queda debidamente acreditada ya que, a través de la misma, se incluyen todos los elementos y recursos precisos, tanto materiales como humanos, para una adecuada prestación de las actividades objeto del contrato dirigidas a la realización de los fines institucionales que lleva aparejada toda actividad administrativa.

Para poder llevar a cabo las necesidades expuestas se hace necesaria la contratación de una entidad que pueda llevar a cabo las labores señaladas en los pliegos de prescripciones técnicas. El contrato que se propone es idóneo en su objeto y contenido para satisfacer las necesidades descritas, debido a la insuficiencia de recursos humanos y materiales con la especialización necesaria para la realización de este trabajo en la plantilla de la Dirección General de Innovación.

El presupuesto del contrato asciende a 100.554,33 €, al que corresponde por IVA (21%) un importe de 21.116,41 € con un presupuesto base de licitación de 121.670,74 €, (IVA incluido).

Firmado electrónicamente