



# INFORME DE VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS EVALUABLES MEDIANTE UN JUICIO DE VALOR

LOTE 1

PRESTACIÓN DE SERVICIOS PARA LA  
PUESTA EN MARCHA Y GESTIÓN DEL  
CAMPUS DE VIDEOJUEGO DE MADRID

**N.º Expediente:** 300/2021/00680

## 1 OBJETO

Este informe tiene por objeto la evaluación de las ofertas presentadas al lote 1 de la licitación número 300/2021/00680 del Ayuntamiento de Madrid para los criterios evaluables mediante juicio de valor del contrato PRESTACIÓN DE SERVICIOS PARA LA PUESTA EN MARCHA Y GESTIÓN DEL CAMPUS DE VIDEOJUEGO DE MADRID.

## 2 OFERTAS PRESENTADAS

En reunión de la mesa de contratación del Ayuntamiento de Madrid celebradas los días 1 de junio y 7 de junio de 2022 se admitieron la totalidad de las empresas presentadas a la licitación del lote 1 “Diseño y gestión del espacio Development Center”, que fueron las siguientes:

Oferta 1: GLOBAL INCUBATOR

Oferta 2: UTE MAGIC FENNEC TYP SA

Oferta 3: UTE VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS

## 3 CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN

### 3.1 ÁRBOL DE VALORACIÓN

La valoración global de este lote se realizará en base a los siguientes criterios y puntuaciones:

<b>Criterios no valorables en cifras o porcentajes</b>		
<b>1</b>	<b>Definición de la estrategia e impulso del sector industrial del videojuego</b>	<b>10</b>
1.1	Definición de los objetivos generales y específicos a desarrollar, identificando y delimitando los subsectores más relevantes para el desarrollo de iniciativas económicas en el ámbito del sector del videojuego.	4
1.2	Estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid.	3
1.3	Descripción de la estrategia a implementar en el DC a corto, medio y largo plazo.	3
<b>2</b>	<b>Esquema del protocolo de funcionamiento interno</b>	<b>2</b>
2.1	Metodología para el desarrollo del protocolo y actores que intervendrán	1
2.2	Orientación de los recursos necesarios de gestión del DC y como organizarlos	1
<b>3</b>	<b>Organización del seguimiento del proyecto</b>	<b>2</b>



3.1	Sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y herramientas para controlar las variables que se utilizan.	1
3.2	Que variables son las prioritarias y como medirlas.	1
<b>4</b>	<b>Descripción de características de emprendimiento</b>	<b>10</b>
4.1	Planificación y características de las distintas etapas del itinerario, se valorará los recursos que se utilizarán cronograma, etc... (no recogido en PPT).	5
4.2	Propuestas innovadoras en las distintas etapas del proceso de emprendimiento (no recogido en PPT).	5
<b>5</b>	<b>Definición del plan de capacitación</b>	<b>3</b>
5.1	Metodología de realización del plan de capacitación.	2
5.2	Otras acciones formativas que no se describan en el pliego necesarias para poder cumplir con los objetivos DC.	1
<b>6</b>	<b>Mecanismos de promoción exterior y búsqueda de inversión</b>	<b>5</b>
6.1	Fórmulas para captación de empresas extranjeras que se implantan en Madrid.	3
6.2	Descripción del método para búsqueda de inversores para los estudios de desarrollo y emprendedores.	2
<b>7</b>	<b>Descripción de las tipologías de eventos</b>	<b>2</b>
	Definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC (no se consideran los descritos como obligatorios en el itinerario de emprendimiento). Deberán incluir características, cronogramas, recursos a emplear...	2
<b>8</b>	<b>Definición y características tecnológicas del Campus del Videojuego y del DC:</b>	<b>15</b>
8.1	Propuesta de plataforma de Campus del Videojuego, se valora realizar elementos no descritos en PPT, como ejemplo el gemelo digital de los interiores de los Pabellones.	8
8.2	Propuesta del espacio eDevelopment Center sobre las estancias virtuales que señala el PPT, se valorarán aquellos elementos no descritos en el propio PPT que mejoren el contenido y la utilidad de las propias estancias, así como los elementos innovadores propuestos o la mayor simplicidad y sencillez en el uso de avatares y otros elementos de realidad aumentada y/o hologramas.	2
8.3	Propuesta de solución para que el Córner de Información y Asesoramiento al sector disponga de procesamiento de lenguaje natural.	3
8.4	Propuesta de solución para la plataforma de formación, soporte a usuarios, sistema de ayuda en línea, control de accesos, servicios y espacios, gestión real de empresas y ciudadano etc. que implique una gran integración entre todos o alguno de estos elementos.	2
	<b>TOTAL</b>	<b>49</b>

Para la valoración de los criterios de adjudicación de este lote se ha tenido en cuenta lo establecido en el apartado 16 del anexo I del PCAP.

### 3.2. CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN EVALUABLES MEDIANTE UN JUICIO DE VALOR. METODOLOGÍA APLICADA

### 3.2.1. Criterio 1. **Definición de la estrategia e impulso del sector industrial del videojuego**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 10 puntos

La justificación de este criterio se base en que el conocimiento del sector del videojuego es imprescindible para optar a esta licitación y para poder definir correctamente una estrategia de impulso al crecimiento de este.

En concreto se valorará:

- Definición de los objetivos generales y específicos a desarrollar, identificando y delimitando los subsectores más relevantes para el desarrollo de iniciativas económicas en el ámbito del sector del videojuego.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 4 puntos

- Estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 3 puntos

- Descripción de la estrategia a implementar en el DC a corto, medio y largo plazo.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 3 puntos

### 3.2.2. Criterio 2. **Esquema del protocolo de funcionamiento interno**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 2 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la calidad e idoneidad de estos aspectos.

En concreto se valorará:

- Metodología para el desarrollo del protocolo y actores que intervendrán.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 1 puntos

- Orientación de los recursos necesarios de gestión del DC y como organizarlos.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 1 puntos

### 3.2.3. Criterio 3. **Organización del seguimiento del proyecto**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 2 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación valorando la calidad e idoneidad de estos aspectos.

- Sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y herramientas para controlar las variables que se utilizan.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 1 puntos

- Que variables son las prioritarias y como medirlas.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 1 puntos

### 3.2.4. Criterio 4. **Descripción de características de emprendimiento**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 10 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la calidad e idoneidad.

En concreto se valorarán:

- Planificación y características de las distintas etapas del itinerario, se valorará los recursos que se utilizarán cronograma, etc... (no recogido en PPT).

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 3 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 5 puntos

- Propuestas innovadoras en las distintas etapas del proceso de emprendimiento (no recogido en PPT).

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 3 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 5 puntos

### 3.2.5. Criterio 5. **Definición del plan de capacitación**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 3 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la calidad e idoneidad.

En concreto se valorarán:

- Metodología de realización del plan de capacitación.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 2 puntos

- Otras acciones formativas que no se describan en el pliego necesarias para poder cumplir con los objetivos DC.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 1 puntos

### 3.2.6. Criterio 6. **Mecanismos de promoción exterior y búsqueda de inversión**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 5 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la calidad e idoneidad.

En concreto se valorarán:

- Fórmulas para captación de empresas extranjeras que se implantan en Madrid.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 3 puntos

- Descripción del método para búsqueda de inversores para los estudios de desarrollo y emprendedores.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 2 puntos

### 3.2.7. Criterio 7. **Descripción de las tipologías de eventos**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 2 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la calidad e idoneidad.

En concreto se valorarán:

- Definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC (no se consideran los descritos como obligatorios en el itinerario de emprendimiento). Deberán incluir características, cronogramas, recursos a emplear.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 2 puntos

### 3.2.8. Criterio 8. **Definición y características tecnológicas del Campus del Videojuego y del DC**

Peso o puntuación máxima en este criterio: 15 puntos

Presentación del trabajo a desarrollar relativo a este eje de actuación, valorando la

calidad e idoneidad.

En concreto se valorarán:

- Propuesta de plataforma de Campus del Videojuego, se valora realizar elementos no descritos en PPT, como ejemplo el gemelo digital de los interiores de los Pabellones.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 3 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 8 puntos

- Propuesta del espacio eDevelopment Center sobre las estancias virtuales que señala el PPT, se valorarán aquellos elementos no descritos en el propio PPT que mejoren el contenido y la utilidad de las propias estancias, así como los elementos innovadores propuestos o la mayor simplicidad y sencillez en el uso de avatares y otros elementos de realidad aumentada y/o hologramas.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 2 puntos

- Propuesta de solución para que el Córner de Información y Asesoramiento al sector disponga de procesamiento de lenguaje natural.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 3 puntos

- Propuesta de solución para la plataforma de formación, soporte a usuarios, sistema de ayuda en línea, control de accesos, servicios y espacios, gestión real de empresas y ciudadano etc. que implique una gran integración entre todos o alguno de estos elementos.

Criterio de valoración:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos
- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos
- Se trata de forma muy adecuada y con valor añadido: 2 puntos

#### **4 CRITERIO 1. DEFINICIÓN DE LA ESTRATEGIA E IMPULSO DEL SECTOR INDUSTRIAL DEL VIDEOJUEGO**



#### 4.1 **SUBCRITERIO 1.1: DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS A DESARROLLAR, IDENTIFICANDO Y DELIMITANDO LOS SUBSECTORES MÁS RELEVANTES PARA EL DESARROLLO DE INICIATIVAS ECONÓMICAS EN EL ÁMBITO DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO.**

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El proyecto define los objetivos generales y específicos del Development Center de manera muy adecuada. Recoge un listado de objetivos bastante amplios y datos del sector del videojuego, lo que pone de manifiesto que conoce el sector y lo subsectores. Asimismo, se considera muy adecuado el hecho de tener contactos trabajando en las principales empresas del sector con los que podrá llegar a acuerdos, apoyos y contratos. Además, es muy adecuado el acuerdo ya existente con la Universidad Rey Juan Carlos, en el ámbito de la formación y capacitación.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la propuesta define los objetivos, identifica sectores y subsectores de manera muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto define los objetivos generales y específicos del Development Center de manera muy adecuada. Se valora muy adecuadamente la herramienta de planificación estratégica para obtener un plan de acción a partir de los objetivos establecidos en conjunto con el Ayuntamiento y el estudio de los datos del sector, que se presenta en el proyecto. La descripción del objetivo general y los objetivos específicos, así como los subsectores identificados y el desarrollo de las cifras del sector que presenta, se consideran muy adecuados.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la propuesta define los objetivos, identifica sectores y subsectores de manera muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El proyecto define perfectamente los objetivos generales y específicos del Development Center de manera muy adecuada (profesionalización, apoyo a estudios jóvenes y potenciación del sector). El amplio listado de objetivos y los datos del sector del videojuego que destacan se valoran muy adecuadamente al considerar que ponen de manifiesto el conocimiento del sector.

Asimismo, el proyecto identifica y localiza a los principales agentes del sector con los que ya tiene establecidas relaciones de cooperación en todos los ámbitos de servicio solicitados por el lote (Marina de Empresas, Voxel School y la Universidad Complutense, Vizz y SimpleCloud), hecho que se considera que aporta valor

añadido respecto a lo exigido, ya que podrá permitir avanzar de manera más ágil. Además entre las relaciones destacadas incluyen:

- Publishers de ámbito nacional, como puede ser Meridiem o Ardistel y también de ámbito internacional.
- Agencias de comunicación internacionales y con un mercado global, agencias de prensa y medios locales e internacionales centrados en videojuegos (Jaleo y precisión Spain)
- Stores digitales (Nintendo, Xbox y PlayStation) así como en PC Steam, GOG o Itch.io
- Cadenas de distribución especializadas con acuerdos con Game, PC Componentes.

Además, como objetivo valorable, desde el punto de vista económico de la región, junto con el apoyo al emprendimiento, el objetivo es convertir a Madrid en el destino para grandes estudios internacionales.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la solución propuesta establece los objetivos, identifica los sectores y subsectores más relevantes para el desarrollo de iniciativas económicas en el ámbito del sector del videojuego, y además identifica actores con los que tiene contactos y experiencia, añadiendo valor añadido para la estrategia y el impulso del sector.

Aporta además una visión futura, apostando por tecnologías incipientes e innovadoras como es la introducción del Metaverso, el acceso a tecnologías como la impresión 3D que, según la oferta, potenciarán el desarrollo del videojuego y el uso de estos en otras áreas o con otros enfoques (serious games).

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 4 puntos.

#### **4.2 SUBCRITERIO 1.2: ESTRATEGIA DE ATRACCIÓN DE PROYECTOS E INICIATIVAS DESARROLLADAS EN OTROS ÁMBITOS TERRITORIALES CON INTERÉS PARA LA CIUDAD DE MADRID.**

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El proyecto presentado, en el apartado dedicado al desarrollo de la estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid es poco específica. Hace referencia a tres acciones (utilizar la realidad virtual como modelo de inclusión, ayudar a familias con un miembro con autismo y crear un evento con visibilidad internacional), pero no hay desarrollo de las ideas. Además, habla de la posibilidad de contactar con otras empresa para llegar a sinergias, acuerdos, apoyos y contratos con protagonistas mundiales, pero no desarrolla ni especifica cómo lo harán.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la solución propuesta para la estrategia de atracción de proyectos y las iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid es teórica y adecuada, pero adolece de elementos prácticos de cómo



se puede implementar dicha estrategia.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto, en el punto relativo a la estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos recoge una extensa relación de estrategias con el objetivo de elevar la cantidad de empresas desarrolladoras de videojuego, mejorar la formación. Dentro de las estrategias incluye: conseguir clientes abriendo nuevos mercados, promociones, campañas publicitarias, pasar de B2C a B2B o el comarketing con otras empresas, el networking o inbound marketing. Si bien las propuestas son extensas y están bien desarrolladas, la descripción de cada una es muy teórica y general.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la solución propuesta para la estrategia de atracción de proyectos y las iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid es teórica y adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El proyecto destaca en el punto relativo a la estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos, por lo que se considera que la propuesta está bien desarrollada y aporta valor añadido.

Cuenta con la experiencia gracias a la participación en PlayStation Talents y en incubadoras de empresas (como Marina de empresas que se indica en la oferta), lo que se valora de manera muy adecuada además de considerar que aporta valor añadido. En este apartado del proyecto, presenta una propuesta de estructura con la que ya trabajan en otros centros con la que aseguran la calidad y el buen término de los proyectos desarrollados. Además de trasladar su experiencia, propone potenciar dicha iniciativa, PlayStation Talents y los Games Camps creando una evolución más ambiciosa, lo que se ha valorado como valor añadido de la oferta.

Otro elemento que aporta de valor añadido es que demuestra mediante iniciativas de los miembros de la UTE experiencias de aplicación del mundo del entretenimiento en otros ámbitos como el campo de la automatización, simulación, etc. y describe experiencias en el Hospital Puerta de Hierro, Museo Thyssen-Bornemisza, Museo del Prado, Roche, etc.

Además, los ámbitos de soporte en nuevas tecnologías e innovación, propone apoyarse en la gestión de los laboratorios en Voxel School, que supone un valor añadido adicional.

La solución propuesta para la estrategia de atracción de proyectos y las iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid es completa, está probada y demuestra camino andado para adelantar su puesta en marcha por lo que se considera muy adecuada y que aporta valor añadido al

proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 3 puntos.

#### **4.3 SUBCRITERIO 1.3: DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA A IMPLEMENTAR EN EL DC A CORTO, MEDIO Y LARGO PLAZO.**

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El proyecto incluye en la descripción de la estrategia a implementar en el DC a corto, medio y largo básicamente aspectos de creación de empleo; establece una estrategia a corto, medio y largo plazo muy general.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la propuesta de estrategia a corto, medio y largo plazo es adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto presentado se centra como objetivo del Development Center en la generación de puestos de trabajo de calidad y alta preparación, pero no aborda otros aspectos que puedan ser de interés para el proyecto ni una planificación específica, por lo que se considera que es adecuado. Las líneas estratégicas a corto, medio y largo plazo incluyen actividades de ejecución.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la propuesta de estrategia a corto, medio y largo plazo es adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

##### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

La propuesta del proyecto no sólo establece los objetivos a corto, medio y largo plazo de manera detallada y muy adecuadamente, sino que además desarrolla las necesidades, por lo que la propuesta se valora muy adecuadamente, considerando además que aporta valor añadido por la experiencia con la que cuenta, la propuesta de funcionamiento y la visión a largo plazo que plantea.

En cuanto al modus operandi para poner en marcha esta estrategia describe las acciones a corto, medio y largo plazo:

- Corto plazo: El objetivo es poner en marcha el programa rápidamente, aporta valor su estrategia de incorporar desde el inicio un conjunto de estudios de diversos Games Camps para comenzar el proceso desde el momento de adjudicación.

- Medio plazo: El objetivo es estabilizar los procesos de aceleración e incubación, localiza los procesos de trabajo en el DC así como las fases de incubación y aceleración, incluye además la identificación de nuevos perfiles. Apuesta así, por la aceleración, la realización de jams, hackatones, etc En definitiva la puesta en marcha de la operativa al 100%.
- Largo plazo: El objetivo es aumentar la competitividad y la durabilidad de los estudios que salen del Campus y el DC de videojuegos en colaboración con el director de Relaciones Institucionales.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la propuesta de estrategia a corto, medio y largo plazo es muy completa y se considera muy adecuada y que aporta valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 3 puntos.

## 5 **CRITERIO 2. ESQUEMA DEL PROTOCOLO DE FUNCIONAMIENTO INTERNO**

### 5.1 **SUBCRITERIO 2.1: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PROTOCOLO Y ACTORES QUE INTERVENDRÁN.**

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El proyecto, en relación con la explicación del desarrollo del protocolo, es muy ambiguo y general en la metodología, recogiendo lo que establece el PPTP pero sin aportar ni especificar nada muy diferencial a lo exigido.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el planteamiento de la metodología y actores que intervendrán es adecuada a lo solicitado.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto en el apartado dedicado al desarrollo del protocolo y actores que intervendrán es muy completo y muy adecuado, y establece protocolos de funcionamiento diferenciando el ámbito físico y el virtual, lo que aporta valor añadido al proyecto. Recoge 7 protocolos que contemplarán: tipo de protocolo, planificación, tiempos, infraestructura, lugar físico y/ virtual, recursos técnicos y humanos. Asimismo, incluye un organigrama muy adecuado con la descripción de las tareas de cada uno de los puestos, lo que aporta valor añadido al proyecto.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el planteamiento de la metodología y actores que intervendrán es muy adecuado y aportar valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:



- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 1 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El proyecto define las metodologías y mecanismos con los que garantizar la calidad de los procesos, que incluyen SCRUM/Metodología ágil, sesiones de Marketing/Pitch del proyecto, formación, programa Experto 2.0 y tutorías/Encuentros de manera adecuada. Recoge de manera muy adecuada los actores necesarios.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el planteamiento de la metodología y actores que intervendrán es muy adecuado a lo solicitado.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos.

## **5.2 SUBCRITERIO 2.2: ORIENTACIÓN DE LOS RECURSOS NECESARIOS DE GESTIÓN DEL DC Y CÓMO ORGANIZARLOS**

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El proyecto, en relación con los recursos necesarios de gestión del Development Center y en su propuesta de organizarlo, recoge lo que establece el PPTP pero sin aportar ni especificar nada diferencial a lo exigido al PPTP.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de los recursos necesarios de gestión del DC y la forma de organizarlos es adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto, en relación con la parte relativa a la orientación de los recursos necesarios de gestión del Development Center y cómo organizarlos recoge muy adecuadamente y con gran minuciosidad en un apartado la orientación de los recursos necesarios.

Aporta una propuesta de organigrama, en el que desarrolla la estructura y desglosa las funciones con mucho detalle de cada uno de los perfiles de los recursos, lo que aporta valor añadido a la propuesta.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de los recursos necesarios de gestión del DC y la forma de organizarlos, es muy adecuada y aporta valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 1 puntos.





### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El proyecto, en relación con recursos necesarios de gestión del Development Center y la forma de organizarlo, recoge con gran minuciosidad las áreas principales del DC, que incluye:

- Cuerpo de Administración/gestión;
- Cuerpo de Producción/técnico: formado por varios perfiles, director técnico, asesores técnicos y artísticos, producción y tester/QA.
- Cuerpo de Marketing/estrategia de ventas

Clasificación que se considera muy adecuada. Además, recoge los perfiles de cada departamento y describe sus funciones; apostando por una metodología transversal y bidireccional.

Finalmente, se considera que este proyecto aporta valor añadido la plataforma integral que conecta todas las personas y procesos en un único espacio, permitiendo la gestión multisede.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de los recursos necesarios de gestión del DC y la forma de organizarlos, es muy adecuada y aporta valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 1 puntos.

## **6 CRITERIO 3. ORGANIZACIÓN DEL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO**

### **6.1 SUBCRITERIO 3.1: SISTEMA DE GESTIÓN QUE SE UTILIZARÁ PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO Y HERRAMIENTAS PARA CONTROLAR LAS VARIABLES QUE SE UTILIZAN.**

#### **6.1.1. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

De acuerdo con el proyecto presentado, GLOBAL INCUBATOR a través de la URJC elaborará un plan de acción para la consecución de los objetivos estratégicos con el fin de crear y reforzar la capacidad de atracción de la Ciudad de Madrid. Dentro del plan de acción, indica que se especificará la metodología y las herramientas adecuadas para la correcta explotación del sistema de seguimiento y evaluación de resultados.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y las herramientas propuestas son adecuados.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

#### **6.1.2. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYPESA**

El proyecto en el apartado dedicado al sistema de gestión explica someramente alguna de las fases del sistema de gestión como son el inicio, la planificación, la

ejecución y el cierre de manera adecuada.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y las herramientas propuestas son adecuados.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

### **6.1.3. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El proyecto en este apartado recoge un sistema y una serie de recursos con los que realizar el seguimiento de los proyectos y tareas. Especifica que utilizará una herramienta basada en algunas herramientas accesibles como Trello, Google Maps o Teams y Github. Además, como herramienta que se considera que aporta valor añadido por su especificidad en el sector del desarrollo de videojuegos, propone el uso de Hack and Plan.

Indica además que cada tres semanas se generarán informes que evalúen tanto la capacidad y recursos de producción cómo la forma de aplicarlos y que incluirá factores como la estrategia de ventas, comunicación y marketing, lo que se considera que aporta valor añadido a la propuesta.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, el sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y las herramientas propuestas son muy adecuadas a lo exigido además de aportar valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 1 puntos.

## **6.2 SUBCRITERIO 3.2: QUÉ VARIABLES SON LAS PRIORITARIAS Y CÓMO MEDIRLAS**

### **6.2.1. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

En relación con la parte de las variables prioritarias y la forma de medidas, el proyecto especifica que se establecerán indicadores que permitan monitorizar el cumplimiento de los objetivos estratégicos y específicos, su ejecución y el impacto generado, así como la gestión del propio centro y la política y actividades de comunicación. Se considera muy adecuado el hecho de que propongan una gestión nativamente digital, con un servicio integral de sistema de información con capacidades analíticas.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de variables prioritarias y cómo medidas es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 0,75 puntos.



### 6.2.2. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA

En relación con las variables prioritarias y la forma de medirlas, el proyecto presentado identifica dos tipos de variables, las variables en el ámbito del control y seguimiento y las que son del seguimiento de la actividad. En ambos casos desglosa los tipos de variables que propone medir, siendo de valor añadido aquellas relativas al proceso de los proyectos y actividades del Campus, donde se desglosan los aspectos que se van a tener en cuenta en relación al costo, alcance y tiempo; así como métricas de control económico (financieras), de control de inversores, clientes, empresas externas; de personal o recursos humano y de ventas y de marketing.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de variables prioritarias y cómo medidas es muy adecuada y aporta valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 1 punto.

### 6.2.3. EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS

En relación con la parte de las variables prioritarias y la forma de medidas, el proyecto indica que será a nivel diario, semanal y de sprints, la descripción es escueta y adecuada.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la identificación de variables prioritarias y cómo medidas es adecuada a lo exigido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

## 7 CRITERIO 4. DESCRIPCIÓN DE CARACTERÍSTICAS DE EMPRENDIMIENTO

### 7.1 SUBCRITERIO 4.1: PLANIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS DISTINTAS ETAPAS DEL ITINERARIO, SE VALORARÁ LOS RECURSOS QUE SE UTILIZARÁN CRONOGRAMA, ETC...

#### EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR

El apartado dedicado a la planificación y características de las distintas etapas del itinerario está descrito profusamente y de manera muy adecuada, en cada uno de sus aspectos:

Preincubación, incubación y aceleración. La preincubación irá vinculada a un plan de Empresa y propone atender 30 proyectos de 6 meses, de manera presencial y online; plantean 50 horas de formación por edición con 15 horas de mentorización además de 2 eventos, totalmente alineado con lo solicitado.

En la fase de incubación, se incluirán 20 proyectos, habrá reuniones a demanda de los emprendedores o cuando se considere conveniente. Prevén tres fases (presemilla, semilla e intermedia), totalmente alineado con lo solicitado.



La fase de aceleración será de 6 meses para un mínimo de 8 proyectos y tendrá 40 horas de talleres y 20 de mentorización, con formación centrada en la producción y venta. Incluye programa detallado, con fases, criterios de valoración y de resultados, totalmente alineado con lo solicitado

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la planificación y características de las distintas etapas del itinerario es muy adecuada a lo exigido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 3 puntos.

## **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El proyecto en el apartado de itinerario de emprendimiento lo define de forma única para todas las empresas pero con cuatro especializaciones Ocio y entretenimiento; formación, entrenamiento o tratamiento, eSport y gambling.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la planificación y características de las distintas etapas del itinerario se considera adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

## **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

La propuesta que presenta este proyecto en relación con la planificación y características de las distintas fases del itinerario es muy completa, recoge objetivos e indicadores, así como un cronograma de trabajo y un plan de trabajo específico y muy detallado que aborda aspectos no previstos en el PPTP.

El proyecto prevé realizar 5 ediciones. En la fase pre-incubación, se captarán entre 60 proyectos (indicador no solicitado en el PPTP) y se seleccionarán 30 proyectos que son los exigidos por PPTP por edición. En la fase de incubación prevén captar un total de 80 proyectos (indicador no solicitado en el PPTP) y seleccionar 20 por edición que son los exigidos en el PPTP, completamente en línea con lo solicitado.

En los 36 meses del contrato realizarán 9 procesos de captación y selección, 12 programas de apoyo a estudios de videojuegos, completamente en línea con lo solicitado.

El proyecto describe una detallada propuesta de criterios de selección, que incluye la valoración tanto de la persona como del proyecto; cuenta con equipos dedicados a la captación, selección y aceleración de los proyectos; explica cómo se van a realizar cada una de las fases propuestas, que culminan en un acuerdo con el emprendedor para regular su estancia dentro del programa del Development Center en el que pueda acceder y cumplir con los requisitos y compromisos establecidos. El proceso descrito se considera muy adecuado y que aporta valor añadido ya que asegura un procedimiento selectivo exhaustivo.

En la parte de aceleración presenta un programa de apoyo a estudios basado en 4 pilares: el ecosistema, que favorece la relación entre empresas del sector; la formación, con un itinerario adaptado a cada una de las fases; la mentorización,



que implica poner a disposición de los estudios un pool de mentores y la financiación.

- El ámbito del ecosistema, por el número de partners y relaciones con las que cuenta las empresas que aportan un valor añadido: Garrigues, AWS, Glovo, Mercadona, Amazon Launchpad, GeeksHubs, ... así hasta cerca de la veintena.
- El ámbito de la formación en el proceso incubado por el enfoque hacia el negocio.
- El proceso de mentorización aporta valor añadido diferencial por aportar el pool de mentores de empresas de referencia en el sector de los videojuegos y considerar también del ámbito empresarial y de otras incubadoras de referencia.
- El proceso de búsqueda de la financiación aporta valor añadido, ya que cuentan con dos bazas:
  - Por un lado, una estrategia armada de búsqueda de inversión, con la empresa Upbizzor (consultora especializada que ofrece la búsqueda de financiación pública e incentivos fiscales, consultoría financiera y de negocio, gestión y servicios legales) y propuesta de realizar sesiones para atraer inversión privada.
  - Por otro, la experiencia en la organización de jornadas con publishers de referencia.

La experiencia de programa PlayStation Talents aporta valor añadido a este proyecto, ya que sobre el resto de las ofertas es diferencial.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la planificación y características de las distintas etapas del itinerario se considera muy adecuada y aporta valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 5 puntos.

## **7.2 SUBCRITERIO 4.2: PROPUESTAS INNOVADORAS EN LAS DISTINTAS ETAPAS DEL PROCESO DE EMPRENDIMIENTO**

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

En relación con las propuestas innovadoras en las distintas etapas del emprendimiento (desde la preincubación hasta la aceleración) incluyen una serie de medidas de se consideran muy adecuadas durante los programas de pre-incubación, y la incubación; las distintas fases en la aceleración, que incluye criterios de valoración y resultados, que se han considerados muy adecuadas:

- Preparación de planes de negocio tipo
- Generación de programa flexible y adaptado al emprendedor
- Establecimiento de redes internas de networking
- Plataforma tecnológica ad-hoc para este programa
- Acuerdo con la Fundación para el conocimiento Madrid y con la URJC para



la consolidación e identificación de mentores.

- Investors day, así como el conjunto de tareas de preparación por cada uno de los estudios incubados.
- Aplicación del enfoque Lean Startup, como metodología que aporta valor al proceso

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 3 puntos

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

En relación con las propuestas innovadoras presentadas en el proyecto, recoge varias para cada una de las fases, como el apadrinar un videojuego, establecer premios populares o realizar presentaciones de manera regular. Se valoran las propuestas como adecuadas por haber sido enunciadas con una descripción de muy alto nivel pero sin entrar en detalle.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, las propuestas innovadoras en las distingus etapas es adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

En relación con las propuestas innovadoras de este proyecto, las hay en la distintas etapas del emprendimiento (desde la preincubación hasta la aceleración). Incluyen una serie de medidas, herramientas y procedimientos que suponen innovaciones respecto a lo solicitado en el PPTP.

Otro aspecto que genera valor añadido es utilizar el CRM en la generación de formularios de captación, de forma que la gestión sea digital. El proceso de captación se describe de manera que la primera toma de contacto se produce vía videoconferencia.

Otro elemento que se presenta como de valor añadido es el programa Hermano Mayor, de forma que ayuda a los proyecto incubados que entran en fase 1 a entrar en el proceso mediante el apadrinamiento de emprendedores de la fase 2 y 3.

El programa de alumni, se valora como que aporta valor añadido para crear red alrededor de la industria.

Otro elemento de valor es el de la creación de clubs, de forma que se organizan grupos de personas alrededor de intereses comunes, con reuniones mensuales para compartir temas concretos. Plantea la organización de 6 clubes.

Además plantean el uso de herramientas ya probadas que funcionan como son el Modelo de Calidad Total de Mercadona, la formación de clubs y las formas de financiación, que también aportan valor añadido al proyecto.

También se plantea como una propuesta que proporciona mucho valor la organización de ponencias abiertas con emprendedores de éxito. La oferta incluye una lista de emprendedores que estarían dispuestos a proporcionar dicha sesión.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, las propuestas innovadoras en las distintas etapas es muy adecuada además de aportar valor añadido al proyecto.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 5 puntos

## 8 **CRITERIO 5. DEFINICIÓN DEL PLAN DE CAPACITACIÓN**

### 8.1 **SUBCRITERIO 5.1: METODOLOGÍA DE REALIZACIÓN DEL PLAN DE CAPACITACIÓN.**

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El apartado dedicado al desarrollo de la metodología para la realización del plan de capacitación, el proyecto especifica que será subcontratado a la Universidad Rey Juan Carlos, que cuenta con experiencia y acreditaciones. La metodología que describe para el plan se adapta a los objetivos previstos, y prevé la combinación de parte teórica y práctica, siendo muy adecuada a lo solicitado.

El planteamiento de división itinerarios de nanogradados con duración de 6 a 12 meses, así como su estructura con clases prácticas y teóricas es muy adecuado. También la identificación de un programa de prácticas en empresas.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la metodología de realización del plan de capacitación es adecuada a lo exigido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos.

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

Dentro del apartado de la definición del plan de capacitación, la parte que aborda la metodología de la realización el mismo está bien explicada y definida, apostando por la modularidad y buscando crear/formar perfiles necesarios más polifuncionales, basado en las profesiones con mayor demanda en el sector, considerando todo ello de manera muy adecuada. Para ello aborda mantener un catálogo de módulos en base a análisis de demandas de RRSS, lo que se considera muy adecuado, encuestas a empresas, etc. de manera que se intenta acoplar la demanda a la oferta.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la metodología de realización del plan de capacitación es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos.

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El apartado dedicado al desarrollo de la metodología para la realización del plan



de capacitación, este proyecto define la estructura básica que contendrá dicho plan de capacitación, que combina experiencia presencial con la experiencia virtual y de realidad aumentada mixta. Propone una metodología teórica y práctica basada en créditos que se considera muy adecuada porque combina un 20% de créditos teóricos y un 80% de créditos prácticos. Los créditos teóricos serán virtuales y presenciales y los prácticos harán uso de los laboratorios, que serán gestionados por Voxel School bajo la supervisión de un mentor. Su metodología comprende la elaboración de un Trabajo Final de Capacitación. Por todo ello se considera muy adecuada

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, la metodología de realización del plan de capacitación es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos.

## 8.2 **SUBCRITERIO 5.2: OTRAS ACCIONES FORMATIVAS QUE NO SE DESCRIBAN EN EL PLIEGO NECESARIAS PARA PODER CUMPLIR CON LOS OBJETIVOS DC.**

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

La parte de acciones formativas no descritas en el pliego que propone este proyecto es amplia, muy completa y adecuada. Viene bien definida y explicada en el proyecto presentado, ya que tiene abarca un extenso surtido de perfiles para la formación.

Se valora muy adecuado la selección de las distintas acciones formativas y la creación de un nanogrado agrupando cursos recurrentes.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, relativa a otras acciones formativas es muy adecuada y aporta valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 1 punto.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

En relación con las propuestas de otras acciones formativas, este proyecto propone la formación para que los estudiantes obtengan certificaciones oficiales de fabricantes como EPIC y Autodesk y el desarrollo de prácticas en empresa en el sector de los videojuegos para que adquieran experiencia, lo que se valora muy adecuadamente.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, relativa a otras acciones formativas es muy adecuada y aporta valor añadido, especialmente por las certificaciones de productos líderes de mercado.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 1 punto.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

En relación con las propuestas de otras acciones formativas, recoge un listado de posibles acciones que se considera muy adecuado es la incorporación de distintos talleres, workshops, prácticas mentorizadas, programas formativos de carácter técnico, talleres de aprendizaje compartido como parte del Programa Experto 2.0, prácticas mentorizadas en los laboratorios o programas de profesionalización y emprendimiento, que se consideran que aportan valor añadido.

Por otro lado, en el itinerario de emprendimiento se aportan módulos que se consideran muy adecuados y aportan valor añadido, como son el módulo de gestión empresarial de Calidad Total, trasladado desde el uso que está implantado en Mercadona.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 1 punto.

## **9 CRITERIO 6. MECANISMOS DE PROMOCIÓN EXTERIOR Y BÚSQUEDA DE INVERSIÓN.**

### **9.1 SUBCRITERIO 6.1: FÓRMULAS PARA CAPTACIÓN DE EMPRESAS EXTRANJERAS QUE SE IMPLANTAN EN MADRID.**

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El planteamiento para la atracción de inversión extranjera que propone es a través de marketing y acción activa de promoción, a través de contactos, elaborando argumentarios y contenidos especializados, presentaciones y organizando eventos. La descripción que se presenta es muy genérica y entra poco al detalle, considerando que es adecuada a lo solicitado en los pliegos.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, relativa a las fórmulas de captación de empresas extranjeras que se implantan en Madrid es adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 1 puntos.

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

La propuesta de este proyecto en la parte de captación de empresas se basa en la presencia internacional del Grupo.

Abordan elaborar informe fortalezas y oportunidades a los dos meses desde el inicio del contrato, aspecto que se considera muy adecuado.

Además, pretenden elaborar presentaciones en distintos formatos, boletines y aprovechar herramientas existentes como la plataforma Twitch, considerando que la propuesta es muy adecuada a lo solicitado.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, relativa a las fórmulas de captación de empresas extranjeras que se



implantan en Madrid es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El impulso que propone este proyecto para la captación de inversión extranjera es a través de las relaciones que mantienen con equipos y empresas especializadas, con el fin de crear soportes y ayudas a empresas que participen en proyectos del DC, considerando que es muy adecuado.

Especifican ejemplos como Secret 6, estudio de desarrollo con sede en San Francisco que, mediante la intermediación de PlayStation y Voxel, ha creado un equipo de trabajo en Madrid que demuestran el valor añadido que pueden aportar la UTE para la atracción de talento a Madrid.

Uno de los aspectos diferenciales y que aporta mucho valor añadido es la vinculación con diversas organizaciones con repercusión internacional, de cara a la promoción exterior y la búsqueda de inversión, como son Entertainment Software Association, donde proponen gestionar la apertura de oficinas de la ESA en Madrid, la Organización Mundial de Turismo, la Fundación Scholas Occurrentes con vocación de educar a los jóvenes en el compromiso por el bien común y con la idea de búsqueda de colaboraciones a la hora de poner en marcha Serious Games, la Advances Leadership foundation, la Public foundation.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, relativa a las fórmulas de captación de empresas extranjeras que se implantan en Madrid es muy adecuada a lo exigido y además aporta valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 3 puntos.

## **9.2 SUBCRITERIO 6.2: DESCRIPCIÓN DEL MÉTODO PARA BÚSQUEDA DE INVERSORES PARA LOS ESTUDIOS DE DESARROLLO Y EMPRENDEDORES.**

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

En relación con el apartado de la búsqueda de inversores para los estudios de desarrollo y los emprendedores, este proyecto plantea la búsqueda de inversores para emprendedores y para proyectos con necesidades de financiación que se están implementado y la selección y preparación de proyectos para que sean atractivos para inversores, hace una presentación muy teórica pero recoge también el proceso de selección de candidatos con necesidades de financiación, por lo que se considera que la propuesta presentada es muy adecuada.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, del método para la búsqueda de inversores es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos



## EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA

En relación con el apartado de la búsqueda de inversores, a partir de lo realizado en el apartado anterior, proponen generar ventanas de oportunidad en tres focos embajadas y consulados extranjeros en Madrid, asociaciones empresariales y grupos de inversores internacionales y nacionales, lo que se considera muy adecuado. Proponen realizar al menos tres viajes a ciudades extranjeras que se considera muy adecuado.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, del método para la búsqueda de inversores es muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 1 puntos

## EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS

En relación con la propuesta del método para captar inversión para las empresas, apuntan medidas concretas como organizar eventos que pongan a estudios y equipos de desarrollo en comunicación con inversores, asistiendo a eventos a los que son invitados y creando investors days propios, lo que se valora muy adecuadamente.

La propuesta de presentar el proyecto del Campus y el DC en el evento Impact Summit, que se celebra en la sede de Naciones Unidas en NYC por la Public Foundation proporciona valor añadido a la oferta.

También aporta valor añadido la conexión con IDC ventures, fondo de capital riesgo en Madrid, Miami y Guatemala, de cara a la búsqueda de financiación.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, del método para la búsqueda de inversores es muy adecuada a lo exigido y además aporta valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 2 puntos.

## 10 CRITERIO 7. DESCRIPCIÓN DE LAS TIPOLOGÍAS DE EVENTOS.

**10.1 SUBCRITERIO 7.1:** DEFINICIONES DE EVENTOS PARA PROMOCIONAR Y MEJORAR EL DC (NO SE CONSIDERAN LOS DESCRITOS COMO OBLIGATORIOS EN EL ITINERARIO DE EMPRENDIMIENTO). DEBERÁN INCLUIR CARACTERÍSTICAS, CRONOGRAMAS, RECURSOS A EMPLEAR.

## EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR

En lo relativo a la propuesta de definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC, este proyecto recoge tanto eventos nacionales como son Pitch



contest, presentación anual con inversores y eventos de networking / Demo day; como eventos internacionales como la organización de stands en eventos internacionales, reuniones y acompañamiento, estableciendo distintas regularidades en cada caso, por lo que se considera adecuado a lo solicitado.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, las definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC se consideran adecuadas a lo exigido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYPSA**

Dentro de este apartado de definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC, esta propuesta aporta experiencia en la realización de un Hackaton en 2021, que se valora muy adecuada. Además, propone distintos eventos de divulgación, como son las jornadas, seminarios, workshops.

Se valora de manera muy adecuada y que aporta valor añadido la propuesta de organización de varios eventos de gran tamaño como la quincena del videojuego en la semana de San Isidro, Evento MADtal, utilizando el Palacio de Cibeles; profesionales y promocionales, que detalla y explica perfectamente, muy adecuados y aportando valor añadido al objetivo buscado.

También aporta valor añadido tanto la utilización de espacios externos al Campus para celebrar eventos, combinando con los espacios virtual con objeto de promover las empresas del campus buscando patrocinios de empresas relacionadas con el sector.

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el PPTP, las definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC son muy adecuadas y aportan valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 2 puntos.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El apartado dedicado a las definiciones de eventos, este proyecto presenta eventos tanto nacionales como internacionales a los que acude y acudiría, que son eventos presenciales y online, en los que tiene experiencia, considerando que la propuesta es muy adecuada. PlayStation llevará sus Premios PlayStation Talents, que ya cuenta con años de experiencia al DC, lo que aporta valor añadido al proyecto, al tener estos premios con reconocido prestigio. Además de indicar el desarrollo de proyectos singulares de interés para el Ayuntamiento y el DC, y propone eventos concretos para el desarrollo como centro de exhibición y eventos.

También propone la asistencia a eventos internacionales, y propone un listado de varios eventos online de carácter internacional a los que asistir como Campus del Videojuego

Por lo tanto, en relación con este subcriterio y de acuerdo con lo exigido en el



PPTP, las definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC son muy adecuadas y además aportan valor añadido.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 2 puntos.

## **11 CRITERIO 8. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS DEL CAMPUS DEL VIDEOJUEGO Y DEL DC.**

### **11.1 SUBCRITERIO 8.1: PROPUESTA DE PLATAFORMA DE CAMPUS DEL VIDEOJUEGO, SE VALORA REALIZAR ELEMENTOS NO DESCRITOS EN PPT, COMO EJEMPLO EL GEMELO DIGITAL DE LOS INTERIORES DE LOS PABELLONES.**

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

En relación con la propuesta de esta oferta para la plataforma del campus virtual, indica que servirá como acceso principal a todos los servicios del campus, y se complementará por módulos que interactuarán y operarán de forma conectada, integral y coherente, con distintos interfaces de usuario dependiendo de la plataforma de acceso utilizada. Describen la arquitectura, los módulos (Campus Virtual, Plataforma Web y Servicios Web) y sus relaciones.

Se valora muy adecuada los “sabores” según se denomina en el PPT del cliente del campus virtual: Web GL, Aplicación nativa para iOS y Android y Aplicación VR compatible con Oculus Quest 2, se considera muy adecuada por la cobertura completa del espectro de experiencias digitales.

Además, la descripción de funcionalidades está alineada con lo especificado en el pliego por lo que se considera muy adecuada.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 5 puntos

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

La propuesta de la plataforma digital del DC se plantea como un centro de información donde se encuentra el estado del DC (autorizaciones e imágenes de las salas de formación, ocupación e imagen de los laboratorios y de las salas de reuniones, elementos en exposiciones y personal). Proponen una capa de interacción basada en estándares API REST que interactúan con microservicios y permite que cada entorno de visualización adapte la información del Core al modo en que debe presentarse al usuario. Esta arquitectura basada en microservicios se considera muy adecuada por su flexibilidad y versatilidad de cara a las distintas integraciones con otros sistemas en otros lotes. También de cara a la integración con la señalética, el control de accesos, etc.

En cuanto a la visión de los entornos virtuales y de realidad aumentada se considera muy adecuada el uso, por ejemplo, en el ámbito de la señalética AR que tomará la información del Core y la presentará al usuario a través del móvil del usuario como AR basándose en el sistema de localización de su dispositivo móvil. Este caso de uso se considera que aporta valor al combinar elementos tecnológicos, que favorecen la sensación de inmersión en un campus con realidad

mixta.

Se valora también muy adecuada la incorporación de Streaming. Las salas disponen de un streaming para romper la barrera de los usuarios físicos y a distancia. Del mismo modo los usuarios a distancia pueden compartir su pantalla en la pantalla física de la sala de reunión.

Se valora como valor añadido el uso de la plataforma de desarrollo en modo cloud con todos los servicios de MS Azure.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 8 puntos

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

La propuesta de la UTE pasa por configurar el Campus del Videojuego, integrado como pretendemos con el DC, contará con un entorno virtual en el que los usuarios, en forma de avatares, podrán desarrollar actividades similares a las que realizan en la realidad. La hibridación lograda mediante los teléfonos móviles, que localizarán a los usuarios en todo momento en el Campus real, permitirá realizar un “gemelo digital” posicionado en el mismo punto en el entorno virtual. Esta propuesta aporta valor añadido, por favorecer la sensación de inmersión en un campus con realidad mixta.

La oferta en cuanto a la plataforma de desarrollo es muy adecuada por proporcionar una plataforma todo en uno con todos los servicios en nube, pero además por incorporar una plataforma de especializada en desarrollo de proyectos de videojuegos denominada SimpleCloud. Esta oferta incorpora socios tecnológicos globales como IBM Cloud Services, VMware y NVIDIA en cuanto a plataformas tecnológicas utilizadas en el mundo de los videojuegos. Se valora como valor añadido a la oferta.

Adicionalmente la UTE, declara contar como partners a la Asociación de VR/AR de España o Zoom for Education, que permite dar valor a la propuesta tanto inicial como de evolución del campus, ya que se considera que el campus debe incorporar las innovaciones en el ámbito del mundo virtual para convertir al campus en un escaparate de las últimas tecnologías.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 8 puntos

**11.2 SUBCRITERIO 8.2:** PROPUESTA DEL ESPACIO EDEVEPMENT CENTER SOBRE LAS ESTANCIAS VIRTUALES QUE SEÑALA EL PPT, SE VALORARÁN AQUELLOS ELEMENTOS NO DESCRITOS EN EL PROPIO PPT QUE MEJOREN EL CONTENIDO Y LA UTILIDAD DE LAS PROPIAS ESTANCIAS, ASÍ COMO LOS ELEMENTOS INNOVADORES PROPUESTOS O LA MAYOR SIMPLICIDAD Y SENCILLEZ EN EL USO DE AVATARES Y OTROS ELEMENTOS DE REALIDAD AUMENTADA Y/O HOLOGRAMAS.

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

El uso de las distintas estancias virtuales y la realidad aumentada se valora descrita en el pliego adecuada a las funcionalidades requeridas, sin aportar valor



añadido adicional al valorado en otros criterios.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma adecuada: 0,5 puntos

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

MAGIC FENNEC / TYP SA destaca por la exposición que hace en la distribución de la solución en los tres niveles del centro: Nivel Físico (Oficinas y salas de reuniones genérico y asignado para cada estudio, Aulas, Museo/Salas de exposición, Espacio coworking) R/A (Indicaciones de localización de los espacios, Ayudas en línea, Exposiciones virtuales) y Virtual (Campus del Videjuego, página web de entrada con 3 edificios en gemelo digital desde fuera, salas de reunión genéricas, aulas)

La propuesta de valor de MAGICTYP es la de incorporar los canales de AR y presencia virtual a través de un avatar “ayudante” que asistirá al usuario en cualquier punto del DC virtual, como elemento de valor añadido valorado en el criterio 8.3.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 2 puntos

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

Uno de los aspectos de valor añadido, es que el entorno virtual, permite a la hora de generar las estancias virtuales, la posibilidad de la personalización por parte del usuario. Estamos hablando de entornos virtuales propios donde el usuario además tendrá acceso a entornos de trabajo “en la nube” en la que accederá a un entorno virtual cuyas capacidades técnicas mejorarán las del dispositivo desde el que se conecte permitiendo la conectividad desde prácticamente cualquier dispositivo con VR o sin VR a ese entorno virtual. Esto se valora ya que permite que cada estudio alojado o acelerado, podrá tener una identidad visual propia.

La propuesta de valor de llevar al ámbito de una consola el campus, mediante la realidad virtual la experiencia de formación virtual en el entorno de PSVR (las gafas de realidad virtual de PlayStation) se considera de valor añadido por no haber sido considerado el entorno consola inicialmente en el alcance. Esta experiencia además se plantea en forma de juego, lo que encaja como un guante con la estrategia del campus.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 2 puntos

## **11.3 SUBCRITERIO 8.3: PROPUESTA DE SOLUCIÓN PARA QUE EL CÓRNER DE INFORMACIÓN Y ASESORAMIENTO AL SECTOR DISPONGA DE PROCESAMIENTO DE LENGUAJE NATURAL.**

### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

Se ha propuesto como solución de chatbot, el chatbot de Inbenta. Se valora que es una solución en nube muy adecuada para el servicio requerido en las

especificaciones del pliego además de por las integraciones que contempla el licitador.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada: 2 puntos

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

El licitador propone una implementación del producto Power Virtual Agents (PVA) basado en las herramientas de Microsoft, que permite la creación de bots basados en la inteligencia artificial. Se trata de forma muy adecuado y se valora que aporta valor por tener una integración nativa con el entorno Office 365, demandado en el pliego.

La propuesta de valor de MAGICTYP es la de incorporar los canales de AR y presencia virtual a través de un avatar “ayudante” que asistirá al usuario en cualquier punto del DC virtual, aspecto muy bien valorado.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 3 puntos

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

El chatbot descrito se ajusta al servicio requerido en las especificaciones del pliego además de las integraciones que contempla el licitador. Destaca, sin embargo, aportado valor por la réplica digital en el gemelo del DC que será accesible desde PC y PlayStation.

Otro elemento valorable, es la posibilidad que sea personalizable por el usuario y con “recuerdo” si este se identifica.

Se contempla además la incorporación de machine learning en el bot, cuando el bot no pueda contestar el usuario lanzará la cuestión al consultor con la conversación que hasta el momento ha estado llevando a cabo el asistente virtual. Todas las respuestas alimentan una base de datos de conocimientos que supondrá una herramienta tanto para el consultor como para el propio asistente virtual. Esto mejora el servicio de manera paulatina.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y aporta valor añadido: 3 puntos

- 11.4 **SUBCRITERIO 8.4:** PROPUESTA DE SOLUCIÓN PARA LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN, SOPORTE A USUARIOS, SISTEMA DE AYUDA EN LÍNEA, CONTROL DE ACCESOS, SERVICIOS Y ESPACIOS, GESTIÓN REAL DE EMPRESAS Y CIUDADANO ETC. QUE IMPLIQUE UNA GRAN INTEGRACIÓN ENTRE TODOS O ALGUNO DE ESTOS ELEMENTOS.

#### **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 1: GLOBAL INCUBATOR**

Global Incubator destaca, aportando valor añadido en su oferta, por la exposición de los casos de usos de gestión real de empresas.



En cuanto al planteamiento de plataforma, es una plataforma que integra todos los elementos, entre ellos la gestión de la formación.

El control de accesos se resuelve mediante NFC, tecnología que permite interactuar igualmente con el móvil. Además, integra la señalética de manera digital en su solución.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 2 puntos

## **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 2: MAGIC FENNEC TYP SA**

La plataforma de formación ofrecida por este licitador es una herramienta especializada de formación en nube, Thinkific. Se valora por ser una plataforma en nube que proporciona un servicio estable y de acuerdo a los requisitos solicitados, además de ofrecer un Open API & Automations que aporta valor añadido de cara a las integraciones en el ecosistema de aplicaciones del campus.

De esta oferta destaca sobre todo la solución planteada para el control de accesos al campus. Esta solución se basa en que toda persona que acceda tanto al campus físico como al virtual por primera vez tendrá que registrarse digitalmente (para poder utilizar recursos y gestionarlos). El método para registrarse será una app a través de la cual será posible saber la posición del individuo siempre y cuando se encuentre físicamente dentro del campus. Al conocer su posición será posible representar su avatar en el entorno 3D del campus digital. Se dejará de compartir la ubicación del móvil, automáticamente, al abandonar el recinto del campus, de esta manera se garantizará la privacidad de los usuarios.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:

- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 2 puntos

## **EVALUACIÓN DE LA OFERTA 3: VODAFONE, ORIGEN WW Y GAMMERA NEST PLAYSTATION TALENTS**

Se propone el uso del proyecto Probe, desarrollado junto a PlayStation y Voxel School en el entorno de la consola PlayStation (galardonado por Caixa Bank y ABG como una de las “Mejores Ideas del Año 2022”). Se contempla que el proyecto se ampliará a PC y navegadores teniendo una versión simplificada adaptable a los teléfonos móviles que incluirá el uso de Realidad Aumentada operativa sobre los edificios de los campus reales.

Otro aspecto destacado, que es muy adecuado en la oferta, es la interconexión entre el CRM con el córner digital, de forma que tenga acceso a la información de la red de gestión de empresas/ciudadanos y sea una forma cómoda y fácil de recibir atención por parte del DC.

La gestión de la incubación, aceleración, etc., incluye la herramienta classlife, que permiten el acceso a la plataforma virtual de coworking, que incluye servicios de gestión académica avanzada, campus online, CRM educativo y gestión de personal y financiera.

El acceso, tal y como se especifica en el pliego se produce a través de teléfonos móviles.

En función de lo descrito, se valora la oferta como:



- Se trata de forma muy adecuada y además aporta valor añadido: 2 puntos

## 12 CUADRO RESUMEN DE PUNTUACIONES OBTENIDAS

Criterios no valorables en cifras o porcentajes			GLOBAL INCUBATOR	MAGIC FENNEC / TYP SA	GAMMERA / VODAFONE / ORIGEN
<b>1</b>	<b>Definición de la estrategia e impulso del sector industrial del videojuego</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
1.1	Definición de los objetivos generales y específicos a desarrollar, identificando y delimitando los subsectores más relevantes para el desarrollo de iniciativas económicas en el ámbito del sector del videojuego.	4	2	2	4
1.2	Estrategia de atracción de proyectos e iniciativas desarrolladas en otros ámbitos territoriales con interés para la ciudad de Madrid.	3	1	1	3
1.3	Descripción de la estrategia a implementar en el DC a corto, medio y largo plazo.	3	1	1	3
<b>2</b>	<b>Esquema del protocolo de funcionamiento interno</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1,75</b>
2.1	Metodología para el desarrollo del protocolo y actores que intervendrán	1	0,5	1	0,75
2.2	Orientación de los recursos necesarios de gestión del DC y como organizarlos	1	0,5	1	1
<b>3</b>	<b>Organización del seguimiento del proyecto</b>	<b>2</b>	<b>1,25</b>	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>
3.1	Sistema de gestión que se utilizará para realizar el seguimiento y herramientas para controlar las variables que se utilizan.	1	0,5	0,5	1
3.2	Que variables son las prioritarias y como medirlas.	1	0,75	1	0,5
<b>4</b>	<b>Descripción de características de emprendimiento</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
4.1	Planificación y características de las distintas etapas del itinerario, se valorará los recursos que se utilizarán cronograma, etc... (no recogido en PPT).	5	3	1	5
4.2	Propuestas innovadoras en las distintas etapas del proceso de emprendimiento (no recogido en PPT).	5	3	1	5
<b>5</b>	<b>Definición del plan de capacitación</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
5.1	Metodología de realización del plan de capacitación.	2	1	1	1
5.2	Otras acciones formativas que no se describan en el pliego necesarias para poder cumplir con los objetivos DC.	1	1	1	1
<b>6</b>	<b>Mecanismos de promoción exterior y búsqueda de inversión</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
6.1	Fórmulas para captación de empresas extranjeras que se implantan en Madrid.	3	1	2	3
6.2	Descripción del método para búsqueda de inversores para los estudios de desarrollo y emprendedores.	2	1	1	2
<b>7</b>	<b>Descripción de las tipologías de eventos</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	Definiciones de eventos para promocionar y mejorar el DC (no se consideran los descritos como obligatorios en el itinerario de	2	0,5	2	2





	emprendimiento). Deberán incluir características, cronogramas, recursos a emplear...				
<b>8</b>	<b>Definición y características tecnológicas del Campus del Videojuego y del DC:</b>	<b>15</b>	<b>9,5</b>	<b>15</b>	<b>15</b>
8.1	Propuesta de plataforma de Campus del Videojuego, se valora realizar elementos no descritos en PPT, como ejemplo el gemelo digital de los interiores de los Pabellones.	8	5	8	8
8.2	Propuesta del espacio eDevelopment Center sobre las estancias virtuales que señala el PPT, se valorarán aquellos elementos no descritos en el propio PPT que mejoren el contenido y la utilidad de las propias estancias, así como los elementos innovadores propuestos o la mayor simplicidad y sencillez en el uso de avatares y otros elementos de realidad aumentada y/o hologramas.	2	0,5	2	2
8.3	Propuesta de solución para que el Córner de Información y Asesoramiento al sector disponga de procesamiento de lenguaje natural.	3	2	3	3
8.4	Propuesta de solución para la plataforma de formación, soporte a usuarios, sistema de ayuda en línea, control de accesos, servicios y espacios, gestión real de empresas y ciudadano etc. que implique una gran integración entre todos o alguno de estos elementos.	2	2	2	2

<b>49</b>	<b>26,25</b>	<b>31,5</b>	<b>47,25</b>
-----------	--------------	-------------	--------------

### **13. PUNTUACIÓN DE CRITERIOS CUALITATIVOS**

El apartado 16 del Anexo I del Lote 1 del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares que rige este contrato establece que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 146.3 de la LCSP, los licitadores que presenten ofertas que no igualen o superen el umbral del 50 % en el conjunto de criterios cualitativos, que en este caso son los criterios no valorables en cifras o porcentajes (24,50 puntos de los 49 posibles), serán excluidos de la licitación.

Todas las ofertas alcanzan el mínimo exigido, por lo que las tres continúan el proceso selectivo.