

INFORME JUSTIFICATIVO DE LA NECESIDAD E IDONEIDAD DEL CONTRATO QUE TIENE POR OBJETO: “PROMOCIÓN TURÍSTICA DE CASTILLA-LA MANCHA EN METAVERSO FORTNITE”

Nº EXPEDIENTE PICOS: 2024/001343

Se emite el presente informe en cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 28 y 116 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 2014/24/UE, de 26 de febrero de 2014.

1 ÓRGANO DIRECTIVO Y PROPONENTE DEL CONTRATO

Dirección General de Digitalización e Inteligencia Artificial.

2 UNIDAD/ SERVICIO RESPONSABLE DE LA GESTIÓN

Servicio de Soluciones Digitales 3 (Carlos Romeral Sáez).

3 OBJETO DEL CONTRATO QUE SE PROPONE

El objeto de este contrato consiste en la creación de una serie de elementos de juego en Fortnite que representen lugares, personajes, productos u otro tipo de conceptos relacionados con Castilla-La Mancha.

Además de los elementos de juego, se crearán elementos promocionales (cupones, regalos, etc), dentro del entorno de juego (islas y mini juegos), y material multimedia para la promoción en redes sociales del contenido creado en el marco del contrato.

4 NATURALEZA Y EXTENSIÓN DE LAS NECESIDADES QUE JUSTIFICAN LA CONTRATACIÓN

4.1 Identificación de las necesidades que es preciso satisfacer

La promoción de Castilla-La Mancha como destino turístico a través de medios digitales forma parte de los planes de promoción de la región en la estrategia turística de Castilla-La Mancha.

El objetivo de estas medidas de promoción es difundir la imagen turística, los mensajes y productos turísticos de Castilla-La Mancha para mejorar la presencia de Castilla-La Mancha en el conjunto de destinos turísticos prioritarios para la demanda turística potencial.

Este contrato se enfoca en promocionar el destino Castilla-La Mancha entre el público joven generando contenidos atractivos relacionados con la región a través de la plataforma Fortnite.

Fortnite cuenta con 350 millones de jugadores registrados en todo el mundo y 25 millones de usuarios activos mensuales, de los cuales el 85% de los jugadores tienen una edad entre 18 y 35 años. Además, Fortnite está disponible en múltiples plataformas de juego como Xbox, PlayStation, Nintendo Switch, Windows, macOS, incluso en Android y iOS. Estas características lo convierten en una plataforma con gran potencial para llegar a público joven e internacional.

La promoción se orientará a la creación de experiencias en las que se desarrollen las posibilidades propias del juego en un entorno que refleje lugares y personajes representativos de la región.

4.2 Razones que justifican la contratación

Para difundir la existencia de la región de Castilla-La Mancha como destino turístico y estimular el deseo de conocer y visitar la región, se adapta la promoción a las plataformas y medios que en la actualidad tienen más aceptación por parte del público joven. Una de las actividades que más atención suscita en la actualidad son los videojuegos y por esa razón se ha tomado la decisión de promocionar la región a través de este medio.

El desarrollo de un video juego nuevo con este fin, que tenga gran aceptación entre el público es una tarea desproporcionada en términos de coste y esfuerzo, y con una baja probabilidad de éxito, ya que el mercado es muy competitivo y la aceptación de los videojuegos depende de una gran cantidad de factores, en muchos casos prácticamente impredecibles.

Por esta razón se ha optado por aprovechar las posibilidades de incluir contenido en uno de los juegos que más aceptación tiene entre el público joven. La posibilidad de crear escenarios en los que se desarrolla el juego permite hacer una promoción indirecta de ciertos lugares y aspectos representativos de la región sin perder la esencia del propio juego, que es lo que atrae al público al que se dirigen los contenidos.

4.3 Contenido concreto de las prestaciones que conforman el contrato que se propone

El contenido que se pretende desarrollar es el siguiente.

1. Una isla *Fortnite*.
2. Tres mini juegos Fortnite.
3. Tres personajes.

Dentro de Fortnite, una "isla" es un término que se utiliza para referirse a los distintos mapas o escenarios en los que tienen lugar las partidas. Estos mapas pueden variar en tamaño, diseño y

características, y son el escenario principal donde se desarrollan las partidas en los diferentes modos de juego, como Battle Royale, Salvar el Mundo, y otros.

En el modo Battle Royale, por ejemplo, los jugadores aterrizan en una isla al comienzo de cada partida y deben explorarla en busca de armas, recursos y otros objetos para enfrentarse a otros jugadores y ser el último en pie. Las islas en este contexto son el espacio donde ocurre toda la acción del juego, y su diseño y elementos pueden influir en las estrategias que los jugadores eligen durante la partida.

En el modo Salvar el Mundo, las islas también son importantes, ya que los jugadores deben explorar diferentes áreas para recolectar recursos, completar misiones y defenderse de hordas de enemigos. El diseño de estas islas puede variar dependiendo de la misión o del objetivo que se deba cumplir.

En resumen, las islas en Fortnite son los escenarios principales donde tienen lugar las partidas y misiones, proporcionando el entorno en el que los jugadores interactúan, exploran y compiten entre sí. El diseño y las características de estas islas pueden influir en la jugabilidad y en las estrategias que los jugadores emplean durante el juego.

Dentro de Fortnite, los "**mini juegos**" son actividades adicionales que los jugadores pueden disfrutar aparte de los modos principales de juego como Battle Royale o Salvar el Mundo. Estos mini juegos son generalmente diseñados por la comunidad de jugadores utilizando las herramientas proporcionadas en el modo Creativo, aunque también pueden ser creados por Epic Games y presentados como eventos especiales.

Los mini juegos ofrecen a los jugadores una variedad de experiencias y desafíos, que pueden incluir desde carreras de obstáculos y desafíos de parkour, hasta batallas de equipo, juegos de supervivencia, puzzles y mucho más. Estos mini juegos pueden tener reglas y objetivos específicos, y a menudo fomentan la competencia y la cooperación entre los jugadores.

Al igual que las islas en el sentido más amplio de Fortnite, los mini juegos también sirven como escenarios donde ocurren las actividades de juego. Proporcionan un espacio adicional para la exploración, la creatividad y la diversión, permitiendo a los jugadores disfrutar de una amplia variedad de experiencias dentro del universo de Fortnite.

En resumen, los mini juegos en Fortnite son actividades opcionales que ofrecen una variedad de desafíos y experiencias adicionales más allá de los modos de juego principales, proporcionando a los jugadores una forma divertida de interactuar y competir entre sí dentro del juego.

Dentro de Fortnite, los "**personajes**" se refieren a los avatares o skins que los jugadores pueden utilizar para representarse a sí mismos en el juego. Estos personajes tienen una variedad de apariencias y estilos únicos, que van desde trajes de superhéroes hasta atuendos de fantasía, animales antropomórficos y mucho más.

Los personajes en Fortnite no solo son estéticos, sino que también pueden tener un impacto en el juego. Algunos personajes legendarios o exclusivos pueden ofrecer ventajas cosméticas, como cambios en la apariencia de armas o mochilas, pero no afectan directamente al rendimiento en el juego para mantener la igualdad entre los jugadores. Sin embargo, la elección del personaje puede

tener un componente estratégico en el juego, ya que los jugadores pueden optar por camuflarse mejor en el entorno o simplemente expresar su estilo personal.

En resumen, los personajes en Fortnite son avatares que los jugadores utilizan para representarse a sí mismos en el juego. Además de su función estética, los personajes pueden ofrecer una forma de expresión personal y estratégica dentro del juego, permitiendo a los jugadores mostrar su estilo y preferencias mientras participan en las distintas modalidades de Fortnite.

4.4 Insuficiencia de medios

La presente contratación se propone debido a la insuficiencia de medios propios especializados por parte de la JCCM, que supone que no puedan acometerse de forma interna y de manera eficiente todos los proyectos especificados en esta contratación.

Hay que tener en cuenta que, en tanto en cuanto no se disponga de recursos internos suficientes con experiencia en estas tecnologías y en estos entornos, y dado el nivel de dedicación, esfuerzo, exigencia y mínimo tiempo de respuesta que requiere la prestación de servicios tecnológicos en este ámbito, es necesaria una licitación pública para poder cumplir los objetivos marcados y seguir prestando el servicio, ya que de otro modo no se puede prestar el servicio de manera adecuada.

Los medios propios con los que cuenta en estos momentos la DGDIA no son suficientes para realizar una asignación adecuada a este proyecto dado su dimensión, criticidad y relevancia de los servicios que se proveen y cuya responsabilidad recae en esta Dirección General, y, aunque de forma reiterada por esta Dirección General, se han solicitado ampliaciones de la plantilla de personal propio por los métodos recogidos en la normativa de acceso a la función pública, no ha sido posible aumentar debido a las limitaciones de incremento de plantilla que se deriva directamente del art. 46 de la Ley de Presupuestos Generales de Castilla-La Mancha.

4.5 Consulta en el Directorio general de aplicaciones de la Administración General del Estado

Realizada la consulta por parte de esta Administración en el Directorio general de aplicaciones de la Administración General del Estado, conforme se establece en el artículo 64.5. del Real Decreto 203/2021, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de actuación y funcionamiento del sector público por medios electrónicos, se concluye que no existen soluciones disponibles para su reutilización que puedan satisfacer total o parcialmente las necesidades, mejoras o actualizaciones que se pretenden cubrir.

5 DURACIÓN QUE SE PROPONE

El contrato tiene un plazo de vigencia de diez meses, desde el día de la formalización del contrato.

6 JUSTIIFICACIÓN DE LA NO DIVISIÓN EN LOTES

Al tratarse de elementos estrechamente relacionados entre sí: escenarios de juego en Fortnite, minijuegos y contenido promocional de los mismos, el separarlo en lotes tendría consecuencias negativas para conseguir el objetivo propuesto de forma efectiva, que es promocionar la región de Castilla La Mancha entre determinados sectores de turistas potenciales. El desarrollo de los juegos y la promoción de estos debe estar coordinado para resaltar y enfocar en la promoción los aspectos más relevantes de los juegos, lo que implica conocer y entender la estrategia de diseño de estos, y el público al que se orienta cada juego o parte de los mismos.

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

EL DIRECTOR GENERAL DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Fdo.: Juan Pedro de Ruz Ortega