

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 1 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



**Asistentes**

**MESA DE CONTRATACIÓN**

**Presidente**

Reunión del día 16 de diciembre de 2019

Sr. Juan Jimenez Hernandis

En la ciudad de Valencia, siendo las nueve horas y diez minutos se reunieron, en el local habilitado para las dependencias de la Mesa de Contratación, sito en Hugo de Moncada, nº 9 entresuelo , en sesión ordinaria los señores reseñados al margen, que constituyen la Mesa de Contratación, para el tratamiento de asuntos incluidos en el orden del día.

**Vocales**

Sr. Francisco Roig Navarro  
 Sr. Luis Gómez-Ferrer Bayo  
 Sr. Javier Piedra Cabanes  
 Sr. José Suñer Gómez  
 Sra. Miriam Chirivella Martí

**Secretario**

Sr. Francisco Serrano Vidal

Dándose el quórum de constitución prevenido en el art. 17 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, del Régimen Jurídico del Sector Público, la Presidencia abre la sesión, pasándose al conocimiento de los asuntos comprendidos en el siguiente

**ORDEN DEL DIA**

- 1. Aprobación del borrador del acta de la sesión de 09 de diciembre de 2019.**
- 2. Calificación de documentación y, en su caso, apertura de documentación relativa a criterios de adjudicación no evaluables mediante fórmulas de procedimiento abierto.**
  - 2.1 Procedimiento abierto ordinario para la contratación de “Mejora de la seguridad vial en la carretera CV-336 de Riba-roja de Túria a Bétera. Tramo CV-372 a p.k. 1+800 en el T.M. de Riba-roja de Túria (S-470F1)” (Expte 253/18/CAR) (NSRE)**

Se procede a la dación de cuenta de la calificación de la documentación administrativa presentada por los licitadores en la Plataforma de Contratación del Sector Público por el orden alfabético con el que constan en la misma.

**Plica núm. uno.** La presentada por **AGLOMERADOS LOS SERRANOS, SAU** . Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. dos.** La presentada por **UTE (1)ASSISTA CASA 2005, SL (2)ORTIZ CONSTRUCCIONES Y PROYECTOS, SA**. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.



Esta es una copia impresa del documento electrónico generada por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/operacions/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 2 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



**Plica núm. tres.** La presentada por BECSA, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. cuatro.** La presentada por CHM, OBRAS E INFRAESTRUCTURAS, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. cinco.** La presentada por UTE (1) ELSAMEX, SAU (2) REBOGAR, OBRAS Y SERVICIOS, SL. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. seis.** La presentada por GRUPO BERTOLÍN, SAU. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. siete.** La presentada por GEOCIVIL, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se constata lo siguiente:

-Presenta DEUC incompleto. Falta cumplimentar Parte II, punto D y Parte III punto D, del DEUC.

**Plica núm. ocho.** La presentada por LEVANTINA, INGENIERÍA Y CONSTRUCCIÓN, SL. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. nueve.** La presentada por LICUAS, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. diez.** La presentada por UTE (1) OCIDE CONSTRUCCIÓN, SA (2) FERROVIAL SERVICIOS, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se constata lo siguiente:

- La empresa Ocide afirma que cumple los criterios de selección en cuanto a la clasificación, pero no consta la clasificación requerida en el DEUC.

**Plica núm. once.** La presentada por UTE (1) ABALA INFRAESTRUCTURAS, SL SA (2) ORTHEM SERVICIOS Y ACTUACIONES AMBIENTALES, SAU. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. doce.** La presentada por PAVASAL EMPRESA CONSTRUCTORA, SA. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 3 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



**Plica núm. trece.** La presentada por **PROBISA VÍAS Y OBRAS, SLU**. Se certifica por el Secretario de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. catorce.** La presentada por **TECNOLOGÍA DE LA CONSTRUCCIÓN Y OBRAS PÚBLICAS, SA**. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. quince.** La presentada por **TORRESCÁMARA Y CÍA. DE OBRAS, SA**. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. dieciséis.** La presentada por **URBAMED INFRAESTRUCTURAS, SL**. Se certifica por la Secretaria de la Mesa que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

**Plica núm. diecisiete.** La presentada por **UTE (1) GUEROLA TRANSER, SLU (2) GUEROLA ÁRIDOS Y HORMIGONES, SLU**. Se certifica por el Secretario de la Mesa, que examinada la documentación y relación de la misma presentada, se ajusta a los requerimientos del Pliego de Cláusulas Administrativas, siendo conforme a derecho, por lo que se admite.

Por lo que la Mesa, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 141.2 de la Ley 9/2017, de Contratos del Sector Público, a la vista de la documentación presentada por el licitador **GEOCIVIL, SA** y de la **UTE OCIDE CONSTRUCCIÓN, SA (2) FERROVIAL SERVICIOS, SA**. y de los defectos u omisiones subsanables más arriba señalados acuerda, por unanimidad de sus miembros, conceder un plazo de tres días naturales para que los corrija o aporte, suspendiendo el acto de apertura de ofertas no evaluables mediante fórmulas.

**3. Aprobación de informe sobre criterios de adjudicación no evaluables mediante fórmulas de procedimiento abierto ordinario.**

**3.1 Procedimiento abierto ordinario para la contratación del “Servicio de producciones audiovisuales, La evolución humana, El clima cambia, La industria Lítica en el paleolítico medio, y la talla y el trabajo del hueso en el paleolítico superior y El arte en la prehistoria para la sala permanente Sociedades Cazadoras/recolectoras del Museo de Prehistoria” (Expte 49/19/CON) (NSRE) (FS/AM) (2 Lotes).**

La Mesa, visto el informe emitido por la Directora del Museo de Prehistoria de la Diputación de Valencia de fecha 8 de diciembre de 2019 para la evaluación de ofertas relativas a criterios de adjudicación no evaluables mediante fórmulas del procedimiento abierto para la contratación de “*Servicio de producciones audiovisuales, La evolución humana, El clima cambia, La industria Lítica en el paleolítico medio, y la talla y el trabajo del hueso en el paleolítico superior y El arte en la prehistoria para la sala permanente Sociedades Cazadoras/recolectoras del Museo de Prehistoria*” (Expte 49/19/CON) (NSRE) (FS/AM) (2 Lotes) (que se incorpora a la presente acta como **Anexo I**) acuerda, por unanimidad de sus miembros, y de conformidad con el mismo:



FIRMADO

Esta es una copia impresa del documento electrónico generada por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 4 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



1) Asignar a las empresas en los lotes descritos la siguiente puntuación de conformidad con el Informe citado en base al siguiente contenido:

***“(…) Criterios de valoración para lote 1 y lote 2, definidos en el Pliego de Cláusulas Particulares del presente concurso:***

*El Juicio de valor sobre la calidad comunicativa / estética de la propuesta supone un total de 18 puntos, que se establecen a partir de la baremación de los siguientes aspectos:*

***Criterio 1. Valoración de la calidad comunicativa en la propuesta narrativa (para ambos lotes).***

*La calidad comunicativa en la propuesta narrativa será valorada hasta un máximo de 7 puntos. Para ello los licitadores presentaran nuevas propuestas de guion por escrito, que mejoren la calidad argumental y discursiva de los guiones y/o briefing propuestos por los conservadores, (se adjunta documentación en anexo del Pliego Técnico)*

*Este guion es el documento necesario de producción en el que se expone el contenido de una obra, en este caso audiovisual, con los detalles necesarios para su realización y será valorado según los siguientes criterios y puntuaciones:*

***1.1 Capacidad de atraer la atención del visitante.***

*La calificación máxima de 3 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que mejor atraigan la atención del visitante a través de la mejora del hilo argumental del guion de contenido en los siguientes aspectos: secuencialización e integración de las partes de la obra (presentación, nudo y desenlace).*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que no expliquen estos aspectos.*

*Las calificaciones intermedias de 2’5, 2, 1’5, 1, o 0’5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de guion, según valoración por este orden:*

- *2’5, a la segunda mejor propuesta que atraiga la atención del visitante*
- *2, a la tercera mejor propuesta que atraiga la atención del visitante*
- *1’5, a la cuarta mejor propuesta que atraiga la atención del visitante*
- *1, a la quinta mejor propuesta que atraiga la atención del visitante*
- *0’5, a la sexta y subsiguientes propuestas que atraiga la atención del visitante.*

***1.2 Capacidad de transmitir discursos científicos a un público no especializado mayor de 12 años.***

*La calificación máxima de 2 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que mejor se adapten a un público con el “pensamiento formal” establecido, pero no especializado en estos contenidos de naturaleza científica e histórica, preferentemente en los siguientes aspectos: adaptación al plano temporal y espacial de los contenidos al gran público.*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que no expliquen estos aspectos.*

*Las calificaciones intermedias de 1’5, 1, o 0’5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de guion, según valoración por este orden:*

- *1’5, a la segunda mejor propuesta de adaptación al público de contenidos.*
- *1, a la tercera mejor propuesta de adaptación al público de contenidos.*

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 5 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



- 0'5, a la cuarta y subsiguientes propuestas de adaptación al público de contenidos.

**1.3 Capacidad de producir sentimientos y sensaciones positivas sobre contenidos patrimoniales en el visitante.**

*La calificación máxima de 2 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que mejor motiven a los visitantes a experimentar sentimientos y sensaciones positivas en los siguientes aspectos: la conservación y la puesta en valor del patrimonio como parte de su identidad o del legado histórico dejado por las culturas del pasado en nuestro territorio.*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas de guion que no expliquen estos aspectos.*

*Las calificaciones intermedias de 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de guion, según valoración por este orden:*

- 1'5, a la segunda mejor propuesta de creación de sentimientos positivos por contenidos.
- 1, a la tercera mejor propuesta de creación de sentimientos positivos por contenidos.
- 0'5, a la cuarta y subsiguientes propuestas de creación de sentimientos positivos por contenidos.

**criterio 2. Valoración en la calidad estética de la propuesta infográfica (solo para lote 1)**

*La calidad estética de la propuesta infográfica será valorada hasta un máximo de 6 puntos. Para ello los licitadores presentaran una muestra de las infografías de cada una de las producciones del lote uno (1 "la evolución humana", 2 "La industria lítica en el paleolítico medio, y la talla y el trabajo del hueso en el paleolítico superior." y 3 "El arte en la prehistoria"), que al menos incluya un ejemplo significativo de cada una de las producciones del mencionado lote, a juicio de los licitadores, donde se valorará su calidad y el uso de las técnicas infográficas en la comunicación audiovisual.*

*Esta muestra de las técnicas infográficas explica contenidos intelectuales a través de diversos tipos de gráficos, signos no lingüísticos y lingüísticos, facilitando la construcción de descripciones, secuencias expositivas, argumentativas, narrativas e interpretativas y será valorado según los siguientes criterios y puntuaciones:*

**2.1. Capacidad de comunicación de la muestra infográfica.**

*La calificación máxima de 3 puntos será obtenida por aquellas muestras infográficas que mejor comuniquen a un público no especializado conceptos científicos e históricos a través del desarrollo de un ejemplo significativo de cada una de las producciones del mencionado lote.*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas muestras infográficas que no desarrollen estos ejemplos*

*Las calificaciones intermedias de 2'5, 2, 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenida por aquellas muestras infográficas, según valoración por este orden:*

- 2'5, a la segunda mejor propuesta de comunicación por muestra infográfica
- 2, a la tercera mejor propuesta de comunicación por muestra infográfica
- 1'5, a la cuarta mejor propuesta de comunicación por muestra infográfica
- 1, a la quinta mejor propuesta de comunicación por muestra infográfica
- 0'5, a la sexta y subsiguientes propuestas de comunicación por muestra infográfica



Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 6 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



La presente calificación vendrá razonada, en informe adjunto y desarrollado por técnicos cualificados en la materia, según los aspectos a valorar anteriormente descritos.

### 2.2. Originalidad e innovación de la muestra infográfica.

La calificación máxima de 3 puntos será obtenida por aquellas muestras infográficas requeridas en esta base que resulten más originales e innovadoras, valorando los siguientes aspectos: su novedad como recurso audiovisual y la explicación de cuáles han sido las referencias o modelos utilizados y su porqué, en la creación de estas infografías.

La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas muestras infográficas que no expliquen estos dos aspectos

Las calificaciones intermedias de 2'5, 2, 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenida por aquellas muestras infográficas, según valoración por este orden:

- 2'5, a la segunda mejor propuesta más original e innovadora de muestra infográfica
- 2, a la tercera mejor propuesta más original e innovadora de muestra infográfica
- 1'5, a la cuarta mejor propuesta más original e innovadora de muestra infográfica
- 1, a la quinta mejor propuesta más original e innovadora de muestra infográfica
- 0'5, a la sexta y subsiguientes propuestas más original e innovadora de muestra infográfica

La presente calificación vendrá razonada, en informe adjunto y desarrollado por técnicos cualificados en la materia, según los aspectos a valorar anteriormente descritos.

### **Criterio 2. Valoración de calidad estética en las animaciones (solo para lote 2)**

La calidad estética de las animaciones será valorada hasta un máximo de 6 puntos. Para ello los licitadores presentaran un boceto del storyboard de la producción del lote 2, que incluya al menos los dibujos del personaje principal y de uno de los escenarios más significativos a juicio de los licitadores, donde se desarrolla la animación, Siendo el estándar la animación en 2D, se tendrá en consideración el tipo de animación utilizada, la creatividad y el atractivo de la misma.

Este boceto de storyboard es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de un audiovisual antes de realizarse o filmarse y será valorado según los siguientes criterios y puntuaciones:

#### 2.1. Capacidad de comunicación del tipo de animación propuesto

La calificación máxima de 3 puntos será obtenida por aquellos bocetos de storyboard que mejor comuniquen a un público no especializado conceptos científicos e históricos a través del desarrollo de las siguientes ilustraciones: personaje principal y escenario más significativo.

La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellos bocetos de storyboard que no desarrollen estas ilustraciones.

Las calificaciones intermedias de 2'5, 2, 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenida por aquellos bocetos de storyboard, según valoración por este orden:

- 2'5, a la segunda mejor propuesta de comunicación por animación
- 2, a la tercera mejor propuesta de comunicación por animación

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 7 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



- 1'5, a la cuarta mejor propuesta de comunicación por animación
- 1, a la quinta mejor propuesta de comunicación por animación
- 0'5, a la sexta y subsiguientes propuestas de comunicación por animación.

## 2.2. Originalidad e innovación del tipo de animación

La calificación máxima de 3 puntos será obtenida por aquellos bocetos de storyboard más originales e innovadores por su propuesta de personaje principal y escenario significativo, en los siguientes aspectos: su novedad como recurso audiovisual y la explicación de cuales han sido las referencias o los modelos utilizados y su porqué en la creación de estos personajes y escenarios.

La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellos bocetos de storyboard que no expliquen estos aspectos.

Las calificaciones intermedias de 2'5, 2, 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenida por aquellos bocetos de storyboard, según valoración por este orden:

- 2'5, a la segunda mejor propuesta más original e innovadora de animación
- 2, a la tercera mejor propuesta más original e innovadora de animación
- 1'5, a la cuarta mejor propuesta más original e innovadora de animación
- 1, a la quinta mejor propuesta más original e de animación
- 0'5, a la sexta y subsiguientes propuesta más original e innovadora de animación.

## **criterio 3. Valoración de la calidad en el proceso de realización (para ambos lotes)**

La calidad en el proceso de realización será valorada hasta un máximo de 5 puntos. Para ello los licitadores presentaran una propuesta de manual de estilo de realización, que explique el concepto de la grabación y acabado final al tiempo que especifique técnicamente los pasos del proceso y la forma de conseguir el resultado más óptimo.

Este manual de estilo facilita la correcta actuación durante el proceso de realización y constituye la referencia válida normativa del acabado final de los audiovisuales y de la planificación del proceso y será valorado según los siguientes criterios y puntuaciones:

### 3.1. Condiciones de presentación técnica y artística del producto

La calificación máxima de 2 puntos será obtenida por aquellas propuestas de manual de estilo que mejor expliquen los siguientes aspectos: concepto de grabación y estrategia de optimización de los recursos técnicos para el acabado final del producto.

La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas de manual de estilo que no expliquen estos dos aspectos.

Las calificaciones intermedias de 1'5, 1, o 0'5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de manual de estilo, según valoración por este orden:

- 1'5, a la segunda mejor propuesta de manual de estilo
- 1, a la tercera mejor propuesta de manual de estilo
- 0'5, a la cuarta y subsiguientes propuestas de manual de estilo.

### 3.2. Plan de trabajo de la producción en todas sus fases.

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 8 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



*La calificación máxima de 1'5 puntos será obtenida por aquellas propuestas de plan de trabajo que mejor detallen las siguientes fases del proceso de producción: preproducción, producción y postproducción. Valoramos por tanto la mayor calidad de la planificación.*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas de plan de trabajo que no expliquen estas tres fases.*

*Las calificaciones intermedias de 1, o 0'5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de plan de trabajo según valoración por este orden:*

- 1, a la segunda mejor propuesta de plan de trabajo
- 0'5, a la tercera y subsiguientes propuestas de plan de trabajo.

### 3.3. Adaptación del manual y plan de trabajo a las necesidades organizativas del museo

*La calificación máxima de 1'5 puntos será obtenida por aquellas propuestas cuyo manual de estilo y plan de trabajo sea más flexible respecto a las necesidades técnicas y de gestión del museo en los siguientes aspectos: permitir solucionar imprevistos e introducir nuevos cambios técnicos imprescindibles para el museo a priori no contemplados. Es imprescindible enunciar los elementos propuestos para lograr la flexibilización.*

*La calificación mínima de 0 puntos será obtenida por aquellas propuestas que no contemplen la flexibilización y adaptación en estos dos aspectos.*

*Las calificaciones intermedias de 1, o 0'5 puntos serán obtenidas por aquellas propuestas de flexibilización y adaptación según valoración por este orden:*

- 1, a la segunda mejor propuestas de flexibilización y adaptación
- 0'5, a la tercera y subsiguientes propuestas de flexibilización y adaptación.

*En los anteriores apartados se ha procedido a la baremación, siempre que la propuesta o plan quede acreditado documentalmente en la memoria presentada. La documentación presentada será considerada como documento contractual a todos los efectos.*

*Con la finalidad de simplificar el sistema de puntuaciones de los criterios utilizados en los juicios de valor, estas puntuaciones se establecen en tramos de 0'5 puntos. (0, 0'5, 1'5, 2, ...), no contemplado la calificación con otros decimales.*

“(…)

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 9 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



**BAREMACIÓN POR JUICIO DE VALOR: máximo 18 puntos**  
 (Las calificaciones se establecen en tramos de 0,5 puntos. No se contemplan otros decimales)

**LOTE 1: LA EVOLUCIÓN HUMANA, EL ARTE EN LA PREHISTORIA. INDUSTRIA LÍTICA (PAL. SUP. Y MEDIO), TRABAJO DEL HUESO EN PAL. SUPERIOR**

IN GAME	MICROFILM 2.0	PR. TEL. MECOMLYS	TELSON SER. AUDIOV.	WASABI
<b>1. CALIDAD COMUNICATIVA DE LA PROPUESTA NARRATIVA SOBRE NUEVAS PROPUESTAS DE GUIÓN (máx: 7)</b>				
<p><b>OBSERVACIONES:</b>            No se presenta una propuesta de guión ni de mejoras o propuestas alternativas.</p>	<p><b>OBSERVACIONES:</b>            Consideran muy aventurado y una falta de rigor elaborar guiones nuevos sin ningún tipo de conocimiento previo para definir los objetivos de cada audiovisual. Tienen posibilidad de mejora pero siempre bajo la supervisión y asesoramiento de los responsables de la exposición. Se consideran capaces de dotar a los guiones de las características narrativas y audiovisuales que mejor convengan pero necesitan saber qué se pretende con el audiovisual, cuales son los elementos más importantes, y en definitiva qué criterios han seguido los comisarios para la elaboración del guion del audiovisual.</p>	<p><b>OBSERVACIONES:</b>            No presentan un guión concreto con cambios, pero formulan propuestas de mejora en determinados puntos:             Consideran que la <b>Evolución humana</b> tiene el guion en origen, que utiliza recursos más diversas. Tratarían de homogeneizar esa diversidad a través de: códigos de color estables, coherencia estilística entre ilustración y filmaciones, así como reforzar la narración con un tema o leitmotiv claro que se haga presente en todas las escenas (p. ej. la importancia del ADN que une el pasado con el futuro).             En el <b>Arte en la Prehistoria</b> plantean la introducción de infografías y recursos visuales no contemplados en el guion que introduzcan matices y aclaraciones sin interrupciones. Señalan la posibilidad de incorporar elementos de morfología e iconografía propios de la Historia del Arte y la semiótica<sup>1</sup>.</p>	<p><b>OBSERVACIONES:</b>            Presentan nuevos guiones adaptados a los cambios que proponen.             En el caso de la <b>Evolución humana</b> la propuesta de guión sigue en líneas generales la línea argumental propuesta por el Museo con cambios que adaptan el guión original a su propuesta estética del trabajo con arena.             En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> se observan grandes cambios al introducir personajes como los grafiteros que llevan el peso de la narración. Como consecuencia el esquema parece más dinámico e innovador, aunque algunas referencias originales pueden quedar más diluidas como es el caso de las excavaciones antiguas.             En cuanto a los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> recurren al recurso de la magia: "las manos mágicas". Establecen un paralelismo entre la magia en las manos de un mago y la magia que sale de</p>	<p><b>OBSERVACIONES:</b>            No presentan un guión concreto con cambios, pero formulan bastantes propuestas de mejora en determinados puntos:             En la <b>Evolución humana</b> consideran necesario ajustar la duración de la actual propuesta de guión, aunque manteniendo el equilibrio entre la locución y los aspectos visuales. Además, incorporarían cambios en su inicio y cierre que condicionarían el grueso del guion sin modificar demasiado su contenido (ver 1.3). Proponen realizar un casting con locutores profesionales para conferir al vídeo la impronta auditiva propia de este tipo de documentales.             En el <b>Arte en la Prehistoria</b> consideran básico para captar la atención el trabajo de dirección de arte, ya que se trata de una pieza sin narrador pero con un fuerte peso de la banda sonora. Les sorprende que la única pieza que se puede disfrutar en un espacio individualizado no cuente con una locución en off, así que proponen disponer de un off narrativo que acompañe en momentos puntuales. Esto afectaría a la estructura del guión e incluyen 5 mensajes en su propuesta. Apuntan a una modificación del inicio y el final del vídeo para incrementar su intensidad visual, vinculándola a Parpalló. Banda sonora creada específicamente por Audioart.             En el caso de la <b>industria lítica y ósea</b>, han realizado otros trabajos de producción vinculados a la arqueología experimental con <b>Arqueolític</b> para la reproducción de procesos tecnológicos primitivos y tradicionales, aunque amplían la elección de profesionales a criterio del museo. Proponen rodar en exteriores con materiales en diversos</p>

<sup>1</sup> Ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.



Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 10 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



IN GAME	MICROFILM 2.0	PR. TEL. MECOMLYS	TELSON SER. AUDIOV.	WASABI
		<p>En el caso de <b>la industria lítica y el trabajo del hueso</b> proponen definir el tipo de lugar donde se ejecutaría la acción (estudio, taller, una de las salas, etc.). Incluso pueden añadir presencia de público que presencie la escena. Jugar con la iluminación dejando al tallador en penumbra y acentuar con puntos de luz otros detalles.</p>	<p>las manos del tallador.</p>	<p>estados de acabado. Utilización de dos cámaras para grabar planos de detalles y generales y conseguir un montaje más dinámico. Utilización de diversas velocidades de reproducción para captar determinados detalles que no pueden verse a velocidad normal.</p>

1.1. ATRAER LA ATENCIÓN DEL ESPECTADOR A TRAVÉS DE MEJORAS EN EL HILO ARGUMENTAL O SECUENCIALIZACIÓN (PRESENTACIÓN, NUDO Y DESENLACE) (máx: 3)

<p><b>JUICIO:</b> No se contempla valoración ante la ausencia de guión o propuestas en este sentido.</p>	<p><b>JUICIO:</b> No ofrece una propuesta mejorada de guión. Creemos que no se entendió que las mejoras no se referían a contenidos sino a los recursos narrativos. No obstante, aportan de manera puntual algunas ideas encaminadas a mejorar la comprensión de los audiovisuales de cara al espectador presentando las fuentes históricas con un lenguaje más sugerente y atractivo como por ejemplo: combinación de formatos manteniendo la homogeneidad del producto, dinamismo del ritmo de la narración, banda sonora y efectos con un tratamiento cercano al género documental.</p>	<p><b>JUICIO:</b> Respecto a <b>la Evolución humana</b> hablan de realizar una construcción gráfica y digital de la imagen con transiciones y movimientos propios de un menú de videojuego que puedan encajar fácilmente con el imaginario del público y mejorar el hilo argumental.</p> <p>En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> contextualizan la parte inicial del relato (Pericot) con detalles infográficos superpuestos que vivifican las imágenes antiguas sin restarles protagonismo y establecen un diálogo entre presente y pasado.</p> <p>En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> proponen crear un producto de</p>	<p><b>JUICIO:</b> Respecto a <b>la Evolución Humana</b>, su propuesta alternativa de guión sigue a grandes rasgos la original, aunque el empleo del dibujo en la arena focaliza la atención sobre este recursos. La misma mano escribe todas las cartelas del vídeo. Para ellos, la arena, como materia prima natural y presente en todo el planeta es un material adecuado para ser el hilo conductor.</p> <p>En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> para mantener el interés y la atención se recurre al recurso del grafiti: plantean un paralelismo entre pinturas más antiguas y las más modernas.</p> <p>En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> sacan el conejo</p>	<p><b>JUICIO:</b> Consideran que, debido a que el público potencial es heterogéneo, el tratamiento y la identidad de las producciones debe superar barreras idiomáticas y generacionales para obtener un espectáculo visual que busque la empatía a través de temas y tratamiento de imágenes que se basen en una iconografía conocida y en unos estereotipos generales de la cultura Mediterránea.</p>
--	--	---	--	---



Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica



		<p>carácter intimista que se enfoque en la habilidad de la técnica de este tipo de trabajos, con la información mínima para facilitar su comprensión.</p>	<p>de la chistera para llamar la atención del espectador. En su propuesta de guión establecen claros paralelismos entre las manos del mago y las del artesano realizando juegos visuales que pueden ayudar a mantener la atención.</p>	
PUNTOS: 0	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 2	PUNTOS: 3	PUNTOS: 2'5
<p>1.2. TRANSMITIR DISCURSO CIENTÍFICO A UN PÚBLICO NO ESPECIALIZADO MAYOR DE 12 AÑOS (máx: 2). Mejorar la percepción del tiempo y del espacio.</p>				
<p><b>JUICIO:</b> No se contempla valoración ante la ausencia de guión o propuestas en este sentido.</p>	<p><b>JUICIO:</b> No ofrece una propuesta mejorada de guion. Sin embargo, encontramos algunos aspectos que pueden entrar en relación con este apartado como por ejemplo su disposición a utilizar diferentes técnicas audiovisuales para hacer comprensible su discurso al mayor número de visitantes posible. De este modo, el espectador puede utilizar este conocimiento de la manera que prefiera (aprendizaje, curiosidad, entretenimiento, etcétera).</p>	<p><b>JUICIO:</b> En el caso de <b>la Evolución humana</b> hablan de un guión que no se limita a describir técnicamente un proceso histórico sino que hace preguntas, interpela a la curiosidad y a las inquietudes del espectador. Refuerzo de la atención y mayor función didáctica con la utilización de sobreimpresiones aisladas y la inclusión de la voz en off junto a las infografías.</p>	<p><b>JUICIO:</b> En <b>la Evolución humana</b> proponen la utilización de un lenguaje coloquial y accesible para todos los públicos. Historia narrada por una voz en off de una manera muy fácil y cercana, entretenida y comprensible.  En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b>, con el tema de fondo del grafiti, se emplearía un lenguaje coloquial y joven (no infantil) que establecerían paralelismos entre los dos artes desde el respeto y la admiración hacia los pintores prehistóricos.  En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> recurren a la magia: un recurso que suele despertar la atención del público y tiene una gran capacidad de mantener su atención. No obstante consideramos que relacionar magia con producción técnica, no es la mejor metáfora para explicar esta tecnología, que</p>	<p><b>JUICIO:</b> Para la <b>Evolución humana</b> plantean la estructuración de discursos paralelos que permitan diferentes niveles de lectura manteniendo el tono más científico del guion literario original. En ese sentido diseñan una animación general con una clara identidad que lleve el peso de la narración visual y permita identificar claramente en las ilustraciones características como diferencias, distancias, sistemas de locomoción, todo lo cual genera un nivel de lectura muy sencillo y abaricable.  En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> apuestan firmemente porque la transmisión del discurso original mejorará notablemente a través de los cambios en el inicio y el final vinculando a la propia cueva, con el off de apoyo y con la recreación de los procesos y su vinculación con las especies reales.  En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> proponen mantener la claridad del proceso de fabricación haciendo hincapié en los momentos clave para luego acentuar determinadas cuestiones en posproducción.</p>

Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica



Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 12 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



			<i>aunque nos parezca simple en la actualidad, supone el empleo de un alto grado de saber empírico por parte de la humanidad.</i>	
PUNTOS: 0	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 2

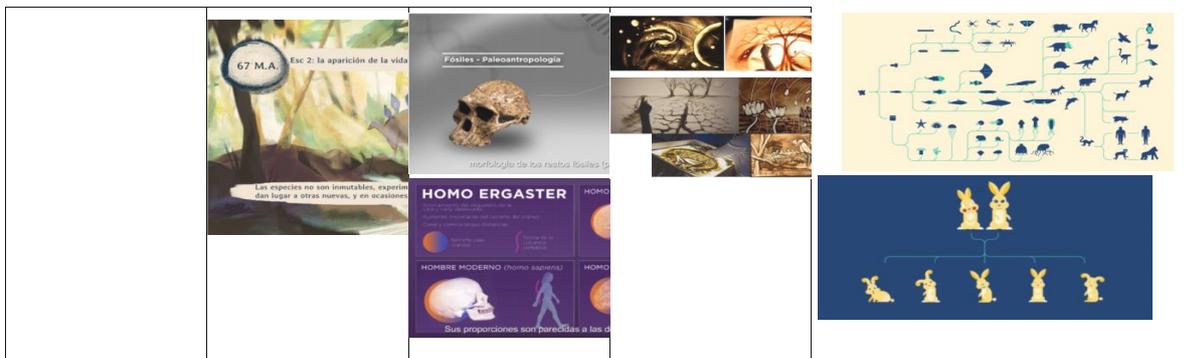
**1.3 EXPERIMENTACIÓN DE SENTIMIENTOS Y SENSACIONES POSITIVAS SOBRE EL PATRIMONIO (máx: 2)**

<i>JUICIO: No se contempla valoración ante la ausencia de guión o propuestas en este sentido.</i>	<i>JUICIO: No se contempla valoración al no contemplar ningún aspecto explícito en este sentido.</i>	<i>JUICIO: En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> proponen situar el patrimonio arqueológico del museo en contraste y compararlos con otros hitos de la producción objetual y artística de la Prehistoria (superposición de esquemas infográficos).</i>	<i>JUICIO: En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b>, establecer ese diálogo entre un tipo de arte actual y el arte prehistórico puede ayudar a desarrollar empatía y sentimientos de respeto hacia la obra de los pintores prehistóricos, pero al hacerlo a través de un grafitero (los cuales no son especialmente respetuosos con el patrimonio inmueble) puede generar un mensaje contradictorio.  <i>En el caso de los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> mediante ese juego de magia intentan poner en valor el trabajo de los artesanos estableciendo paralelismos directos con el presente.</i></i>	<i>JUICIO: En el audiovisual de la <b>Evolución Humana</b> proponen incluir el sentido del humor mediante gags muy puntuales y, además, realizarían cambios en la estructura del guión para mejorar su empatía. Para ello, harían hincapié en dos elementos que consideran adolece el actual guión: obertura y cierre (ver propuesta). En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> buscan esa relación inspiradora tratando de conectar mediante los elementos antes mencionados que tratan directamente con la Cova del Parpalló. En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> proponen cerrar el vídeo con una muestra comparativa entre los objetos prehistóricos y contemporáneos. Así, se relacionan los objetos fabricados con nuestra actual experiencia vital cotidiana y ayudan a reforzar ese vínculo patrimonial con el pasado.</i>
PUNTOS: 0	PUNTOS: 0	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 2

**2. CALIDAD ESTÉTICA DE LA PROPUESTA INFOGRÁFICA (máx: 6)**



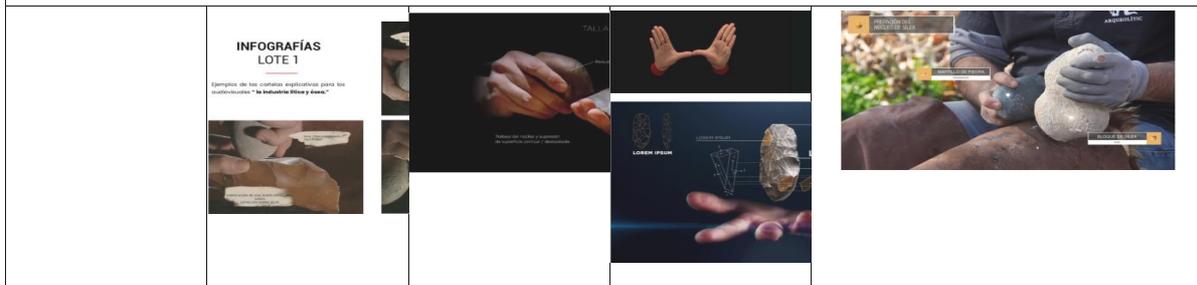
# DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA



### La evolución humana



### El arte en la prehistoria



### La industria lítica en el paleolítico medio y la talla y el trabajo del hueso en el paleolítico superior.

<p><b>Muestra infográfica:</b> <i>Parcial</i> Sólo una captura del Arte en la Prehistoria <i>Originalidad: Baja</i></p> <p><b>Desarrollo de la propuesta:</b> Bajo</p>	<p><b>Muestra infográfica:</b> <i>Sí (Completa)</i></p> <p><i>Originalidad: Alta</i></p> <p><i>Desarrollo de la propuesta: Alto</i></p>	<p><b>Muestra infográfica:</b> <i>Sí (Completa)</i></p> <p><i>Originalidad: Media</i></p> <p><i>Desarrollo de la propuesta: Alto</i></p>	<p><b>Muestra infográfica:</b> <i>Sí (Completa)</i></p> <p><i>Originalidad: Alta</i> De todas las propuestas quizás son los más innovadores y rupturistas con los modelos clásicos de</p>	<p><b>Muestra infográfica:</b> <i>Sí (Completa)</i></p> <p><i>Originalidad: Alta</i> Dentro del lote, la propuesta de la talla adopta un aire más clásico, aunque las otras tienen una estética más vanguardista.</p> <p><i>Desarrollo de la propuesta: Alto</i></p>
--	---	--	---	--

Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalfirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/opencms/opencms/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 14 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



			este tipo de audiovisuales, pero a la vez es la que puede enviar mensajes más contradictorios sobre la funcionalidad del patrimonio y la evolución tecnológica.	
			Desarrollo de la propuesta: Alto	
<b>OBSERVACIONES:</b> Muestras de estilo online: NO	<b>OBSERVACIONES:</b> Muestras de estilo online: Tienen una muestra de la propuesta del Arte en la Prehistoria en Youtube: <a href="https://youtu.be/e32QeQMN9J4">https://youtu.be/e32QeQMN9J4</a> Lo que permite una mejor valoración del alcance de la propuesta.	<b>OBSERVACIONES:</b> Muestras de estilo online: NO	<b>OBSERVACIONES:</b> Muestras de estilo online: NO	<b>OBSERVACIONES:</b> Muestras de estilo online: Existe una muestra de animación del origen de la humanidad en vimeo: <a href="https://vimeo.com/371108633/7ca7517efd">https://vimeo.com/371108633/7ca7517efd</a> Lo que permite una mejor valoración del alcance de la propuesta.

2.1. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN (máx: 3): Comunicación a un público no especializado de conceptos científicos e históricos mediante dos ejemplos significativos de cada una de las producciones del mencionado lote.

<b>JUICIO:</b> Sólo presentan una propuesta infográfica muy básica para el audiovisual del Arte en la Prehistoria.	<b>JUICIO:</b> Presentan unas propuestas infográficas muy atractivas con estudio de las paletas de color y los modos de rotulación. En base a estos ejemplos podemos hablar de calidez de los tonos cromáticos que los hace visualmente muy agradables. Además, hablan del desarrollo de diferentes técnicas audiovisuales para hacer comprensible el discurso al mayor número de visitantes posible. Lenguaje muy sugerente y atractivo para el público de nuestro tiempo.	<b>JUICIO:</b> Para ellos, el vídeo de <b>La evolución humana</b> es el audiovisual que requiere más variedad de componentes. Proponen una construcción gráfica y digital de la imagen con transiciones propias de un menú de videojuego sin perder de vista las imágenes reales. Se subrayan los temas y expresiones clave con sobre impresiones y voz en off. En el último tramo se visualizan rostros humanos y entornos físicos reales. Llamen la atención sobre la utilización de materiales filmados no libres de la capa de información que se ha venido utilizando.  Respecto al <b>Arte en la Prehistoria</b> , presentarían y luego aislarían cada una de las plaquetas para	<b>JUICIO:</b> Respecto a la <b>Evolución Humana</b> recurrirían en el recurso del dibujo en la arena: mapas, el planeta, homínidos, etc. La misma mano escribe todas las cartelas del vídeo. Para ellos, la arena, como materia prima natural y presente en todo el planeta es un material adecuado para ser el hilo conductor.  En el caso del <b>Arte en la Prehistoria</b> se emplea un lenguaje coloquial y joven (no infantil). El vídeo es narrado en on y en off por una grafitera y un grafitero de unos 20 años que nos cuentan el briefing de una manera cercana, sencilla y coloquial y, además, establecen un paralelismo entre las pinturas rupestres y las pinturas modernas (graffitis). El vídeo combina imágenes de los dos narradores	<b>JUICIO:</b> En el audiovisual de la <b>Evolución Humana</b> proponen estructurar discursos paralelos que permitan diferentes niveles de lectura: una animación general con lectura básica e identificable da soporte al tono más científico del guión literario.  En los vídeos de <b>industria lítica y ósea</b> proponen utilizar un track (pista) por cada idioma que el visitante activa.
---	--	---	---	---

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 15 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		

## DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

		<p><i>explicarlas mediante dibujos resaltados. La mirada hacia el pasado la tratarían en base a imágenes documentales combinadas con detalles infográficos que contrasten el blanco y negro.</i></p> <p><i>Proponen dotar a los <b>audiovisuales de industria lítica y ósea</b> de un carácter intimista concentrado en la habilidad de la técnica que se ve en ejecución. Aquí, junto a la ausencia de la voz en off, se primaría el rico abanico de sonidos derivados de los procesos de trabajo. Sólo incorporarían filtros o capas de información visual que permitan destacar determinadas fases, acciones y elementos claves del proceso.</i></p>	<p><i>pintando su propio grafiti, así como en la Cova del Parpalló. También muestra imágenes de archivo de otras pinturas rupestres europeas. Se realizarán animaciones de los animales pintados sobre las plaquetas. Cartelas y datos aparecerán pintadas con estilo grafiti. Habría que valorar y pulir el mensaje que se comunica al utilizar el personaje de un grafitero/a, cuando hablamos de un Patrimonio de la Humanidad como es el arte rupestre, en relación con algunas connotaciones negativas, de algunas de sus acciones de deterioro del patrimonio inmueble urbano, para no enviar mensajes contradictorios</i></p> <p><i>En los <b>vídeos de industria lítica y ósea</b> recurren a recursos infográficos inspirados en el tema de la magia: cortinillas que parten de las manos del mago y dan paso a las manos del tallador. Habría que valorar y pulir el mensaje que se comunica al utilizar la magia, para explicar técnicas asociadas a la subsistencia y al progresos de la humanidad, para no enviar mensajes contradictorios</i></p>	
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 3	PUNTOS: 2	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 2'5
<p><b>2.2. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN (máx: 3):</b> Calificación máxima para las muestras infográficas más originales e innovadores. Novedad como recurso audiovisual y explicación de referencias y modelos utilizados.</p>				

SECRETARÍA GENERAL

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 16 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



<p><b>JUICIO:</b> Sólo presentan una propuesta infográfica muy básica para el audiovisual del Arte en la Prehistoria.</p>	<p><b>JUICIO:</b> Buenos ejemplos de trabajo con estudio de las paletas de color y los modos de rotulación. En base a estos ejemplos podemos hablar de calidez de los tonos cromáticos que los hace visualmente muy agradables.</p>	<p><b>JUICIO:</b> En los <b>audiovisuales de industria lítica y ósea</b> proponen la posibilidad de asistir a un taller de talla armados con dispositivos de realidad aumentada que complementen las imágenes en vivo con otra información útil. Siempre capen en equilibrio que no ahoguen la información clave del proceso.</p>	<p><b>JUICIO:</b> En general, sus propuestas visuales son las más rupturistas y efectistas de todas las presentadas.</p> <p><b>En los vídeos de industria lítica y ósea</b> incorporarán un sistema de fotogrametría en 3d con el que se genera un modelo tridimensional de las distintas fases de talla con lo que, paralelamente a la imagen grabada puede observarse un gráfico realista de la pieza.</p>	<p><b>JUICIO:</b> En el vídeo de la <b>Evolución Humana</b> apuestan por una estética muy contemporánea basada en dibujos muy identificables.</p> <p><b>En el audiovisual del Arte en la Prehistoria</b> apuntan a la utilización del dron para las tomas aéreas, el mapping de la cueva, así como el morfing del animal con el grabado.</p> <p><b>En los vídeos de industria lítica y ósea</b> se utilizará el tracking en la cartelería asociada que funciona como un elemento más que se mueve en profundidad adaptándose a los movimientos.</p>
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 2'5	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 3	PUNTOS: 2

**3. CALIDAD EN EL PROCESO DE REALIZACIÓN SOBRE UN MANUAL DE ESTILO DE REALIZACIÓN (máx: 5). Explicación del concepto de la grabación y acabado final. Especificación de pasos.**

**3.1. CONDICIONES DE PRESENTACIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA (máx: 2). Explicación de aspectos como la grabación y estrategia para optimizar los recursos técnicos de cara a mejorar el acabado final.**

<p><b>JUICIO:</b> Proponen una primera introducción del experto en un plano largo, donde se puede introducir el tema. Rotulación y asignación de su valor académico. A partir de ahí, esta figura pierde presencia y se convierte en mero canal de las imágenes que forman parte del vídeo. Presentación del espacio a nivel general (ubicación de los yacimientos) con planos generales y panorámicos. A partir de ahí detalles en los que se quiere incidir, con interacción del experto, mostrando dónde localizar y cómo es lo que se explica. Resaltados con grafismo, se muestra los aspectos a incidir. Destacándolos del fondo, contorneándolos o generando una imagen propia con animación 2D que permita ver mejor las</p>	<p><b>JUICIO:</b> En el vídeo de <b>La Evolución humana</b> se combinarán formatos: fotografía, vídeo, infografía con la intención de crear un producto audiovisual homogéneo que explique el camino evolutivo que condujo a los HAM. Importancia de la ambientación sonora con integración de la voz en off.</p> <p><b>Para el vídeo del Arte en la Prehistoria</b> tratarán de crear una experiencia inmersiva ayudados por las condiciones de poca luminosidad y silencio de la sala. Consideran dotar de importancia a la banda sonora del vídeo para trasladarnos a los distintos escenarios que se quieren reproducir. Tratamiento de la imagen real cercano al</p>	<p><b>JUICIO:</b> Proponen un tratamiento homogéneo de las piezas para conferir un aspecto uniforme dentro de la exposición. Combinación entre el tratamiento documental y cinematográfico como vehículo para atraer al visitante. Se utilizará equipamiento de última generación utilizando las ópticas que requieran cada uno de los planos (desde gran angular hasta el más mínimo detalle). Presentación del trabajo en Full HD (1080, 25fps). Con estas herramientas pretenden huir del estatismo. En cuanto a la ambientación musical, utilizarán elementos de percusión con toques étnicos sin distraerla de la exposición. La música</p>	<p><b>JUICIO:</b> En el vídeo de <b>La Evolución humana</b> el grueso de la historia se recreará con la técnica de la arena con transiciones hacia otros elementos como imágenes reales, fotos, vídeos, etc. Para hacer esa integración se necesitan trabajos de rotoscopiado, realización de máscaras e integración. Para ello se utilizarán herramientas como 3d Maya, After Effects, Nuke, etc sobre grabaciones en alta definición 4k.</p> <p><b>En el caso del Arte en la Prehistoria</b> contarán con los siguientes recursos: Grabación de dos grafiteros pintando en la calle y en otras localizaciones. Grabación en otras localizaciones. Recursos visuales de transición y cortinillas</p>	<p><b>JUICIO:</b> En el audiovisual de la <b>Evolución Humana</b> proponen dotar a la producción de un aspecto propio con tres puntos: la generación de ilustraciones propias de paisajes, especies, etc. y animarlas mediante motion graphics. Mantenimiento de una línea del tiempo que establezca no sólo cuándo los hechos tienen lugar, sino poniéndolos en relación con otros. Geolocalización a través de una bola del mundo en 3d</p>
--	---	--	---	---



Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/operacions/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 17 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



<p><i>imágenes grabadas. La utilización del sonido directo del experto in situ como narración o voz en off puede ser un valor ya que se le ve en principio, se le asocia una voz autorizada y luego guía al espectador a lo largo de la pieza. Respecto al sonido, utilización de efectos para destacar las animaciones es fundamental para subrayarlas. Además de generar una sintonía que quedará como fondo para llenar huecos en los que la imagen cobra toda la importancia.</i></p>	<p><i>documental con caracterización de personajes e iluminación acorde a la época. Intercalación de imagen real con animaciones en las escenas reproducidas con plaquetas.</i></p> <p><i>Los audiovisuales de industria lítica y ósea se grabarán en condiciones óptimas de luz y con especialistas de talla lítica y trabajo del hueso. Se apoyarán en infografías para ver con más detalle elementos clave del proceso. Grabación en su propio plató para obtener imágenes con nitidez y controlar las condiciones de luz. Utilización de objetivos macro para ver con detalle el trabajo del hueso y piedra. Grabación a alta velocidad para poder ofrecer planos ralentizados y observar cómo se desprenden trozos en el trabajo de percusión.</i></p>	<p><i>variará en función del contenido (El arte de la Cova del Parpalló contará con música de los años 30). Los recursos sonoros se emplearán para aumentar la experiencia de los audiovisuales. Edición no lineal con Premiere, After Effects, Cinema 4D y DaVinci Resolve.</i></p>	<p><i>inspirados en el tema grafitero. Animación de pinturas y Motion Graphics de rotulación.</i></p> <p><i>En el tema de la <b>Industria lítica y ósea</b>, la grabación se realizaría en un set con fondo negro y el mago y el tallador. Posteriormente se añadirían los recursos visuales de transición y la fotogrametría en 3d de las piedras y huesos en las distintas fases del proceso. Planos en detalle con grabación en cámara lenta para ver el detalle de las lascas combinados con planos más abiertos.</i></p>	
<p><b>JUICIO:</b> Concepto de grabación: Bajo No se establece una clara diferenciación entre los distintos audiovisuales. Parece una pauta general de grabación.</p> <p>Estrategia de optimización: NO</p>	<p><b>JUICIO:</b> Concepto de grabación: Claro y bueno Claridad en la definición de técnicas y amplio rango de las mismas.</p> <p>Estrategia de optimización: Sí Definen algunos de los procesos a seguir en cada uno de los audiovisuales.</p>	<p><b>JUICIO:</b> Concepto de grabación: Bueno Buena definición de las fases y condiciones de realización.</p> <p>Estrategia de optimización: Sí Consideramos dar misma calificación que Telson</p>	<p><b>JUICIO:</b> Concepto de grabación: Bueno Se definen ampliamente y con detalle las técnicas a utilizar.</p> <p>Estrategia de optimización: Sí Consideramos dar misma calificación que Mecomlys</p>	<p><b>JUICIO:</b> Concepto de grabación: Muy bueno Definen ampliamente y con detalle las técnicas a utilizar. Presentan un mapa de producto con un esquema donde relacionan cada uno de los productos audiovisuales y las tareas más destacadas a desarrollar.</p> <p>Estrategia de optimización: Sí. Establecen todo un apartado a la planificación de procesos, conceptos de trabajo e instrumentos de control.</p>
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 1	PUNTOS: 2



Esta es una copia impresa del documento electrónico generada por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica



<b>3.2. DESARROLLO DE LAS FASES DEL PLAN DE TRABAJO DE LA PRODUCCIÓN (máx: 1,5). Preproducción, producción y postproducción.</b>				
<i>JUICIO: Detallado de las fases de producción: NO</i>	<i>JUICIO: Detallado de las fases de producción: Sí Incluyen calendario con fases.</i>	<i>JUICIO: Detallado de las fases de producción: Sí Incluyen calendario con fases y producción.</i>	<i>JUICIO: Detallado de las fases de producción: Sí Incluyen calendario con fases y producción.</i>	<i>JUICIO: Detallado de las fases de producción: PARCIAL Incluyen un esquema genérico con las fases de producción aunque sin detallar días.</i>
<i>Plazo: Sin determinar</i>	<i>Plazo: El más corto 5 semanas (24 días laborables).</i>	<i>Plazo: Medio La evolución humana: 40 días lab. Industria y talla: 75 días lab. Arte en la prehistoria: 75 días lab. Consideramos dar misma calificación que Telson</i>	<i>Plazo: Largo (pero dentro del plazo de entrega) La evolución humana: 77 días lab. Industria y talla: 77 días lab. Arte en la prehistoria: 77 días lab. Consideramos dar misma calificación que Mecomlys</i>	<i>Plazo: No contemplado.</i>
<i>PUNTOS: 0</i>	<i>PUNTOS: 1'5</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 0'5</i>
<b>3.3. ADAPTACIÓN DEL MANUAL DE ESTILO Y PLAN DE TRABAJO A LAS NECESIDADES DEL MUSEO (máx: 1,5). Propuestas que permitan solucionar imprevistos e introducir cambios no contemplados.</b>				
<i>JUICIO: No se contempla la solución de imprevistos ni la introducción de cambios.</i>	<i>JUICIO: Compromiso de adaptación del calendario a las necesidades del Museo.</i>	<i>JUICIO: Contemplan la colaboración con los técnicos y especialistas del museo para dotar de rigurosidad a los contenidos del audiovisual.</i>	<i>JUICIO: Se contempla la adecuación a imprevistos no contemplados en esta presentación siempre que no exceda la cuantía del planteamiento económico propuesto.</i>	<i>JUICIO: Contempla la participación del equipo técnico del Museo para tomar decisiones en rodajes, guiones, definición de voces de doblaje, consensuar aspectos estéticos, etc. También hablan claramente de capacidad de adaptación ante imprevistos.</i>
<i>PUNTOS: 0</i>	<i>PUNTOS: 0'5</i>	<i>PUNTOS: 0'5</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 1'5</i>
<b>TOTAL 1'5</b>	<b>TOTAL 11</b>	<b>TOTAL 10'5</b>	<b>TOTAL 13</b>	<b>TOTAL 15</b>

**"(...) BAREMACIÓN POR JUICIO DE VALOR: máximo 18 puntos**  
 (Las calificaciones se establecen por orden de mejor a peor, en tramos de 0,5 puntos. No se contemplan otros decimales)

**LOTE 2: EL CLIMA CAMBIA (ANIMACIÓN)**

<b>IN GAME</b>	<b>MICROFILM 2.0</b>	<b>PR. TEL. MECOMLYS</b>	<b>RENDER AREA</b>	<b>SIS. INF. NEGOCIO (SIDN)</b>	<b>TELSON SER. AUD.</b>	<b>WASABI</b>	<b>ZOOTROPO STUDIO</b>
<b>1. CALIDAD COMUNICATIVA DE LA PROPUESTA NARRATIVA SOBRE NUEVAS PROPUESTAS DE guion (máx: 7)</b>							



## DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

IN GAME	MICROFILM 2.0	PR. TEL. MECOMLYS	RENDER AREA	SIS. INF. NEGOCIO (SIDN)	TELSON SER. AUD.	WASABI	ZOOTROPO STUDIO
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p><i>Se mantiene la estructura del guion original. En escena 1 y 5, se modifican los recursos que reflejan frío y calor en el personaje (p.ej. conversión en un cubito de hielo en lugar de salir un carámbano de hielo en la nariz). Matizaciones para dar más detalle a algunas escenas (indicación del ángulo de inclinación de la tierra mediante una línea). Cambios en algunas transiciones entre escenas (fundido en negro en lugar de zoom).</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>Manifiestan como muy aventurado elaborar guiones nuevos sin ningún tipo de conocimiento previo para definir los objetivos de cada audiovisual. Son mejorables pero siempre bajo la supervisión y asesoramiento de los responsables de la exposición. Se consideran capaces de dotar a los guiones de las características narrativas y audiovisuales que mejor convengan pero necesitan saber qué se pretende con el audiovisual, cuales son los elementos más importantes, y en definitiva qué criterios han seguido los comisarios para la elaboración del guion del audiovisual.</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>No existe una propuesta concreta con cambios. En su lugar, formulan comentarios de mejora en algunos puntos concretos. Plantean la utilización de dos personas para establecer una especie de diálogo como alternativa a un guion unidireccional. Por ello, abren la posibilidad a introducir varias voces en off. Contar el cambio del clima como un periplo de personajes y no como un cúmulo de sucesos que se ciernen sobre un sujeto pasivo. Proponen un encadenado lineal de las secuencias intentando eliminar los zoom in y zoom out entre escenas.</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>Se mantiene la estructura del guion original, aunque se incorporan nuevos detalles como en el caso de las glaciaciones a las que añaden su cronología. También detallan aspectos de la animación del personaje como en el caso de la animación de la gráfica sobre la que se desplaza el personaje en la escena de cambios dentro de las propias glaciaciones. En general se definen de modo muy concreto todos los aspectos de guion, lo que les lleva a realizar el storyboard más completo de todas las propuestas.</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>Mantiene la estructura del guion original pero refuerza algunos puntos y añade nuevos detalles y acciones. Por ejemplo, en la escena 1 acentúa la distinción entre Tiempo y Clima a través de nuevos recursos visuales. En la escena 3, también se incorpora a un chamán africano en la cima de una montaña. En la escena 6 sobre glaciaciones, se introduce al personaje mantado a lomos de un mamut. Los efectos del paso del tiempo se aplican al mamut y no al personaje. También hay cambios de acción, como golpear los rayos solares de vuelta al espacio con un carámbano.</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>Mantiene la estructura del guion original pero refuerza algunos puntos y añade nuevos detalles y acciones. Por ejemplo, en la escena 1 la niña cambia de indumentaria a través del tiempo. También cambian detalles como el tipo de reloj (solar, arena, péndulo y digital) para acentuar este paso del tiempo. Plantean referencias al protagonista de "El Principito" en alguna de las secuencias (Escena 3), así como a la protagonista de "Frozen" en otra de las escenas en la que hiela cada una de las zonas que va tocando. En la escena 6, los elementos que se deterioran son complementario s.</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p><i>No se presenta una propuesta concreta de guion. En su lugar se considera el guion previo como un punto de partida que habría que replantear con un nuevo guion literario con ideas que aporten una nueva perspectiva. Consideran perfilar la identidad del personaje principal y no sea un mero recurso anecdótico. Proponen un presentador de un programa de divulgación científica en televisión llamado Meteobox. Así se establece una nueva escaleta que seguiría el desarrollo de ese programa: Entradilla o titulares, careta del programa con animación, sumario con el clima cambia...</i></p>	<p><b>OBSERVACIONES :</b></p> <p><i>Mantiene la estructura general del guion original pero aporta bastantes nuevos detalles y acciones que se apoyan en el fuerte dinamismo de los dos personajes. La acción se ambienta inicialmente en un yacimiento de los presentados en la exposición, como es la Cova del Parpalló, en lugar de un espacio genérico. A partir de este espacio inicial se van sucediendo las distintas escenas. Se acentúa el tono cómico del guion original en muchas de las escenas, aunque sin perder de vista la intencionalidad explicativa.</i></p>
<p>1.1. ATRAER LA ATENCIÓN DEL ESPECTADOR , A TRÁVES DE LA INTEGRACIÓN DEL HILO NARRATIVO (PRESENTACIÓN, NUDO Y DESENLACE) (máx: 3)</p>							

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 20 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



IN GAME	MICROFILM 2.0	PR. TEL. MECOMLYS	RENDER AREA	SIS. INF. NEGOCIO (SIDN)	TELSON SER. AUD.	WASABI	ZOOTROPO STUDIO
<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene las secuencias del guion original, aportado mínimas mejoras</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>No ofrece una propuesta mejorada de guion. Creemos que no se entendió que las mejoras no se referían a contenidos sino a los recursos narrativos. No obstante aportan alguna de manera puntual n otros apartados de su oferta.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>No plantea una propuesta, pero si realiza comentarios y algunas aportaciones de mejora como un encadenado lineal de las secuencias.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene las secuencias del guion original, pero presenta un story board totalmente desarrollado donde plantea la integración de todas las secuencias.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene las secuencias del guion original pero establece nuevas acciones y personajes que ayudan muy significativamente a mejorar el hilo narrativo.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene las secuencias del guion original pero establece nuevas acciones y personajes con referencias conocidas por el gran público.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Proponen reestructura el guion original para adecuarlo al formato de un programa de televisión ficticio. Pero esta propuesta parece que añade más ruido al hilo conductor de la narración.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Buena integración narrativa de las secuencias Mantiene las secuencias del guion original pero establece nuevas acciones y personajes que ayudan a mejorar la narración.</p>
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 2	PUNTOS: 3	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 2'5
1.2. ADAPTACIÓN DE DISCURSO CIENTÍFICO A UN PÚBLICO NO ESPECIALIZADO MAYOR DE 12 AÑOS (máx. 2). Mejorar la percepción del tiempo y del espacio.							
<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene la percepción del discurso original, aunque las características del personaje con la introducción de "gadgets" permite una adaptación algo más dúctil del discurso.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Aunque no aportan un guion concreto proponen la utilización de diferentes técnicas audiovisuales para hacer comprensible su discurso al mayor número de visitantes posible (aprendizaje, curiosidad, entretenimiento, etc.).</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Lo más destacable de su propuesta es que las explicaciones y la narración sean fruto de un diálogo entre dos personajes, en lugar de una lección magistral y abre la posibilidad de introducir voces en el audiovisual pero no mejoran la percepción del tiempo y del espacio.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene la percepción del discurso original. Quizá su adaptación, aunque interesante, pueda ser percibida como algo infantil por algún sector de público, considerando que nos dirigimos a un público mayor de 12 años.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>La aplicación del guion unido a la sencillez y plasticidad del grafismo resulta la mejor adaptación a un público no especializado, teniendo en consideración una temática tan técnica y compleja.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Mantiene la percepción del discurso original. Sus aportaciones no son especialmente relevantes de cara a mejorar la percepción de tiempo y espacio.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Consideran imprescindible la voz en off para ayudar la comprensión a un público adulto. Pero este recurso puede introducir más ruido que ventajas en la adaptación. No obstante destacamos su propuesta de establecer metáforas visuales que relacionen con aspectos cotidianos o actuales.</p>	<p><b>JUICIO</b></p> <p>Aumentan el tono humorístico del discurso original, manteniendo a grandes rasgos la percepción del mismo. Nos parece una buena opción de adaptación de esta temática a un público no especializado.</p>
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 2	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 1'5



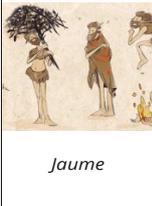
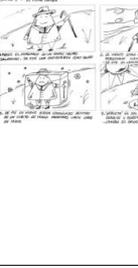
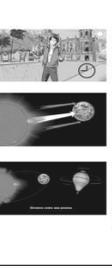
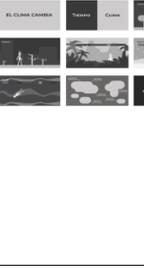
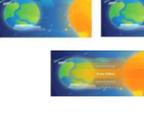
Esta es una copia impresa del documento electrónico generada por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica

## DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

### 1.3 EXPERIMENTACIÓN DE SENTIMIENTOS Y SENSACIONES POSITIVAS SOBRE EL PATRIMONIO (máx: 2)

<b>JUICIO</b> Mantiene las sensaciones del guion original. Pero sin un refuerzo destacado	<b>JUICIO</b> No introducen propuestas en este apartado, pero lo propuesto en otros apartados, especialmente a través de la sensibilidad humana del personaje en su entorno, permiten establecer una buena conexión del concepto.	<b>JUICIO</b> Fundamentan la divulgación rigurosa del patrimonio adaptándolo a los conceptos audiovisuales del s. XXI y comparando materiales del museo con otros objetos de la Prehistoria.	<b>JUICIO</b> Mantiene las sensaciones del guion original. La presencia de un personaje como el Dodo (animal paradigma de la extinción por efecto antrópico) permite realizar una conexión con sensaciones positivas sobre el patrimonio	<b>JUICIO</b> Mantiene las sensaciones del discurso original. Pero sin un refuerzo destacado.	<b>JUICIO</b> Mantiene las sensaciones del discurso original. Pero sin un refuerzo destacado.	<b>JUICIO</b> Consideran que hay que desarrollar empatía con el público. Para ello, introducir una reflexión sobre lo que podemos hacer cada uno de nosotros en relación a un tema de candente actualidad como el cambio climático.	<b>JUICIO</b> La interrelación entre los personajes propuestos (humano y animal) y su carisma, es una muy buena propuesta para establecer empatía y complicidad por parte del espectador en la protección del patrimonio.
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 2

### 2. CALIDAD ESTÉTICA DE LAS ANIMACIONES SOBRE EL BOCETO DE STORYBOARD (máx: 6)

 Visitante	 Jaume	 Sin nombre	 Dodo	 Sin nombre	 Sin nombre	 Presentador programa TV	 Cazadora y mascota
							
							

2.1. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN (máx: 3): Comunicación a través del boceto de storyboard de conceptos científicos e históricos a un público no especializado.

Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.seade.dival.es/openscms/portal/index.jsp?opcion=verifica

Documento	Identificadores
2019 12 16 ACTA MESA	
Código de verificación	Otros datos
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99	Página 22 de 27



<p><b>JUICIO</b> En la muestra de storyboard apenas se ilustran unos pequeños esbozos sobre frío y calor.</p> <p>Capacidad: BAJA</p>	<p><b>JUICIO</b> Storyboard bastante bien detallado y centrándose en explicar con rigurosidad y bastante claridad algunos de los conceptos técnicos del guion.</p> <p>Capacidad: ALTA</p>	<p><b>JUICIO</b> Storyboard sencillo y bien presentado que explica de una manera correcta algunos de los conceptos técnicos del guion.</p> <p>Capacidad: MEDIA</p>	<p><b>JUICIO</b> Storyboard detallado que refleja de modo exhaustivo todos los conceptos técnicos del guion</p> <p>Capacidad: MUY ALTA Consideramos dar misma calificación que Zootropo Studio</p>	<p><b>JUICIO</b> Storyboard esquemático, con un gran peso visual, aunque quizás por su escaso desarrollo poco inteligible.</p> <p>Capacidad: MEDIA</p>	<p><b>JUICIO</b> Proponen sólo en el apartado estético un ejemplo de personaje y escena. Plantean desarrollar una integración de del personaje en 3D con fondo en 2D. Carecen de una propuesta concreta de storyboard.</p> <p>Capacidad: - MEDIA - BAJA</p>	<p><b>JUICIO</b> Presentan propuesta estética con ejemplo de personaje e integración en escena pero carece de propuesta de storyboard.</p> <p>Capacidad: - BAJA</p>	<p><b>JUICIO</b> Storyboard muy completo y detallado que comunica de una manera muy amena y adecuada alguno de los conceptos técnicos del guion. Destaca la buena integración con los personajes.</p> <p>Capacidad: MUY ALTA Consideramos dar misma calificación que Render Área</p>
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 2'5	PUNTOS: 2	PUNTOS: 3	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 3

2.2. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN (máx: 3): Bocetos de storyboard más originales e innovadores. Propuesta de personaje principal y escenarios, explicación de referencias y modelos utilizados.

<p><b>JUICIO</b> El personaje es la representación de un visitante tipo. Se caracteriza por no hablar, se expresa mediante movimientos y sonidos.</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: BAJA</p>	<p><b>JUICIO</b> Personaje cuya estética establezca complicidad personal con el espectador</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: ALTA Consideramos dar misma calificación que SIDN</p>	<p><b>JUICIO</b> Personaje con una representación más realista. Quizás parece más adecuado para cómic.</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: MEDIA</p>	<p><b>JUICIO</b> Personaje conocido, amigable, familiar, gracioso, pintoresco,...</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: MUY ALTA</p>	<p><b>JUICIO</b> Personajes de estética sencilla, moderna y con fuerte capacidad comunicativa.</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: ALTA Consideramos dar misma calificación que Microfilm</p>	<p><b>JUICIO</b> Personaje que consideramos más adecuado para videojuego.</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: MEDIA</p>	<p><b>JUICIO</b> El personaje principal es un hombre del tiempo en un programa imaginario (Meteo Box).</p> <p>Originalidad: MEDIA Estética: MEDIA</p>	<p><b>JUICIO</b> Cazadora prehistórica y su mascota el ave prehistórica. Con su interacción tienen una amplia gama de generar juegos complementarios.</p> <p>Originalidad: ALTA Estética: MUY ALTA</p>
<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: BAJA Desarrollo: MEDIO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: MEDIA Desarrollo: ALTO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: MEDIA Desarrollo: MEDIO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: ALTA Desarrollo: ALTO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: ALTA Desarrollo: MEDIO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: NO</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: ALTA Desarrollo: BAJO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: NO</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: MEDIA Desarrollo: BAJO</p>	<p>Ejemplo de storyboard: Sí</p> <p><b>JUICIO</b> Originalidad: ALTA Desarrollo: ALTO</p>
<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: NO</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí. Animación 3d: Realista + Cartoon (2D).</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí Carecen de storyboard pero en su propuesta estética</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí Sin un ejemplo concreto de storyboard aunque en su</p>	<p><b>OBSERVACIONES</b> Propuesta de fondos y escenarios: Sí</p>





					proponen una integración 2D+3D con efectos sonoros.	propuesta estética desarrolla una propuesta de fondos y escenarios	
Ejemplos de referencias de estilo: NO	Ejemplos de referencias de estilo: NO	Ejemplos de referencias de estilo: NO	Ejemplos de referencias de estilo: SÍ	Ejemplos de referencias de estilo: SÍ En el apartado de guion se hace mención al canal divulgativo Kurzgesagt - In a Nutshell para ver el espíritu de la propuesta.	Ejemplos de referencias de estilo: SÍ En el manual de estilo se habla de referencias a "El Principito" entre otros.	Ejemplos de referencias de estilo: NO	Ejemplos de referencias de estilo: SÍ
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 2	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 2'5	PUNTOS: 2	PUNTOS: 1	PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 3

**3. CALIDAD EN EL PROCESO DE REALIZACIÓN SOBRE UN MANUAL DE ESTILO DE REALIZACIÓN (máx: 5). Explicación del concepto de la grabación y acabado final. Especificación de pasos.**

**3.1. CONDICIONES DE PRESENTACIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA (máx: 2). Explicación de aspectos como la grabación y estrategia para optimizar los recursos técnicos de cara a mejorar el acabado final.**

JUICIO Concepto de grabación: BAJO	JUICIO Concepto de grabación: MEDIO	JUICIO Concepto de grabación: MEDIO	JUICIO Concepto de grabación: ALTO (Muy bien definido)	JUICIO Concepto de grabación: MEDIO	JUICIO Concepto de grabación: MEDIO	JUICIO Concepto de grabación: MEDIO	JUICIO Concepto de grabación: ALTO
Estrategia de optimización: No se contempla	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ	Estrategia de optimización: SÍ
En general, falta definición a la propuesta.	Otros: Contempla posibilidad de narrador (voz en off)	Otros: Contemplan la combinación de recursos 2D+ilustraciones + imágenes de archivo, etc.	Otros: Banda sonora propia, geólogo en plantilla, clara definición de medios técnicos y controles de calidad en el proceso.	Otros: Introducción de voz en off	Otros: Contempla posibilidad de locución (voz en off).	Otros: Contempla posibilidad de locución (voz en off).	Otros: Al tratarse de ilustración hasta After Effects. Otros: Al tratarse de ilustración vectorial, los archivos finales pueden ser escalados hasta una calidad 4k sin merma de calidad. Además, pueden utilizarse para material impreso.
PUNTOS: 0'5	PUNTOS: 1	PUNTOS: 1'5	PUNTOS: 2	PUNTOS 1	PUNTOS 1'5	PUNTOS 1	PUNTOS 2

**3.2. DESARROLLO DE LAS FASES DEL PLAN DE TRABAJO DE LA PRODUCCIÓN (máx: 1,5). Preproducción, producción y postproducción.**



Esta es una copia impresa del documento electrónico generado por la aplicación informática Portalfirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/operncms/operncms/portal/index.jsp?opcion=verifica



<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: NO</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí Completo incluye calendario con el desarrollo de las fases.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí El más completo, incluye calendario de fases y departamentos implicados en proceso.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí Muy completo, incluye calendario de fases y departamentos implicados en proceso.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí Incluye calendario genérico de fases.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí Incluye calendario con el desarrollo de las fases.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: RELATIVO Cronograma genérico sin definición de días.</i>	<i>JUICIO Detallado de las fases de producción: Sí Muy completo, incluye calendario de fases y departamentos implicados en proceso.</i>
<i>Plazo: Sin determinar</i>	<i>Plazo: 58 días Mejor tiempo de ejecución Consideramos dar misma calificación que Zootropo Studio i Render Área</i>	<i>Plazo: 90 días laborables</i>	<i>Plazo: 5 meses Consideramos dar misma calificación que Zootropo Studio i Microfilm 2.0.</i>	<i>Plazo: Sin determinar.</i>	<i>Plazo: 31 semanas (155 días laborables) El tiempo excede el plazo de ejecución del proyecto. Propone de Enero a Agosto, cuando damos 5 meses como máximo de ejecución.</i>	<i>Plazo: Sin determinar.</i>	<i>Plazo: 118 días laborables (4 meses) Consideramos dar misma calificación que Render Área i Microfilm 2.0.</i>
<i>PUNTOS: 0</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 1.5</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 0.5</i>	<i>PUNTOS: 0</i>	<i>PUNTOS: 0,5</i>	<i>PUNTOS: 1</i>
<b>3.3. ADAPTACIÓN DEL MANUAL DE ESTILO Y PLAN DE TRABAJO A LAS NECESIDADES DEL MUSEO (máx: 1,5). Propuestas que permitan solucionar imprevistos e introducir cambios no contemplados.</b>							
<i>JUICIO NO SE CONTEMPLA EXPLICITAMENTE</i>	<i>JUICIO Se contempla adecuar calendario según necesidades del Museo.</i>	<i>JUICIO Contemplan la colaboración con los técnicos y especialistas del museo para dotar de rigurosidad a los contenidos del audiovisual.</i>	<i>JUICIO Se contempla flexibilización en producción y gestión. Además en preproducción contemplan posibles cambios sin variar timing del proyecto. Compromiso de reuniones presenciales en las oficinas del cliente. Consideramos dar misma calificación que Wasabi y Zootropo.</i>	<i>JUICIO No se contempla directamente, aunque se incluyen medidas para la comunicación con el Museo y compartición de archivos.</i>	<i>JUICIO Se contempla colaboración y adaptación per de manera general.</i>	<i>JUICIO Se contempla comunicación telemática y la creación de un canal en Vimeo para comunicar los avances ipso facto. Consideramos dar misma calificación que Render y Zootropo Sudio.</i>	<i>JUICIO Se contempla la flexibilización de la organización y reuniones periódicas para control y validación de propuestas. Consideramos dar misma calificación que Wasabi y Render.</i>
<i>PUNTOS: 0</i>	<i>PUNTOS: 1</i>	<i>PUNTOS: 0'5</i>	<i>PUNTOS: 1'5</i>	<i>PUNTOS: 0'5</i>	<i>PUNTOS: 0.5</i>	<i>PUNTOS: 1'5</i>	<i>PUNTOS: 1.5</i>
<b>TOTAL 3</b>	<b>TOTAL 9</b>	<b>TOTAL 9</b>	<b>TOTAL 14</b>	<b>TOTAL 11</b>	<b>TOTAL 6'5</b>	<b>TOTAL 6'5</b>	<b>TOTAL 16'5</b>

Esta es una copia impresa del documento electrónico generada por la aplicación informática PortalFirmas. Mediante el código de verificación puede comprobar la validez de la firma electrónica de los documentos firmados en la dirección web: https://www.sede.dival.es/opercms/opercms/portal/index.jsp?opcion=verifica

## DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

### LOTE 1: LA EVOLUCIÓN HUMANA, LA INDUSTRIA LÍTICA EN EL PALEOLÍTICO MEDIO Y LA TALLA Y EL TRABAJO DEL HUESO EN EL PALEOLÍTICO SUPERIOR, EL ARTE EN LA PREHISTORIA

BAREMACIÓN POR JUICIO DE VALOR: máximo 18 puntos (Las calificaciones se establecen en tramos de 0,5 puntos. No se contemplan otros decimales)

EMPRESA	CRITERIOS									TOTAL
	1. CALIDAD COMUNICATIVA DE LA PROPUESTA NARRATIVA SOBRE NUEVAS PROPUESTAS DE GUIÓN (máx: 7)			2. CALIDAD ESTÉTICA DE LA PROPUESTA INFOGRÁFICA (máx: 6)		3. CALIDAD EN EL PROCESO DE REALIZACIÓN (máx: 5)				
	1.1. ATRAER LA ATENCIÓN DEL VISITANTE Y BUENA SECUENCIACIÓN (PRESENTACIÓN, NUDO Y DESENLACE) (máx: 3)	1.2. TRANSMISIÓN DISCURSO CIENTÍFICO A PÚBLICO NO ESPECIALIZADO MAYOR DE 12 AÑOS (máx: 2)	1.3. EXPERIMENTACIÓN DE SENTIMIENTOS Y SENSACIONES POSITIVAS SOBRE EL PATRIMONIO (máx: 2)	2.1. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN (máx: 3)	2.2. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN (máx: 3)	3.1. CONDICIONES DE PRESENTACIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA (máx: 2)	3.2. DESARROLLO DE LAS FASES DEL PLAN DE TRABAJO DE LA PRODUCCIÓN (máx: 1,5)	3.3. ADAPTACIÓN DEL MANUAL DE ESTILO Y PLAN DE TRABAJO A LAS NECESIDADES DEL MUSEO (máx: 1,5)		
IN GAME	0	0	0	0,5	0,5	0,5	0	0		1,5
MICROFILM 2.0	1,5	0,5	0	3	2,5	1,5	1,5	0,5		11
PR. TEL. MECOMLYS	2	1	1,5	2	1,5	1	1	0,5		10,5
TELSON	3	1,5	1	1,5	3	1	1	1		13
WASABI	2,5	2	2	2,5	2	2	0,5	1,5		15

### LOTE 2: EL CLIMA CAMBIA (ANIMACIÓN)

BAREMACIÓN POR JUICIO DE VALOR: máximo 18 puntos (Las calificaciones se establecen en tramos de 0,5 puntos. No se contemplan otros decimales)

EMPRESA	CRITERIOS									TOTAL
	1. CALIDAD COMUNICATIVA DE LA PROPUESTA NARRATIVA SOBRE NUEVAS PROPUESTAS DE GUIÓN (máx: 7)			2. CALIDAD ESTÉTICA DE LAS ANIMACIONES (máx: 6)		3. CALIDAD EN EL PROCESO DE REALIZACIÓN (máx: 5)				
	1.1. ATRAER LA ATENCIÓN DEL VISITANTE Y BUENA SECUENCIACIÓN (PRESENTACIÓN, NUDO Y DESENLACE) (máx: 3)	1.2. TRANSMITIR DISCURSO CIENTÍF. A PÚBLICO NO ESPECIALIZADO MAYOR DE 12 AÑOS (máx: 2)	1.3. EXPERIMENTACIÓN DE SENTIMIENTOS Y SENSACIONES POSITIVAS SOBRE EL PATRIMONIO (máx: 2)	2.1. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN (máx: 3)	2.2. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN (máx: 3)	3.1. CONDICIONES DE PRESENTACIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA (máx: 2)	3.2. DESARROLLO DE LAS FASES DEL PLAN DE TRABAJO DE LA PRODUCCIÓN (máx: 1,5)	3.3. ADAPTACIÓN DEL MANUAL DE ESTILO Y PLAN DE TRABAJO A LAS NECESIDADES DEL MUSEO (máx: 1,5)		
IN GAME	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0	0		3
MICROFILM 2.0	0,5	0,5	0,5	2,5	2	1	1	1		9
PR. TEL. MECOMLYS	1	0,5	0,5	2	1,5	1,5	1,5	0,5		9
RENDER AREA	2	0,5	1,5	3	2,5	2	1	1,5		14
SIS. INF. NEGOCIO	3	2	0,5	1,5	2	1	0,5	0,5		11
TELSON SER. AUD.	1,5	0,5	0,5	1	1	1,5	0	0,5		6,5
WASABI	0,5	1	1	0,5	0,5	1	0,5	1,5		6,5
ZOOTROPO STUDIO	2,5	1,5	2	3	3	2	1	1,5		16,5

Por el Secretario de la Mesa se informa que el contenido del informe de fecha 8 de diciembre, no contiene declaración expresa de la exclusión de aquellos licitadores que no alcanzan el umbral mínimo requerido en la fase de valoración de los criterios sujetos a juicio de valor establecido en 9 puntos de

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 26 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



conformidad con los Pliegos de cláusulas administrativas particulares. No obstante ello, la Mesa, por unanimidad de sus miembros considera su aprobación y por tanto,

2) Excluir las ofertas presentadas por **IN GAME PRODUCCIONES S.L.** relativas a los lotes **1 y 2**, y las ofertas presentadas por **TELSON SERVICIOS AUDIOVISUALES S.L.U** y **WASABI PRODUCCIONES, S.L.**” relativas al **lote 2**; al haberse articulado el procedimiento por fases y no haber alcanzado el umbral mínimo de **9** puntos para pasar a la siguiente fase de la licitación.

#### **4. Asuntos de despacho extraordinario.**

Previa declaración de urgencia se pasa al tratamiento de los siguientes puntos de despacho extraordinario.

##### **Despacho Extraordinario 1: Calificación de documentación segundo clasificado.**

La Mesa vista la calificación de la documentación presentada por SBS SEIDOR SL, segundo clasificado cuya documentación a efectos de adjudicación fue requerida por Decreto del Diputado delegado de Contratación número 13284 de 28 de noviembre de 2019, dada la retirada de oferta del primer clasificado del procedimiento abierto para la contratación del suministro de “LICENCIAS ADOBE MEDIANTE SUSCRIPCIÓN DE “ADOBE ENTERPRISE TERM LICENSING AGREEMENT” (Exp.69/19/INF), considera la misma conforme y adecuada a los requerimientos del 141.2 de la Ley 9/2017, de Contratos del Sector Público.

No habiendo más asuntos que tratar, el Sr. Presidente dio por finalizada la sesión, siendo las nueve horas y cincuenta minutos del día anteriormente señalado, extendiéndose la presente acta, de la que como Secretario doy fe.

Valencia, 16 de diciembre de 2019

EL PRESIDENTE,

EL SECRETARIO DE LA MESA,

Juan Jimenez Hernandis

Francisco Serrano Vidal

VOCALES,

Francisco Roig Navarro

Luis Gómez-Ferrer Bayo

SECRETARÍA GENERAL

Documento	Identificadores	
2019 12 16 ACTA MESA		
Código de verificación	Otros datos	Página 27 de 27
2DB072EE-1DC89768-3FFF14F3-A9C2E99		



Javier Piedra Cabanes

José Suñer Gómez

Miriam Chirivella Martí