



**Financiado por
la Unión Europea**
NextGenerationEU



R Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

ESTUDIO ECONÓMICO DEL CONTRATO QUE TIENE POR OBJETO: "PROMOCIÓN TURÍSTICA DE CASTILLA-LA MANCHA EN METAVERSO FORTNITE"

Nº EXPEDIENTE PICOS: 2024/001343

Tabla de contenido

1	OBJETO.....	3
2	PLAZO DE EJECUCIÓN	3
3	PRÓRROGAS.....	3
4	VALORACIÓN ECONÓMICA E IMPUTACIÓN PRESUPUESTARIA	3
4.1	CÁLCULOS DE COSTES	4
4.1.1	Estimación de costes	5
4.2	PRESUPUESTO DE LICITACIÓN	8
4.3	FORMA DE PAGO.....	8
4.4	IMPUTACIÓN PRESUPUESTARIA Y POR ANUALIDADES.....	8
5	FINANCIACIÓN COMUNITARIA.....	8

1 OBJETO

El presente pliego tiene por objeto “la promoción turística de Castilla La Mancha a través de la plataforma Fortnite”.

CPV:

72000000-5 Servicios TI: consultoría, desarrollo de software, Internet y apoyo.

48517000-5 Paquetes de software de TI.

2 PLAZO DE EJECUCIÓN

La fecha de inicio prevista del contrato será el 1 de julio de 2024 o el día de la firma en el caso de que sea posterior. El contrato tendrá un plazo de vigencia de diez meses.

3 PRÓRROGAS

Este contrato no contempla prórrogas.

4 VALORACIÓN ECONÓMICA E IMPUTACIÓN PRESUPUESTARIA

Para calcular los precios de cada uno de los elementos se ha utilizado un estudio de mercado de costes salariales que son efectuados por empresas consultoras o de selección de personal. Concretamente se ha utilizado el estudio de mercado de Michael Page de 2023.

A su vez, se ha establecido un desglose de los costes cuya suma da como resultado el coste total del proyecto. Los costes que se han tenido en cuenta son los siguientes:

- Costes directos de personal, que comprenden el salario bruto, Seguridad Social y otros costes del trabajador para las empresas.
- Costes indirectos, no relacionados con el personal, como equipos informáticos, alquileres, comunicaciones, desplazamientos etc. y otros costes indirectos que pudiera tener la empresa a instancias del proyecto. Se considera que debe estimarse un 15% debido a que esta serie de costes puede incidir en la correcta prestación de los servicios objeto del contrato, ya que contemplan, además de los referidos anteriormente, por ejemplo, la adecuación de los medios tecnológicos de la empresa adjudicataria para la prestación de los servicios en cuanto a su rendimiento y capacidad, así como la adecuada formación a los trabajadores de la misma, que tendrá su reflejo en la capacidad técnica de los mismos para con los servicios del contrato.

En la determinación de este porcentaje se han tomado como referencia los porcentajes utilizados o admitidos por diversos organismos en la justificación de ayudas. En concreto:

- Propuesta del CDTI a la IGAE para proyectos cofinanciados por el Fondo Tecnológico: Proyectos: hasta un 20% de los costes directos.
 - Elegibilidad de gastos de fondos FEDER 2021-2027, que regula un tipo fijo para cubrir los costes indirectos de hasta el 15 % de los costes directos de personal subvencionables según el Artículo 54 del REGLAMENTO (UE) 2021/1060 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 24 de junio de 2021, por el que se establecen las disposiciones comunes relativas al Fondo Europeo de Desarrollo Regional, al Fondo Social Europeo Plus, al Fondo de Cohesión, al Fondo de Transición Justa y al Fondo Europeo Marítimo, de Pesca y de Agricultura, así como las normas financieras para dichos Fondos y para el Fondo de Asilo, Migración e Integración, el Fondo de Seguridad Interior y el Instrumento de Apoyo Financiero a la Gestión de Fronteras y la Política de Visados.
- **Beneficio industrial**, que se estima como un 10%, ya que se considera que ese porcentaje puede responder a la realidad de mercado.

Además, se ha comprobado que los precios están de acuerdo con el convenio colectivo de aplicación (Convenio colectivo estatal de empresas de consultoría y estudios de mercado y de la opinión pública) y se ajustan a precios de mercado.

4.1 CÁLCULOS DE COSTES

Para este contrato se han identificado los siguientes perfiles necesarios:

Perfil	Perfil equivalente Michael Page (en Madrid)
Jefe/a de Proyecto	PROJECT MANAGER 6-10 años
Director/a arte	DIRECTOR DE ARTE +6 años
Diseñador/a gráfico	GRAPHIC DESIGNER +6 años
Diseñador/a de contenidos	CONTENIDOS & COPY +6 años
Diseñador/a UI/UX	UI / UX Designer 2-6 años

Para cada uno de estos perfiles se han tomado como referencia las retribuciones de Madrid ya que, por la cercanía a dicha ciudad, se consideran las más realistas. Por lo tanto, los valores del coste/hora para cada uno de los perfiles son los siguientes:

Perfil	Bruto/año (1800 h/año)	Coste/h año (2) = (1)/1800	SS empresa (3)=(2)*0,35	c/H+ss Coste Directo (4)=(2)+(3)	Gastos Generales (5)=(4)*0,15	Subtotal (6) =(4)+(5)	Beneficio Industrial (7) =(6)*0,10	Total €/hora (8) =(6)+(7)
Jefe/a de Proyecto	75.000,00 €	41,67 €	14,58 €	56,25 €	8,44 €	64,69 €	6,47 €	71,16 €
Director/a arte	60.000,00 €	33,33 €	11,67 €	45,00 €	6,75 €	51,75 €	5,18 €	56,93 €
Diseñador/a gráfico	50.000,00 €	27,78 €	9,72 €	37,50 €	5,63 €	43,13 €	4,31 €	47,44 €
Diseñador/a de contenidos	60.000,00 €	33,33 €	11,67 €	45,00 €	6,75 €	51,75 €	5,18 €	56,93 €
Diseñador/a UI/UX	42.500,00 €	23,61 €	8,26 €	31,87 €	4,78 €	36,65 €	3,67 €	40,32 €

Estos perfiles se utilizan para estimación del coste de una serie de tareas identificadas en el proyecto que se describen en los siguientes puntos.

4.1.1 Estimación de costes

Los costes estimados se componen del coste del diseño de los elementos jugables en Fortnite, del contenido promocional y del coste del entorno de pruebas necesario.

Coste de elementos jugables en Fortnite

Sistema determinación del precio: Tanto alzado.

La estimación del coste de generación de los contenidos en Fortnite es una tarea compleja que no cuenta con referencias previas, por lo que se estima en base a horas dedicadas por los distintos perfiles necesarios para la generación de contenido gráfico y multimedia, que es a efectos prácticos el trabajo que se realiza en la creación de contenido para videojuegos.

El entorno de desarrollo utilizado para la generación de los contenidos en Fortnite es *Unreal Editor for Fortnite*, que la empresa que desarrolla Fortnite ofrece de forma gratuita (<https://store.epicgames.com/es-ES/p/fortnite--uefn>), por lo que el coste se estima a partir de la siguiente distribución de horas por perfil, calculado durante un periodo de diez meses:

Perfil	Cantidad	% Jornadas Estimadas anuales	Horas Estimadas	Coste (sin IVA)
Jefe/a de Proyecto	1	30%	576	40.988,16 €
Director/a arte	1	35%	672	38.256,96 €
Diseñador/a gráfico	3	75%	4320	204.940,80 €
Diseñador/a UI/UX	1	23%	442	17.821,44 €

Para la realización de los trabajos se considera necesaria una fuerza de trabajo equivalente a tres diseñadores gráficos, el apoyo de especialistas en usabilidad e interacción de usuario de forma intermitente y la dirección a tiempo parcial de un jefe de proyecto y un director de arte.

El coste total estimado para la generación de la isla, los mini juegos y los personajes suma un total de 302.007,36 € (IVA no incl.).

4.1.1.1 Coste del contenido promocional

Sistema determinación del precio: Tanto alzado.

El contenido promocional solicitado consiste en videos e imágenes que se utilizarán para promocionar el contenido generado, la isla y los mini juegos, en distintas redes sociales y medios de difusión. Para la generación de este contenido se ha estimado una serie de horas de distintos perfiles relacionados con la creación de contenido multimedia y diseño gráfico, de acuerdo a la siguiente tabla:

Perfil	Cantidad	% Jornadas Estimadas anuales	Horas Estimadas	Coste (sin IVA)
Director/a arte	1	10%	192	10.930,56 €
Diseñador/a gráfico	1	13%	250	11.860,00 €
Diseñador/a de contenidos	1	10%	192	10.930,56 €

Se solicitan un total de dieciséis vídeos promocionales, relacionados con la isla y los mini juegos. También se solicitan un total de quince imágenes promocionales. El esfuerzo estimado para la creación de los vídeos e imágenes se estima en aproximadamente 250 horas de perfil diseñador gráfico y 192 de perfil diseñador de contenidos.

El coste total estimado para la creación de los vídeos e imágenes es de 33.721,12 € (IVA no incl.).

4.1.1.2 *Coste del entorno de pruebas*

Sistema determinación del precio: Tanto alzado.

El entorno de pruebas solicitado para el testeo de los entregables consiste en lo siguiente.

	unidades	precio unitario (IVA 21% incl.)	precio total (IVA 21% incl.)
PS 5 + 2 mandos	2	580,00 €	1.160,00 €
PS Portal	2	240,00 €	480,00 €
Mando Dualsense	2	70,00 €	140,00 €
Xbox X	1	580,00 €	580,00 €
Xbox S	1	340,00 €	340,00 €
Nintendo Switch	2	365,00 €	730,00 €
Funda Nintendo Switch	2	25,10 €	50,20 €

Se han tomado precios de mercado comparando en varias webs de comercio electrónico conocidas. Suma un total de 3.480,20 € (IVA 21% incluido).

4.1.1.3 *Resumen*

El coste total estimado para el proyecto, contemplando los cálculos de los apartados anteriores y el impuesto IVA del 21% resulta en la siguiente cantidad:

Coste de elementos jugables en Fortnite (sin IVA)	302.007,36 €
Coste del contenido promocional (sin IVA)	33.721,12 €
Coste entornos de pruebas (sin IVA)	2.876,20 €
Coste total (sin IVA)	338.604,68 €
IVA (21%)	71.106,98 €
Presupuesto total (IVA incl.)	409.711,66 €

4.2 PRESUPUESTO DE LICITACIÓN

El presupuesto base de licitación de este contrato es:

Base imponible	338.604,68 €
IVA (21%)	71.106,98 €
Presupuesto (IVA incl.)	409.711,66 €

4.3 FORMA DE PAGO

Se realizarán tres pagos de acuerdo al cumplimiento de los hitos especificados en el ppt: El primer pago, al cuarto mes desde el inicio del contrato, el segundo a los 7 meses y el último a la finalización del contrato.

4.4 IMPUTACIÓN PRESUPUESTARIA Y POR ANUALIDADES

Partida presupuestaria	Anual. 2025	Total
19120000G/521B/64003 FPA0090014 JCCM/MRR14I1359	406.231,46 €	406.231,46 €
19120000G/521B/62400 FPA0090014 JCCM/MRR14I1359	3.480,20 €	3.480,20 €
TOTAL	409.711,66 €	409.711,66 €

5 FINANCIACIÓN COMUNITARIA

Las actuaciones de este expediente se financian en el marco del “Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU”.

Dentro del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia la actuación que supone el contrato se inscribe en la quinta política palanca “Modernización y digitalización del tejido industrial y de la pyme, recuperación del turismo e impulso a una España nación emprendedora”, dentro de la inversión 1 del Componente 14 “Plan de modernización y competitividad del sector turístico”.

Por lo cual los hitos CID del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia afectados son:

Hito n.º 220 del CID. Fecha prevista de cumplimiento: Cuarto trimestre 2024. Las Comisiones de Seguimiento se asegurarán de que todos los destinos beneficiarios logren como mínimo los siguientes porcentajes de ejecución de

cada Plan de Sostenibilidad Turística. – Ejecución del 75 % en el caso de los destinos adjudicados en 2021. – Ejecución del 50 % en el caso de los destinos adjudicados en 2022. – Ejecución del 25 % en el caso de los destinos adjudicados en 2023.

Hito n.º 221 del CID. Fecha prevista de cumplimiento: Segundo trimestre 2026. Finalización de todos los proyectos incluidos en los «Planes Territoriales de Sostenibilidad Turística en Destinos» y adjudicados en consonancia con los objetivos 211, 212 y 213, el 35 % de cuyos fondos se destinarán a financiar medidas que aborden la transición verde, la sostenibilidad y la eficiencia energética/electromovilidad en los destinos.

Según Resolución de 22 de mayo de 2023, de la Secretaría de Estado de Turismo, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Turismo de 9 de mayo de 2023, por el que se fijan los criterios de distribución, así como el reparto resultante para las comunidades autónomas, del crédito destinado a la financiación de actuaciones de inversión por parte de entidades locales en el marco del Componente 14 Inversión 1 del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

Firmado en Toledo, en la fecha de la huella digital.

EL DIRECTOR GENERAL DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Fdo.: Juan Pedro de Ruz Ortega