

**PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS QUE HA DE REGIR LA
ADJUDICACIÓN, POR PROCEDIMIENTO ABIERTO SIMPLIFICADO, DEL
CONTRATO MIXTO DE SUMINISTRO Y SERVICIOS PARA LA IMPLANTACIÓN
DE UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE VISITAS, RUTAS Y CONTENIDOS
DIGITALES PARA LA PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO TURÍSTICO Y
CULTURAL DE SANLÚCAR DE GUADIANA, EN EL MARCO DEL PROYECTO
DE PUESTA EN VALOR DEL BIC “CASTILLO DE SAN MARCOS” A TRAVÉS
DE LA IMPLANTACIÓN DE SOLUCIONES DIGITALES**



ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	3
2	OBJETO DEL PRESENTE PLIEGO	4
3	DESCRIPCIÓN DE LOS TRABAJOS A REALIZAR	5
3.1.	SUMINISTRO DE PLATAFORMA TECNOLÓGICA DE TURISMO	5
3.1.1	Características técnicas de la solución tecnológica.....	6
3.2.	SERVICIOS DE CREACIÓN Y CARGA DE CONTENIDOS INICIALES	9
3.2.1.	Textos y audios multiidioma.....	9
3.2.2.	Video promocional.....	10
3.2.3.	Fotografía 360º.....	10
3.2.4.	Modelo 3D y Realidad Aumentada.....	11
3.2.5.	Carga de eventos.....	11
3.3.	SUMINISTRO DE MATERIAL PROMOCIONAL Y SEÑALÉTICA	11
4	DURACIÓN DEL CONTRATO Y GARANTÍA.	12
5	FORMACIÓN PARA LA ACTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS	12
6	EJECUCIÓN DEL CONTRATO Y OTRAS PRESTACIONES INCLUIDAS EN EL CONTRATO	12
7	ORGANIZACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO	12
7.1	Responsable de los Trabajos por parte de la empresa contratista.....	13
7.2	Dirección del contrato por parte del órgano de contratación.....	13



1 Introducción

Sanlúcar de Guadiana cuenta con una rica herencia histórica y patrimonio cultural. Es vital que este legado sea reconocido y transmitido a las futuras generaciones, no solo para su preservación, sino también para dinamizar la economía local a través del turismo.

En fecha 18 de diciembre de 2025 (18/12/2025), conforme a lo previsto en la Orden de 3 de junio de 2024, por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de subvenciones, en régimen de concurrencia competitiva, dirigidas a promover la sostenibilidad del turismo a través de la puesta en valor del patrimonio turístico-cultural de Andalucía (PATCUL), la Consejería de Turismo y Andalucía Exterior publicó la Resolución de la Delegación Territorial de Turismo, Cultura y Deporte en Huelva, en el Procedimiento de Subvenciones Competitivas, dirigidas a promover la Sostenibilidad del Turismo a través de la Puesta en Valor del Patrimonio Turístico Cultural de Andalucía, PATCUL, convocada por Orden de 1 de Julio de 2025, siendo beneficiario el Ayuntamiento de Sanlúcar de Guadiana de fondos para desarrollar el proyecto "PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO DEL BIC "CASTILLO DE SAN MARCOS" A TRAVÉS DE LA IMPLANTACIÓN DE SOLUCIONES DIGITALES".

El proyecto concedido busca poner en valor el patrimonio cultural, natural e histórico de Sanlúcar de Guadiana mediante una solución digital avanzada, inclusiva y sostenible. Su fin principal es facilitar la interpretación, el disfrute y la promoción de estos recursos, aprovechando tecnologías inmersivas y contenidos multilingües, de forma que el visitante esté más tiempo en nuestra localidad.

Es crucial que nuestro rico patrimonio histórico y entorno natural se reconozca y transmita a futuras generaciones, no solo para su conservación, sino también para revitalizar la economía local a través del turismo, combatiendo así la despoblación en municipios de interior como el nuestro.

Los objetivos específicos, alineados con la estrategia META 2027, son:

- Puesta en Valor del Patrimonio con las nuevas tecnologías: Emplear herramientas digitales de vanguardia como la geolocalización, modelos 3D y realidad aumentada. Esto permitirá interpretar bienes culturales visitables de una forma amena y atractiva.



- Fomento de la Innovación Turística: Impulsar el uso de herramientas digitales para los visitantes, gracias al uso de guías temáticas interpretativas y multilingües y la creación de experiencias inmersivas e interactivas con modelos 3D, realidad aumentada, así como una presencia online de calidad.
- Promoción de la Desestacionalización y Diversificación Turística: Contribuir a un turismo constante todo el año, activando recursos accesibles y atractivos para diversos públicos.
- Mejora de la Accesibilidad Universal: Garantizar que la información turística de Sanlúcar de Guadiana sea accesible para todos.
- Impulso de la Sostenibilidad y Digitalización Municipal: Reducir el uso de materiales impresos (planos, folletos, etc.) y optimizar la gestión turística, fomentando un modelo de desarrollo más eficiente y respetuoso.
- Asegurar la Continuidad del Proyecto: Seleccionando plataformas tecnológicas SaaS que sean económicamente viables y sostenibles a medio y largo plazo para el municipio.
- Medir el Impacto y Rendimiento: Implementar una herramienta que proporcione análisis en tiempo real sobre el uso de la solución digital por parte de los turistas. Esto permitirá evaluar la efectividad y realizar ajustes continuos para optimizar la experiencia.

El turismo inteligente es una tendencia que busca mejorar la experiencia de los turistas a través del uso de tecnologías digitales avanzadas, como la inteligencia artificial, el big data, la realidad virtual y aumentada, entre otras. El objetivo es ofrecer una experiencia de viaje más personalizada, eficiente y segura, al tiempo que se optimizan los recursos turísticos y se promueve el desarrollo sostenible del sector. En el turismo inteligente, las plataformas digitales juegan un papel clave al permitir la integración de múltiples servicios y proveedores turísticos, lo que facilita la planificación, reserva y gestión de viajes y actividades turísticas de manera más efectiva y eficiente. Estas aplicaciones utilizan tecnología como GPS y realidad aumentada para proporcionar información detallada sobre los lugares de interés.

No obstante, lo anterior, es importante que los datos que alimentan estas plataformas sean oficiales y confiables. Los visitantes confían en la precisión y la calidad de la información proporcionada por estas aplicaciones al planificar sus viajes y sus visitas. Si los datos no son oficiales, pueden ser incompletos o inexactos, lo que con seguridad tendrá como consecuencia una experiencia turística más pobre, con pérdidas de tiempo y lugares importantes. La precisión y la confiabilidad de los datos son factores clave para garantizar una experiencia turística satisfactoria y exitosa por lo que es preciso contar con una plataforma que permita que



sea la propia entidad pública la que a través de una aplicación para smartphone digitalice los recursos turísticos y puntos de interés de una zona, organizándolos mediante rutas.

2 Objeto del presente pliego

El presente pliego establece las características técnicas y los requisitos para “SUMINISTRO Y SERVICIOS PARA LA IMPLANTACIÓN DE UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE VISITAS, RUTAS Y CONTENIDOS DIGITALES PARA LA PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO TURÍSTICO Y CULTURAL DE SANLÚCAR DE GUADIANA, EN EL MARCO DEL PROYECTO DE PUESTA EN VALOR DEL BIC ‘CASTILLO DE SAN MARCOS’ A TRAVÉS DE LA IMPLANTACIÓN DE SOLUCIONES DIGITALES”

Con este contrato, se pretende dotar al Ayuntamiento de Sanlúcar de Guadiana de una aplicación móvil intuitiva y fácil de usar como resulta imprescindible en aras de conseguir los siguientes objetivos:

1. Proporcionar experiencia auténticas y educativas a los visitantes, para que los usuarios puedan acceder a los puntos de interés de la localidad, así como disponer de guías de visita para los principales monumentos de la localidad
2. Mejorar la experiencia del usuario antes, durante y tras su estancia, ya que la digitalización permite llevar un paso más allá la interpretación del patrimonio, ofreciendo experiencias más memorables, efectivas y sostenibles.
3. Permitir la recopilación de datos sobre las preferencias y hábitos de los usuarios para mejorar la gestión turística del destino.
4. Poner en valor todos los recursos, servicios y productos turísticos existentes en el territorio, incentivando la movilidad equilibrada y sostenible por el mismo y minimizando el impacto ambiental.
5. Fortalecer la percepción de Sanlúcar de Guadiana, como destino inteligente, innovador y atractivo para generar una ventaja competitiva.

Constituye el objeto del presente contrato la implantación de una solución tecnológica de visitas, rutas y contenidos digitales para la puesta en valor del patrimonio turístico y cultural de Sanlúcar de Guadiana, en el marco del proyecto de puesta en valor del BIC ‘Castillo de San Marcos’ a través de la implantación de soluciones digitales:



- De una plataforma tecnológica de turismo para la puesta a disposición de los ciudadanos de información multimedia geolocalizada sobre puntos de interés, rutas, eventos culturales y negocios de interés turístico a través de una app móvil.
- El servicio de creación y carga de contenidos multimedia para dotar de textos, audios, videos, modelos 3D y otros recursos a la app móvil
- El suministro de material promocional físico y digital para la difusión de los contenidos creados.

3 Descripción de los trabajos a realizar

3.1. Plataforma Tecnológica de Turismo

Se implantará una plataforma digital de turismo inteligente que permita, mediante una **aplicación para smartphones** (iOS y Android) **digitalizar los recursos turísticos, culturales y de carácter patrimonial** (monumentos, naturaleza, rutas, festividades, etc.) existentes en Sanlúcar de Guadiana, organizados por guías de visita. Esta aplicación deberá facilitar la interacción del turista con los mismos, permitiendo mostrar todos los recursos en una misma aplicación. Además, deberá garantizar que la información volcada en la plataforma es oficial.

La información que se muestra a los visitantes vía aplicación para smartphone, será gestionada directamente por el órgano de contratación en tiempo real a través de un gestor de contenidos con interfaz web. De esta manera, el Ayuntamiento podrá actualizar en cualquier momento la información suministrada al visitante, sin depender de terceros y dando la garantía al usuario de venir de fuentes fidedignas.

.1.1 Características técnicas de la solución tecnológica.

La solución tecnológica deberá reunir las siguientes características y funcionalidades:

- 1) Ser **nativa para los sistemas operativos iOS y Android**, descargable gratuitamente desde las tiendas oficiales (App Store y Play Store, respectivamente).
- 2) Permitir visualizar contenido textual y audios en **cualquier idioma**, si bien inicialmente sólo se configurarán los especificados en este documento.
- 3) Los contenidos serán accesibles al menos por las siguientes técnicas: Listados de contenidos, ID numérico, códigos QR, posición GPS y baliza Bluetooth (beacon).



- 4) Activará **alertas de proximidad** por posición **GPS** y por señal Bluetooth (**beacon**)
- 5) Permitir enviar mensajes y notificaciones *push* a los usuarios.
- 6) Incluir la **función “Cómo llegar”**, para facilitar al turista cómo llegar a los puntos de interés.
- 7) Poder limitar el acceso de contenidos si el usuario no se encuentra cerca de ellos.
- 8) Ofrecer la posibilidad de configurar **contenidos privados** con acceso QR o con clave única,
- 9) Permitir la creación de **rutras “gamificadas”** (tipo quizz y gymkhana).
- 10) Ser capaz de **reconocer cuadros y obras pictóricas** incluidos en los catálogos de visita mostrados al público a través de la app, de forma que sea posible acceder a su información sin escanear QR o introducir número si así lo desea el usuario.
- 11) **Alertar al usuario mediante notificaciones** que llegue al municipio con ella instalada de que hay información existente, mostrando la información por cercanía.

Panel de gestión e inteligencia turística

Así mismo, la plataforma suministrada deberá ofrecer un **panel web de gestión de contenidos, y de análisis y visualización de los datos** generados a través de un interfaz web que deberá:

- 12) Permitir editar los contenidos publicados por el Ayuntamiento sin necesidad de asistencia externa. No obstante, la carga inicial de contenidos la realizará el adjudicatario.
- 13) Permitir el acceso a las **estadísticas de uso** y visualización de contenidos, así como a la actividad de los usuarios (muestras de interés, descargas de guías de visita, visualización de guías, visualización de puntos de interés, reproducción de contenidos multimedia, etc.)
- 14) Incluir mapas de calor que reflejen la actividad de los usuarios
- 15) Facilitar la gestión integrada de los contenidos digitales,
- 16) Permitir la **reutilización de los contenidos** en otros soportes a través de una API de acceso identificado.
- 17) Generar automáticamente informes de uso, exportables a PDF, CSV o JSON

Puntos de Interés Geolocalizados.



La aplicación móvil deberá:

- 18) Almacenar los puntos de interés geolocalizados,
- 19) Ofrecer una vista de mapa con los puntos de interés de cada ruta de exterior

Tipología de rutas

- 20) La solución tecnológica debe permitir ofrecer a los visitantes del municipio, en la misma plataforma, diversos tipos de guías de visita:
 - Recorridos por la localidad y sus alrededores
 - Guías de visita de museos o monumentos
 - Rutas naturales, incluyendo el *track* y perfil de dificultad, ya sean de senderismo o bici
 - Rutas gamificadas tipo quizz o gymkhana

Formatos de información

- 21) La plataforma de comunicación y guiado turístico deberá permitir mostrar la información en cualquier formato multimedia para mejorar la experiencia de los visitantes:
 - Texto
 - Audios
 - Fotografías e ilustraciones
 - Fotografías 360º
 - Videos 360º
 - Modelos 3D
 - Realidad Aumentada
 - Horarios de apertura
 - Enlaces a fuentes externas de información

Turismo accesible

- 22) Los contenidos deberán ser comprensibles por todas las personas sin importar su discapacidad, ya sea sensorial o cognitiva, siendo la app **completamente legible** por los lectores de pantalla que sirven de ayuda a los invidentes.
- 23) La solución debe permitir incluir contenidos en modo "lectura fácil", para personas con discapacidad cognitiva, o signoguías para las personas sordas.
- 24) La aplicación permitirá el **funcionamiento offline**, por lo que será posible usarla tanto en exteriores como en interiores de edificios. Una vez descargados los packs o rutas de visita, la conectividad no será un problema para ofrecer a



los visitantes información sobre aquello que están viendo, accediendo a información escrita y acústica a modo de audioguías.

- 25) La aplicación permitirá al Ayuntamiento comunicarse con residentes y turistas, que recibirán las comunicaciones en su móvil mediante notificación *push* aunque no tengan la aplicación abierta.
- 26) Se recopilarán estadísticas de lecturas e interacción con los mensajes.

Publicidad de eventos

La plataforma tecnológica permitirá:

- 27) Gestionar y publicitar en la aplicación los eventos de interés para los visitantes, ya sean conferencias, fiestas, conciertos, etc.
- 28) Crear, editar y eliminar desde el panel de gestión de contenidos toda la información pertinente de los eventos, incluyendo vínculos a con los sistemas de ventas de entradas o URL externas de información adicional.
- 29) La sincronización con páginas webs realizadas con el CMS Wordpress mediante una API de acceso público.

Directorio de negocios

- 30) La solución tecnológica debe incluir, además de las guías de visita, la posibilidad de incluir un directorio de negocios geolocalizados, con datos de información y contacto de los mismos. Estos negocios estarán clasificados por categorías y podrán mostrar ofertas a los usuarios de la app móvil.

3.2. Servicios de creación y carga de contenidos iniciales

El contratista debe desarrollar y cargar en la plataforma, al inicio de los trabajos, los diversos recursos multimedia para dotar a la herramienta de contenidos atractivos para el visitante.

.1.2 Textos y audios multiidioma



A partir de material bibliográfico y textual proporcionado por el Ayuntamiento al contratista, éste creará los contenidos para cuatro rutas o guías de visita que serán:

- Historia y Patrimonio
- Espacios Naturales y Senderos
- Gastronomía y Alojamientos
- Guía de Visita del Castillo

Los puntos de interés concretos se detallarán en la reunión inicial de puesta en marcha del contrato

Ruta	Puntos de Interés
Historia y Patrimonio	8
Espacios Naturales y Senderos	6
Gastronomía y Alojamientos	13
Guía de Visita del Castillo	10
TOTAL	37

Para cada uno de los puntos de interés la empresa adjudicataria creará textos y audios en español, inglés y portugués. La duración máxima de cada audio será de 1:30 minutos.

El Ayuntamiento de Sanlúcar de Guadiana proporcionará a la empresa adjudicataria de material adicional multimedia ya en su poder, como textos, fotografías, o videos, que serán cargados en la plataforma.

Entregables:

- Archivos .docx o similar con los textos generados
- Archivos .mp3 con los audios generados
- URL de acceso público a los contenidos en la app móvil.

.1.3 Video promocional

El contratista se encargará de la elaboración, maquetación y producción de **un (1)** video promocional de la localidad y su entorno, que incluirá imágenes de dron.

El video tendrá una duración máxima de 1:30.



Este video será incluido en la aplicación móvil, además de poder ser utilizado en redes sociales y página web municipal, así como en otros soportes de los que pudiera disponer en un futuro el Ayuntamiento.

La empresa adjudicataria será responsable de:

- Grabar los planos, secuencias y recursos necesarios, tanto en vídeo como en audio;
- Editar los videos en base al boceto de guion previo; crear e incorporar los gráficos necesarios en los videos (títulos, cortinas de entrada y/o salida);
- Ubicar e incluir música, que debe estar libre de derechos de autor o ser proporcionada por la empresa o derechos contratados por el profesional para su uso y acreditarlo si fuera necesario;
- Proporcionar el equipamiento técnico necesario para la grabación (cámaras, micrófonos, iluminación...);
- Proporcionar el equipo técnico y programas necesarios para la edición (equipo informático, programas de edición y renderizado...).

Entre las tareas que debe realizar el adjudicatario durante la ejecución del servicio, se incluyen las siguiente: servicios de guionización, servicios de dirección y producción, servicios de rodaje, servicios de montaje y postproducción, servicios de grafismo y servicios de sonido como música y voz en off.

Entregables:

- Archivo .mp4 de video

.1.4 Fotografía 360º

Se trata de fotografías 360º con fines promocionales, tomadas cada una de ellas en distintas localizaciones destacadas del municipio.

Se realizarán **cinco (5)** fotografías 360º en ubicaciones tanto de interior como de exterior, que deberán ser incluidas en las guías de visita digitales.

Entregables:

- Archivos .jpg de las imágenes 360 en formato equirrectangular

.1.5 Modelo 3D y Realidad Aumentada



Se creará el modelo tridimensional de un personaje histórico para su reproducción en la app dando la bienvenida a los usuarios con realidad aumentada en la guía del Castillo.

Este modelo 3D será cargado en el punto de bienvenida de la guía de visita del castillo, siendo necesaria realidad aumentada para su visualización.

Entregables:

- Modelo texturizado del personaje, con sus pistas de animación en formato interoperable (.glb o .blender)

.1.6 Carga de eventos

El contratista será el encargado de la carga inicial de datos relativos a:

- 10 eventos culturales y turísticos que tengan lugar en Sanlúcar de Guadiana

3.3. Suministro de Material promocional y Señalética

La empresa adjudicataria suministrará material para la promoción de las guías creadas.

Entregables:

- 10 imágenes para redes sociales
 - o 5 en formato reel (vertical)
 - o 5 en formato post (horizontal)
- 1 cartel A2 con todos los packs de visita o rutas
 - o 5 copias impresas en papel 300gr
- 1 cartel A2 para cada guía de visita o ruta (4 en total)
 - o 1 copia impresa en papel 300gr por cada ruta
- Hasta un máximo de 40 cartelas informativas con QR y nombre de punto de interés o negocio, fabricadas en aluminio panelado en tamaño A5 -para exteriores- o cartón pluma en tamaño A6 -para interiores.

4 Duración del contrato y garantía.

Los trabajos objeto de este contrato deben realizarse antes del 01 de diciembre de 2026



La solución tecnológica objeto del presente contrato tendrá una garantía de dos (2) años, contados a partir de la fecha de entrega de las guías de visita y los recursos multimedia generados. Dicha entrega se formalizará con un acta de recepción.

Durante dicho período de garantía, el adjudicatario deberá garantizar la plena prestación del servicio y correcto funcionamiento de la solución suministrada, incluyendo las actividades de soporte, mantenimiento y actualizaciones que resulten necesarias.

Cualquier prórroga o extensión de la garantía, en su caso, se ajustará a lo dispuesto en el pliego de cláusulas administrativas particulares y a la normativa de contratación pública vigente.

5 Formación para la actualización de contenidos

La empresa adjudicataria deberá impartir al personal designado por el Ayuntamiento una formación mínima obligatoria de 4 horas, suficiente para garantizar el uso, gestión, actualización y explotación ordinaria de la plataforma, incluyendo, en su caso, la entrega de materiales o manuales de uso. Las horas de formación adicionales que, en su caso, oferte el licitador sobre este mínimo obligatorio podrán ser objeto de valoración conforme a lo previsto en el Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares.

6 Ejecución del contrato y otras prestaciones incluidas en el contrato

Una vez hechos públicos los contenidos en la aplicación, el adjudicatario deberá prestar un servicio de atención ante incidencias críticas que afecten al funcionamiento de la plataforma, con un plazo máximo de respuesta inferior a 24 horas laborables, computado desde la comunicación fehaciente de la incidencia hasta el inicio efectivo de la atención técnica.

A la finalización del contrato y a requerimiento del Órgano de Contratación, el contratista estará obligado a entregar en el plazo de 5 días hábiles una copia en formato digital y reutilizable tipo CSV de los datos volcados por la entidad pública en la plataforma.

7 Organización de la ejecución del contrato



Se celebrará una reunión inicial con el equipo técnico municipal para validar el enfoque funcional del sistema, revisar las prioridades del proyecto y establecer un calendario detallado de entregas parciales y revisión por hitos.

.2 Responsable de los Trabajos por parte de la empresa contratista.

La empresa adjudicataria será la responsable de la gestión, planificación, ejecución, organización, supervisión técnica y control diario de todas las tareas y actividades necesarias a realizar para la consecución del presente contrato.

La empresa adjudicataria designará un Director de Proyecto que se encargará de gestionar el contrato, representando al adjudicatario en todos los aspectos de su ejecución.

Tendrá en otras las siguientes funciones:

- Interlocución con el órgano de contratación.
- Supervisión general del contrato.
- Organización de la ejecución del contrato.
- Velar por el nivel de calidad de su ejecución.
- Reparto de las actividades necesarias para su ejecución.
- Preparación de los Informes que sean necesario para la ejecución del contrato.
- Planificar y elaborar las convocatorias de reuniones para el seguimiento del contrato.

.3 Dirección del contrato por parte del órgano de contratación

La Dirección del contrato será asumida por el personal designado por el órgano de contratación, en calidad de **Director/a del contrato**.

Será la persona responsable de que la ejecución del contrato se realiza de acuerdo con lo establecido en el presente Pliego de Prescripciones Técnicas.

Así mismo tendrá entre otras las siguientes funciones:

- Dirigir, supervisar y coordinar la realización y desarrollo del contrato.
- Participar en las reuniones que en su caso se convoquen con el adjudicatario para el seguimiento del mismos.
- Verificar y validar la calidad de la ejecución del contrato.



- Exigir en cualquier momento la adopción de cuantas medidas concretas sean necesarias si, a su juicio, se pone en peligro la calidad o la correcta ejecución del contrato.
- Proponer las penalizaciones oportunas en caso de incumplimientos de las presentes prescripciones.
- En su caso dar la conformidad para el pago de la facturación correspondiente.

