GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE INDUSTRIA, ENERGÍA Y TURISMO

INTECO

Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación

SOPORTE PARA LA REALIZACIÓN DE UN SERVICIO DE GAMIFICACIÓN ONLINE PARA LA DETECCIÓN DE TALENTO EN EL EVENTO CYBERCAMP DE INTECO

EXP. 105/14

PLIEGO DE CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

OCTUBRE 2014

ÍNDICE

1. ANTECEDENTES Y OBJETO DEL CONTRATO 4

1.1. Antecedentes 4

1.2. Objeto 5

2. REQUISITOS TÉCNICOS 6

2.1. Consideraciones Previas 6

2.2. Descripción del servicio 6

2.2.1. Diseño e implementación 6

2.2.2. Plataforma tecnológica 8

2.2.3. Equipamiento in situ 8

2.2.4. Integración y personalización 9

2.2.5. Formación de los participantes 9

2.2.6. Valoración de los participantes 9

2.3. Planificación 9

2.3.1. Reunión de lanzamiento 10

2.3.2. Diseño 10

2.3.3. Implementación 10

2.3.4. Personalización e integración de la plataforma 10

2.3.5. Pruebas 10

2.3.6. Ejecución del reto 10

2.3.7. Obtención y valoración de resultados 11

2.3.8. Cierre de proyecto 11

2.4. Dirección y seguimiento de los trabajos 11

2.5. Forma de ejecución 11

2.5.1. Lugar de prestación del servicio 11

2.5.2. Soporte técnico 11

2.5.3. Obligaciones de información y documentación 12

2.6. Hitos de facturación 12

2.7. Control de calidad y garantía definitiva de los trabajos 12

3. PRESENTACIÓN DE LAS OFERTAS TÉCNICAS 14

3.1. Datos generales 14

3.2. Formato de la propuesta técnica (sobre nº 2) 14

4. CRITERIOS DE VALORACIÓN 15

Nota: Cualquier consulta en relación a este procedimiento de adjudicación debe dirigirse por correo electrónico a la dirección contratacion@inteco.es, indicando:

- Asunto: número de expediente.
- Cuerpo: nombre de la empresa, datos de la persona que realiza la consulta y texto de la consulta.

1. ANTECEDENTES Y OBJETO DEL CONTRATO

1.1. ANTECEDENTES

El Gobierno de España aprobó en 2013 la "Agenda Digital para España" como "marco de referencia para establecer una hoja de ruta en materia de Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC) y de Administración electrónica; establecer la estrategia de España para alcanzar los objetivos de la Agenda Digital para Europa; maximizar el impacto de las políticas públicas en TIC para mejorar la productividad y la competitividad; y transformar y modernizar la economía y sociedad española mediante un uso eficaz e intensivo de las TIC por la ciudadanía, empresas y Administraciones".

Asimismo, en junio de 2013 se ha publicado el "Plan de Confianza Digital", que hace suyo el mandato conjunto de la Agenda Digital para España (ADpE), de la Estrategia Europea de Ciberseguridad (EUCS) y de la Estrategia de Seguridad Nacional (ESN), para avanzar en los objetivos conjuntos de construir un clima de confianza que contribuya al desarrollo de la economía y la sociedad digital, disponer de un ciberespacio abierto, seguro y protegido, garantizar un uso seguro de las redes y los sistemas de información, y responder a los compromisos internacionales en materia de ciberseguridad.

Más recientemente, en diciembre de 2013, se ha aprobado la denominada Estrategia de Ciberseguridad Nacional (ECSN), cuyo Objetivo V establece la necesidad de "Alcanzar y mantener los conocimientos, habilidades, experiencia y capacidades tecnológicas que necesita España para sustentar todos los objetivos de ciberseguridad".

En concreto, el Eje V del Plan de Confianza Digital, denominado "Programa de excelencia en ciberseguridad" (en adelante, PECS), hace suyo el mandato de la ESN, y por referencias, a parte de la ECSN, que establece como línea de acción estratégica la promoción de la capacitación de profesionales en ciberseguridad y recoge, asimismo, el planteamiento de la ADpE sobre la necesidad de atraer, promover, crear y focalizar el talento en ciberseguridad.

En este sentido, se pretende **construir un ecosistema de captación y generación de talento en Ciberseguridad en torno a INTECO**, en colaboración con las universidades, otras partes interesadas y la iniciativa privada, buscando siempre la acción complementaria de las iniciativas que otros agentes están desarrollando para la capacitación de profesionales.

En consecuencia, la Medida 24 "Evento de Ciberseguridad" del referido Plan plantea la organización de un evento de ciberseguridad de gran envergadura y referencia internacional en el que participarían los alumnos más destacados de los programas formativos de ciberseguridad en España y los mejores talentos internacionales, para promover la inmersión en tareas y retos avanzados de ciberseguridad diseñados por INTECO, los grupos de investigación colaboradores y diferentes expertos del sector, de tal manera que se pueda atraer, identificar, captar y focalizar el talento.

La medida se estructura inicialmente en la realización de un estudio de viabilidad y oportunidad de manera preliminar, y en su caso, a la propia realización del evento o eventos

en el periodo comprendido entre 2014 y 2015. Con estas premisas se realizará un primer evento los días 5, 6 y 7 de Diciembre de 2014.

El evento constará de las siguientes partes diferenciadas:

- **Retos Online**: Conjunto de juegos de seguridad que se irán publicando previas al evento y serán determinantes a la hora de seleccionar las personas que tendrán acceso a la fase de retos presenciales.
- **Retos Presenciales**: El conjunto de personas determinadas por los juegos realizados en los retos online serán convocadas a un reto *in situ* durante el evento.
- **Trainings**: Talleres formativos que se desarrollarán a lo largo de los dos primeros días.
- **Masterclases**: Ponencias, mesas redondas y demostraciones prácticas de expertos y gurús internacionales y nacionales en cuestiones tecnológicas, legales, estratégicas relacionadas con la ciberseguridad.
- **24h Hackathon**: Consistente en un maratón de desarrollo en equipo durante 24 horas con la meta común del obtener aplicaciones y metodologías para la ciberseguridad, promovido con el objetivo de reclutar talento.
- **Diversos foros**: Foros de empleo, de emprendedores, startups.
- **Actividades paralelas**: actividades de sensibilización y concienciación.

1.2. OBJETO

El objeto del presente contrato es la prestación de soporte durante el evento CyberCamp para la realización de un servicio de captación de talento entre los asistentes al evento CyberCamp, mediante el empleo de una plataforma online que incorpore procesos de selección asociados al desarrollo de un conjunto de juegos de carácter técnico en materia de seguridad.

Este servicio tendrá un enfoque de desarrollo profesional y el objetivo de identificar perfiles específicos y medir las habilidades de los candidatos mediante un conjunto de juegos técnicos. En concreto el servicio consistirá en el diseño de estas pruebas o ciberjuegos, su implementación por medio de una plataforma tecnológica personalizada a la imagen del evento CyberCamp que debe proporcionar la empresa, además del desarrollo de los juegos, servicios de registro, seguimiento, valoración y clasificación de los participantes. Asimismo comprende la elaboración y entrega de todos los materiales formativos para los participantes y de seguimiento de proyecto para la Sociedad, y en la prestación de servicios de soporte in situ durante el desarrollo del evento CyberCamp para una adecuado desarrollo de la actividad.

2. REQUISITOS TÉCNICOS

2.1. CONSIDERACIONES PREVIAS

En este apartado se describen las características técnicas que conforman el objeto del contrato y que el adjudicatario deberá prestar, no siendo el listado que aparece a continuación una relación exhaustiva de las características del servicio contratado, sino las actividades generales demandadas por INTECO, cubriendo los aspectos de tareas a realizar y resultados esperados.

Los referidos **requisitos deben entenderse como mínimos** (a excepción de que se indique lo contrario) pudiendo los licitadores ampliarlos y mejorarlos en sus ofertas. Las **propuestas que ofrezcan características inferiores no serán tomadas en consideración** en el presente procedimiento de adjudicación. El licitador puede ofertar prestaciones superiores a las solicitadas, que se considerarán positivamente en la valoración técnica de la oferta.

El adjudicatario deberá aportar los conocimientos, metodologías y apoyarse en las herramientas necesarias para asegurar el resultado óptimo del proyecto.

El adjudicatario se obliga a guardar secreto y a hacerlo guardar al personal que emplee para la prestación del servicio, respecto a toda la información de la Sociedad y su actividad que con motivo del desarrollo de los trabajos llegue a su conocimiento, no pudiendo utilizarla para sí o para otra persona o entidad.

2.2. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

El servicio objeto del contrato es el soporte a la Sociedad para la puesta en marcha de un conjunto de pruebas online para los asistentes al evento CyberCamp, que permitan valorar su competencia en materia de seguridad. Dicho servicio se llevará a cabo a través de las siguientes directrices:

2.2.1. Diseño e implementación

El licitador deberá proponer un diseño para el desarrollo de un reto compuesto por al menos 20 juegos de carácter técnico orientados a la identificación entre otros de los siguientes perfiles en materia de seguridad:

- Arquitecto de seguridad: juegos orientados a valorar las capacidades en el ámbito del diseño de arquitecturas de red y sistemas seguros.
- Analista de seguridad: juegos orientados a valorar las capacidades de análisis y operación de la seguridad con el fin de detectar anomalías en los sistemas y potenciales incidentes de seguridad.
- Gestor de incidentes de seguridad: juegos orientados a valorar la habilidad del participante a la hora de resolver incidentes de seguridad desde el punto de vista del análisis forense, y la gestión de incidentes en general.
- Técnico de seguridad: juegos orientados a valorar la capacidad en materia de hacking, análisis de sistemas de información e ingeniería social.

Así como para identificar en estos perfiles, capacidades en materia de soft-skills como: pensamiento abstracto, razonamiento lateral, capacidad de improvisación, trabajo bajo presión, velocidad de respuesta y capacidades matemáticas.

La mecánica global del reto propuesta por licitador deberá responder a los siguientes principios:

- Cada juego proporcionará una puntuación al jugador.
- Los juegos se presentarán a los participantes siguiendo un esquema de dificultad creciente.
- Los participantes iniciarán el reto con el acceso a varios de los juegos de menor dificultad.
- Se irá permitiendo acceder a nuevos juegos según los participantes vayan acumulando puntos con la resolución de los juegos disponibles.
- Cada juego tendrá un tiempo de resolución asignado, superado el tiempo máximo o un número predefinido de intentos el juego se bloqueará y el participante no podrá completarlo.

Cada uno de los juegos propuestos deberá presentar la siguiente **estructura**:

- Introducción para el participante en la que se detallen los objetivos del juego.
- Desarrollo del juego mediante la presentación de las cuestiones a resolver en forma de preguntas de tipo:
    - Test con elección multirespuesta
    - Ordenación de elementos en secuencia determinada
    - Entrada de texto libre
- Conclusión
- Informe de resultados

La plataforma estará permanentemente disponible para realizar el reto durante todo el transcurso del evento los días 5, 6 y 7 de diciembre de 2014. La duración del reto deberá oscilar entre 2 y 3 horas.

El licitador, en su diseño, deberá detallar el número total de juegos que componen el reto, la duración de cada prueba, su complejidad y las dependencias que se establezcan entre distintas juegos, así como otros elementos del diseño que considere oportuno destacar. Se valorarán en este sentido, la adecuación del reto a la finalidad del evento y su calidad técnica.

Cualquier propuesta que incluya un mayor número de juegos será valorada siempre y cuando se asegure que en su conjunto, el reto puede ser solucionado en el tiempo máximo establecido para la duración del reto.

Todos los textos tanto de la plataforma como de sus juegos y de los materiales aportados a los participantes en el reto deberán estar disponibles tanto español como en inglés.

2.2.2. Plataforma tecnológica

Los juegos se implementarán por el licitador empleando para ello una plataforma tecnológica que permita su gestión de forma global, y a la que INTECO deberá tener acceso en todo momento, para un adecuado seguimiento y control del evento.

La plataforma deberá contar con un interfaz Web compatible con HTML 5, que permita el acceso desde los sistemas operativos y navegadores más comunes.

Para garantizar la seguridad y privacidad de los datos de los usuarios, la plataforma deberá contar con acceso cifrado mediante HTTPS, en este sentido, el licitador será responsable de la adquisición, suministro y despliegue en la plataforma tecnológica de estos certificados digitales, que deberán haber sido generados por una autoridad de certificación reconocida.

La plataforma deberá disponer de un sistema de autoregistro de participantes, este sistema únicamente solicitará correo electrónico y alias a los usuarios y no recogerá, ni almacenará ni tratará ningún otro tipo de información de carácter personal.

Para el seguimiento de su evolución la plataforma deberá contar con un panel de control individual que mostrará en todo momento a los participantes un resumen detallado de sus progresos que incluya entre otros puntuación en cada prueba, ranking y nivel de consecución global de objetivos en el reto. Asimismo deberá contar con un panel de control global que permita a INTECO la obtención de indicadores, resultados y ranking del reto en su conjunto.

En cuanto a capacidad la plataforma propuesta por el licitador **deberá soportar hasta 1000 usuarios, con una concurrencia máxima garantizada del 30% sin que se aprecie degradación en el servicio**. El rendimiento mínimo exigido para la plataforma estará sujeto a medición continua y se establecerá empleando el tiempo de respuesta máximo para una solicitud, que en ningún caso podrá superar los 200ms. Cualquier baja de servicio o decremento del rendimiento será penalizado, ver Pliego de Características Generales. El adjudicatario deberá poner a disposición de INTECO los mecanismos apropiados para la medición del rendimiento de la plataforma, estos mecanismos, así como el nivel de servicio al que se compromete el licitador dentro del límite indicado, deberán ser detallados en la correspondiente oferta incluida en el sobre 2.

Para garantizar el adecuado funcionamiento de la plataforma, tras el despliegue, y en fechas previas al inicio del CyberCamp, el licitador deberá realizar un conjunto exhaustivo de pruebas que deberán ser validadas por INTECO, tanto la metodología como el número y la descripción de las pruebas a realizar sobre la plataforma para su validación deberán ser detalladas por el licitador en su oferta.

2.2.3. Equipamiento in situ

No será necesario que el adjudicatario aporte los equipos informáticos de los participantes. La línea de comunicaciones la proveerá INTECO.

El licitador deberá poner a disposición del proyecto:

- La pantalla marcador
- Al menos un equipo informático con impresora para el seguimiento y control del reto.

El licitador podrá incluir en su propuesta cuantos elementos técnicos adicionales considere oportunos para un adecuado desarrollo de los retos que complementen la disposición básica de INTECO, siendo a su cargo.

2.2.4. Integración y personalización

Para mantener la consistencia, tanto la plataforma suministrada, como todos los materiales elaborados para los participantes o la Sociedad, deberán ser personalizados con la imagen del CyberCamp.

2.2.5. Formación de los participantes

El diseño de la plataforma deberá ser intuitivo e incluir elementos autoexplicativos que faciliten el uso tanto a los participantes como a la Sociedad.

Toda formación adicional en el uso de la plataforma tanto a INTECO como a los participantes correrá a cargo del licitador que deberá presentar en su propuesta tanto el plan formativo como el detalle de los materiales a emplear para su desarrollo.

2.2.6. Valoración de los participantes

Una adecuada valoración es esencial para determinar la capacidad de los participantes en el reto, en este sentido el licitador deberá presentar una propuesta en la que se detalle el sistema de valoración a emplear para calificar los resultados de cada uno de los juegos individuales, así como de todo el reto en su conjunto.

El licitador deberá realizar el seguimiento de las puntuaciones durante todo el desarrollo del reto durante el evento y facilitar el acceso global a las mismas a INTECO y de manera individual a cada participante.

Como elemento incentivador, el licitador deberá mostrar a los participantes en el reto las puntuaciones de manera visual, mediante una pantalla a modo de marcador instalado en el área de desarrollo de la actividad que muestre los participantes mejor clasificados.

Asimismo, con vistas a la participación de los asistentes al evento en el foro empleo, a la finalización del reto los participantes a través de la plataforma podrán obtener en el stand del evento una copia completa de sus resultados.

2.3. PLANIFICACIÓN

La planificación definitiva del proyecto se determinará a partir de la reunión de comienzo del mismo, no obstante, se estima que se desarrollará de acuerdo a lo dispuesto a continuación.

2.3.1. Reunión de lanzamiento

Este hito tendrá lugar como muy tarde la semana siguiente a la firma del contrato. El adjudicatario entregará una presentación del proyecto en la que se contemplarán los principales aspectos a desarrollar:

- Presentación del punto de contacto del adjudicatario
- Presentación de la metodología a emplear por parte del adjudicatario en cuanto a organización y seguimiento de los trabajos
- Presentación del contexto diseñado para los juegos
- Cualquier otra tarea que redunde en el diseño del contexto de la plataforma

2.3.2. Diseño

INTECO antes del evento deberá dar el visto bueno al diseño de cada uno de los juegos propuestos y en consecuencia al diseño final del reto.

Una vez aprobado por INTECO, el adjudicatario elaborará y entregará a INTECO un documento en el que se detalla cada uno de los juegos, su mecánica, y método de valoración.

2.3.3. Implementación

El adjudicatario implementará los juegos de acuerdo con el diseño aprobado por la Sociedad y elaborará y entregará a INTECO un documento en el que se detalle el entorno en que se llevarán a cabo y todos los detalles relativos a su implementación.

2.3.4. Personalización e integración de la plataforma

El adjudicatario integrará y personalizará la plataforma en la que se desarrollará el reto, y elaborará y entregará a la Sociedad un documento en el que se detallen todos los elementos de personalización e integración implementados en la plataforma.

2.3.5. Pruebas

Antes del lanzamiento de la plataforma, en fechas previas al inicio del evento, el adjudicatario deberá realizar una batería exhaustiva de pruebas que permitan validar el funcionamiento y rendimiento de acuerdo con los niveles especificados en el presente pliego.

Las pruebas se realizarán conforme al plan de pruebas suministrado por el adjudicatario en su propuesta, y deberán ser validadas por la Sociedad antes de la puesta en producción.

2.3.6. Ejecución del reto

El adjudicatario prestará soporte de forma presencial durante todo el desarrollo del evento CyberCamp. El adjudicatario deberá detallar en su propuesta la manera en que llevará a cabo dicho soporte, y los medios tanto técnicos como personales que destinará al efecto.

2.3.7. Obtención y valoración de resultados

Una vez concluidas las pruebas, el adjudicatario proporcionará soporte a INTECO para el análisis y validación de resultados.

2.3.8. Cierre de proyecto

Al cierre del proyecto, el adjudicatario elaborará y entregará a la Sociedad una memoria final de proyecto, como informe justificativo del alcance efectivo de los trabajos, que recoja entre otros al menos el detalle de entregables, recursos dedicados, indicadores obtenidos y lecciones aprendidas durante la ejecución del servicio.

2.4. DIRECCIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS TRABAJOS

Corresponde a la Dirección Técnica del proyecto, la completa supervisión y dirección de los trabajos, proponer las modificaciones convenientes o, en su caso, proponer la suspensión de los mismos si existiese causa suficientemente motivada.

Para la supervisión de la marcha de los trabajos, INTECO indicará al comienzo del proyecto, la persona designada como Director de proyecto. Sus funciones en relación con el presente pliego serán:

- Velar por el adecuado cumplimiento de los servicios contratados.
- Validar el contexto diseñado por el adjudicatario.

Independientemente de las reuniones ya establecidas en el Plan de Proyecto, el Director de Proyecto podrá convocar cuantas reuniones de seguimiento del proyecto considere oportunas para asegurar el cumplimiento del calendario del proyecto así como la correcta consecución de los objetivos propuestos. El adjudicatario será responsable de la redacción y distribución de las correspondientes actas de reunión.

Con el fin de garantizar que se satisfacen las necesidades y prioridades establecidas, el Director de Proyecto marcará las directrices de los trabajos a realizar, siendo estas directrices de obligado cumplimiento por parte del adjudicatario.

2.5. FORMA DE EJECUCIÓN

2.5.1. Lugar de prestación del servicio

Las fases de diseño e implementación, personalización e integración de la plataforma, y obtención y valoración de resultados serán realizados en las instalaciones del adjudicatario. La fase de ejecución de los juegos se desarrollará en Madrid en el Multiusos I, durante los días 5, 6, y 7 de Diciembre de 2014.

2.5.2. Soporte técnico

El adjudicatario deberá proporcionar los recursos técnicos y humanos asociados al proyecto para el buen desarrollo del mismo salvo lo expresamente indicado en el presente pliego.

2.5.3. Obligaciones de información y documentación

Durante la ejecución de los trabajos objeto del contrato, el adjudicatario se compromete, en todo momento, a facilitar a las personas designadas por el Director Técnico de la Sociedad, la información y documentación que éstas soliciten para disponer de un pleno conocimiento de las circunstancias en que se desarrollan los trabajos, así como de los eventuales problemas que puedan plantearse y de las tecnologías, métodos y herramientas utilizados para resolverlos.

Asimismo el adjudicatario estará obligado a asistir y colaborar, a través del personal que designe a este propósito, en las reuniones de seguimiento del proyecto definidas por el Director Técnico, quién se compromete a citar con la debida antelación al personal del adjudicatario.

Como parte de las tareas objeto del contrato, el adjudicatario se compromete a generar la documentación de los trabajos realizados, de acuerdo con los criterios que establezca en cada caso el Director de Proyecto. Toda la documentación generada por el adjudicatario durante la ejecución del contrato será propiedad exclusiva de INTECO sin que el contratista pueda conservarla, ni obtener copia de la misma o facilitarla a terceros sin la expresa autorización por escrito de INTECO, que la concederá, en su caso y con expresión del fin, previa petición formal del adjudicatario.

2.6. HITOS DE FACTURACIÓN

Debido a las características propias del objeto del contrato, la facturación se realizará en tres hitos definidos.

Los hitos de facturación se establecen del siguiente modo:

- Un 30% a la validación por parte de INTECO de los trabajos de diseño.
- Un 30% a la conclusión de la implementación, validación, pruebas y puesta en operación de la plataforma.
- Un 40% a la entrega y validación del informe final.

2.7. CONTROL DE CALIDAD Y GARANTÍA DEFINITIVA DE LOS TRABAJOS

Sin perjuicio de las obligaciones asumidas en su oferta, el adjudicatario, a través del supervisor designado a tal efecto, deberá seguir los procedimientos de aseguramiento de la calidad existentes en la ejecución del contrato.

El adjudicatario reconoce el derecho de la Sociedad para examinar por medio de auditores, externos o propios, el fiel cumplimiento de los trabajos por él realizados.

INTECO tendrá derecho a llevar a cabo revisiones periódicas que permitan asegurar que la ejecución de los trabajos se lleva acuerdo con lo establecido en el presente Pliego. Todo el material e información requerida para dichas inspecciones y auditorías por los representantes de la Sociedad estará disponible sin restricciones.

La Sociedad notificará al adjudicatario con dos semanas de antelación la auditoría y con un día de antelación la inspección a realizar, y el adjudicatario tendrá la obligación de:

- Facilitar el acceso al material solicitado por el grupo auditor.
- Designar personas responsables que acompañen a los auditores.
- Facilitar un entorno de trabajo adecuado en el mismo lugar en que tiene lugar la auditoría.
- Cooperar con el auditor.
- Participar en las reuniones que convoque el auditor.
- Analizar los datos encontrados para que el informe sea real.
- Emprender rápidamente acciones correctoras y/o preventivas.
- Emitir una respuesta oficial a los defectos de los que ha informado el grupo de auditores.

La valoración final de la calidad de los servicios prestados corresponde a la Sociedad, siendo potestad suya solicitar la subsanación de los posibles errores detectados.

3. PRESENTACIÓN DE LAS OFERTAS TÉCNICAS

3.1. Datos generales

La presentación de la documentación para su admisión como licitador supone la aceptación de lo dispuesto en la Instrucción de Contratación de la Sociedad incluida en el Perfil de Contratante y publicada en la web, así como todas las disposiciones del presente Pliego.

De todos los datos que se aporten por el licitador, INTECO podrá exigir la correspondiente justificación documental o aclaraciones antes de la adjudicación, condicionando ésta a que dicha justificación o aclaraciones sean suficientes a juicio de la Sociedad.

En el sobre nº 2 no debe recogerse la oferta económica pues es criterio de adjudicación cuantificable; solo deben incluirse los documentos técnicos expresados en el punto siguiente. La inclusión en el sobre nº 2 de documentos que deben constar en el sobre nº 3 es causa de exclusión.

3.2. Formato de la propuesta técnica (sobre nº 2)

Los licitadores deberán presentar una propuesta técnica, no superior a 30 páginas incluyendo la portada, que deberá contener los siguientes apartados y en el mismo orden:

I. **Resumen ejecutivo.** En él, el licitador deberá exponer una descripción general del servicio ofertado.

II. **Metodología de trabajo.** Metodología propuesta para la prestación y gestión del servicio. Este apartado dará respuesta ordenada y detallada a la organización de las tareas y trabajos y describirá las propuestas y la solución adoptada por el licitador, así como una planificación adecuada a las necesidades del proyecto. Incluirá además su propuesta de soporte a INTECO durante el evento.

III. **Descripción de la solución.** En la que el licitador detallará su propuesta de diseño para los juegos, incluyendo entre otros elementos la definición de las distintas pruebas, hitos, y metodología de valoración de resultados.

IV. **Descripción de la plataforma.** En la que el licitador detallará su propuesta de plataforma tecnológica para el reto, incluyendo entre otros elementos interfaz propuesto para los juegos, número máximo de participantes inscritos, número máximo de participantes concurrentes, rendimiento esperado y método de medición propuesto, interfaz de registro de usuarios, interfaz de gestión de usuarios, panel de control de la plataforma y acuerdo de nivel de servicios. Asimismo incluirá la su propuesta de personalización y plan formativo y descripción de materiales.

V. **Otros**: en el caso de que el licitador proponga medios técnicos adicionales a los mínimos descritos en este pliego, deberá incluir una descripción detallada de los medios adicionales que se compromete a aportar.

4. CRITERIOS DE VALORACIÓN

La puntuación correspondiente a la calidad técnica de las ofertas presentadas se determinará según los criterios recogidos en el correspondiente apartado del Pliego de Características Generales.

León, 10 de octubre de 2014

DIRECTOR GENERAL DEL INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN, S.A. (INTECO)