

GUGGENHEIM BILBAO

PLIEGO DE CONDICIONES TÉCNICAS QUE RIGE LA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO DE DISEÑO, DESARROLLO TECNOLÓGICO Y MANTENIMIENTO DE UNA APP MÓVIL (IOS Y ANDROID) PARA LA EXPOSICIÓN *ARCHITECTURE EFFECTS* DEL MUSEO GUGGENHEIM BILBAO

El objetivo de este Pliego es determinar las especificaciones técnicas en cuyo marco el contratista deberá prestar el servicio de diseño, desarrollo tecnológico y mantenimiento de una aplicación para dispositivos móviles IOS y Android que sirva como apoyo a la visita a la exposición *Architecture Effects* que tendrá lugar en el Museo Guggenheim Bilbao (en adelante, el Museo) entre el 5 de diciembre de 2018 y el 19 de abril de 2019.

1. OBJETO DEL CONTRATO

La prestación del servicio consistirá en facilitar al Museo una aplicación móvil que esté disponible para su descarga en los markets de Apple y Google mientras dure la exposición *Architecture Effects* y que sirva como elemento activo tanto para quien recorre la exposición físicamente como para quien la consulta desde un punto remoto.

El contratista será responsable de llevar a cabo los siguientes aspectos del proyecto:

- Diseño de la experiencia de uso de la aplicación a partir de las pautas de diseño facilitadas por el Museo, que estarán asociadas al diseño global de la exposición.
- Desarrollo tecnológico completo de la app para su uso desde dispositivos IOS y Android, tanto tablets como smartphones.
- Incorporación de los contenidos de la app en tres idiomas: euskera, español e inglés, a los que habrá que sumar los archivos de audio procedentes de la audio-guía en tres idiomas adicionales: francés, alemán e italiano. Se incorporarán textos, vídeos, archivos de audio y enlaces a contenidos online.
- Generación de archivos de audio mediante un proceso “text to speech” a partir de los textos facilitados por el Museo.

GUGGENHEIM BILBAO

- Subida de la app a los markets de Apple y Google, incorporación de descripciones y trabajos de posicionamiento (ASO) para su fácil localización y descarga por parte de los usuarios.
- Mantenimiento técnico de la aplicación mientras dure la exposición para asegurar la correcta descarga y funcionamiento de la app.
- Trabajos de coordinación del proyecto con el personal asignado por el Museo y con los proveedores seleccionados para el lanzamiento de la app en sincronía con la puesta en marcha global de la exposición.

2. FILOSOFÍA Y ASPECTOS CLAVE DE LA APLICACIÓN

Basada en una iniciativa conjunta del Museo Guggenheim Bilbao y el Solomon R. Guggenheim Museum de Nueva York, la exposición *Architecture Effects* propone una mirada innovadora sobre las correspondencias y conexiones entre el arte y la arquitectura en plena era digital. El origen de la exposición es el propio edificio del Museo y su impacto en la práctica arquitectónica de las dos décadas posteriores a su inauguración. Analizando y conectando otros hitos de la era digital, la muestra dibuja un arco comparativo con las prácticas de la arquitectura hoy, en las que resuena el apogeo de las redes sociales, la inteligencia artificial, la realidad aumentada y las nuevas formas de articulación de lo real y lo virtual.

La exposición desarrollará un concepto denominado “Narrative Bubble” como espacio virtual vinculado a los contenidos físicos de la exposición, al que el visitante podrá acceder tanto durante su visita como a través de contenidos facilitados por la app. Esta funcionará como un “sitio” proactivo (ayudado por i Beacons y elementos de realidad aumentada) para quien recorre la exposición físicamente, y como sitio activo (con contenidos consultables y en algunos casos comentables, así como la posibilidad de notificaciones) para quien accede a ella desde un punto remoto.

Dentro de la exposición, el visitante que descargue la app podrá vincular ambas experiencias mediante la recepción de notificaciones facilitadas por beacons, a través de conexiones en puntos concretos de la exposición (que podrán ser activados introduciendo números a modo de audio-guía) o mediante el escaneo de tags y otros elementos físicos con la cámara de sus tablets y smartphones.

GUGGENHEIM BILBAO

La app se identifica como un elemento de experimentación que permita conectar con la exposición de una forma más directa. Hoy en día la interfaz es el lugar donde se relacionan actores humanos y tecnológicos. La aplicación debe recoger esta realidad.

2.1 Contenidos de la aplicación

Esencialmente la aplicación contará con un conjunto de contenidos disponibles para ser consultados tanto durante la visita, como antes o después de esta. Estos materiales se dividen en tres grupos:

- A. Elementos de mediación, fundamentalmente puntos de audio-guía, tanto delante de determinadas piezas como en algunos puntos de la exposición, que podrán invocarse tecleando el número visible en el espacio físico o mediante el escaneo de estos números con la cámara del dispositivo.
- B. Elementos complementarios a las piezas y a la exposición que se manifiesten en la aplicación a partir de notificaciones generadas por beacons que impulsen a la consulta por parte del usuario. Se tratará ante todo de contribuciones multimedia de artistas y autores, que se ofrecerán en distintos formatos: texto, vídeo, diaporamas (en formato vídeo o modo presentación de diapositivas, o la posibilidad de audios (podcast) generados a partir de los materiales de origen por medio de tecnología *text to speech*).
- C. Elementos educativos (“didactika”) a partir de tags/iconos visibles en la exposición y la posibilidad de interactuar con ellos durante la visita a través de la cámara, incorporando la posibilidad de su lectura o interacción mediante opciones de realidad aumentada.

El visitante que descargue la aplicación contará con una versión completa de esta y los contenidos B y C en tres idiomas: euskera, español e inglés, mientras que los contenidos de audio-guía (A) podrán estar disponibles en tres idiomas adicionales: francés, alemán e italiano.

2.2 Otros aspectos clave del proyecto

Analítica de la aplicación

El contratista facilitará información relacionada con las descargas de la aplicación y el consumo de contenidos mientras dure la exposición. Así mismo elaborará un informe final una vez termine la exposición que permita al Museo analizar el impacto de la herramienta y su grado de utilización.

GUGGENHEIM BILBAO

Este análisis e informe deberá recoger las siguientes métricas:

- Número de descargas por tipo de dispositivo (ios/android, smartphone/tablet).
- Idioma seleccionado.
- Contenidos consultados/consumidos.
- Notificaciones recibidas.
- Patrones de navegación/uso de la app.

Documentación del proyecto

El contratista entregará al Museo todos aquellos documentos que se generen durante el proceso de construcción de la aplicación, una breve memoria técnica que describa las características de la misma y las soluciones tecnológicas adoptadas, así como el código fuente de sus dos versiones.

Avisos legales y normativa vigente

La app y todos sus contenidos deberán cumplir estrictamente la legislación vigente en cada momento. El contratista deberá encargarse de la revisión de todos los avisos legales y leyendas de protección de datos requeridos para el cumplimiento de la legalidad vigente, así como su actualización constante en función de nuevos contenidos o cambios normativos si se produjeran.

Pruebas y publicación

El contratista se encargará de realizar las pruebas necesarias para asegurar el correcto funcionamiento de la app, al igual que la infraestructura técnica que permita realizar los test previos a la publicación.

También subirá la app a los markets, y gestionará la incorporación de la información descriptiva de la aplicación en la App Store y en Google Play con el objetivo de facilitar la localización de la aplicación dentro de los markets y el entendimiento de sus características y contenidos para los usuarios que deseen descargarla.

Soporte al equipo del Museo

El contratista estará disponible durante los meses de la exposición para la resolución de dudas operativas respecto al funcionamiento de la app y el acceso a los contenidos. También dará soporte para garantizar el correcto funcionamiento de las herramientas de analítica y su configuración.

Formación.

El contratista se encargará de formar al equipo del Museo, para que este pueda dar soporte a los visitantes que lo soliciten en la descarga y uso de la aplicación.

GUGGENHEIM BILBAO

Propuestas adicionales

Se valorarán propuestas adicionales a las recogidas en este Pliego que mejoren el diseño, la funcionalidad y la construcción técnica.

Idioma de trabajo durante la ejecución del proyecto

El contratista deberá ser capaz de interactuar con el equipo del Museo en inglés cuando la situación lo requiera.

Apoyo a la itinerancia de la exposición

El contratista deberá contemplar la posibilidad de que en el futuro la aplicación requiera de ligeras adaptaciones para ajustarse a la posible itinerancia de la exposición a otros museos y a la necesidad de dar soporte adicional para asegurar su correcto funcionamiento durante la duración de ésta. El coste de los trabajos que se generen fruto de esta itinerancia no estará incluido en este contrato.

3. FASES DEL PROYECTO

El trabajo a realizar constará de dos fases que deberán ser atendidas adecuadamente por parte del contratista.

Fase 1. Definición y desarrollo de la app: julio-noviembre de 2018

Durante esta fase, el contratista trabajará con el personal del Museo y con otros agentes involucrados en el montaje de la exposición para dar respuesta a las necesidades descritas en el Pliego y entregar una aplicación completamente funcional en un entorno de pruebas que dé acceso a todos los contenidos en tres idiomas.

Durante esta fase los principales hitos serán:

- Propuesta final de diseño y navegación de la app: 12 septiembre.
- Entrega de app finalizada, aprobada, completa en un idioma: 30 octubre.
- Entrega de app completa en todos los idiomas y publicada en los markets: 30 noviembre.

Fase 2. Mantenimiento técnico y soporte al Museo: diciembre de 2018-abril de 2019

Durante esta fase, una vez la app esté publicada en App Store y en Google Play, el contratista prestará los servicios necesarios para garantizar la correcta descarga y funcionamiento de la aplicación durante los meses que dure la exposición.