

FUNDACIÓN DEPORTIVA MUNICIPAL

ANUNCIO PARA PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

1. ENTIDAD ADJUDICADORA

- a. **Organismo:** Fundación Deportiva Municipal.
- b. **Servicio que tramita el expediente:** Servicio de Deportes. Sección de Difusión y Comunicación.
- c. **Número de expediente:** 452/2016

2. OBJETO Y DURACIÓN DEL CONTRATO

- a. **Breve descripción del objeto:** Servicio técnico de mantenimiento de las intranets de la FDM de “Coordinación de las EED”; “Inscripción de las EEDD”; “Inscripción y control de los JJDDMM”; “Valora tu Juego Limpio” y desarrollo de una nueva aplicación de “Gestión on-line de solicitud de instalaciones deportivas”. Esos trabajos de mantenimiento han de realizarse en segundo plano, sin que afecte a los procesos para los que están programadas.
- b. **Plazo de ejecución:** 30 días desde la fecha de adjudicación.

3. PRESUPUESTO MÁXIMO PARA ADJUDICAR EL CONTRATO (SI PROCEDE).

El gasto máximo que se prevé para este contrato es de 13.000€ IVA INCLUIDO.

4. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA, ADJUNTANDO PRESUPUESTO Y DOCUMENTACIÓN:

- a. **Se realizará a través del e-mail:** documentacion@fdmvalencia.es
- b. **Responsable:** Jose Miguel Medina Landete
- c. **Teléfono:** 96.354.83.00, ext. 2909
- d. **Domicilio:** Fundación Deportiva Municipal. Paseo de la Petxina, 42.
- e. **Localidad y código postal:** 46008 – Valencia
- f. **Fecha y hora límite para presentar presupuesto y documentación:** día miércoles 16 de noviembre de 2016 a las 12:00h.

5. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Las características y condiciones del contrato se encuentran en el anexo que se encuentra al final del anuncio.

6. OTRAS INFORMACIONES

En base a los parámetros que se establecen en el anterior apartado, los técnicos municipales valorarán las propuestas presentadas y emitirán un informe en el que propondrán, al órgano de contratación competente, la más ventajosa a juicio del informante, teniendo en cuenta lo previsto en el artículo 138 apartado 3



del Real Decreto Legislativo 3/2011, de 14 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos del Sector Público.

7. PUBLICACIÓN DE LA SELECCIÓN

El resultado de la selección y adjudicación se publicará en el apartado **Contrata con nosotros** de la web de la Fundación Deportiva Municipal (<http://www.deportevalencia.com>)

Valencia a 11 de noviembre de 2016

ACTUACIÓN 1: DESARROLLOS EN APLICACIONES YA EXISTENTES:

1. APLICACIÓN “INTRANET DE COORDINADORES DE LAS ESCUELAS DEPORTIVAS MUNICIPALES”.

Se trata de una aplicación desarrollada hace más de 5 años bajo lenguaje de programación a medida basado en lenguaje ASP con base de datos SQL Server.

A fecha de hoy esta aplicación sigue usando el mismo core o núcleo con el que inicialmente fue desarrollada, con un gestor de documentación, monitores y coordinadores además de otras más funciones.

Varias han sido las nuevas funcionalidades que se han ido implantando a posteriori a medida que se requerían mayores prestaciones en la aplicación, donde en cada una de esas nuevas acciones implantadas con posterioridad han ido pasando un protocolo de actuación basándose en una primera fase de validación (tanto estratégica como técnica) para hacer viable cada implantación sin alterar o afectar el correcto funcionamiento de la aplicación ya que prácticamente en todas las ocasiones las nuevas funcionalidades van vinculadas a la arquitectura web y funcionalidades ya programadas.

Se proponen nuevas acciones a implementar en esta aplicación como serían:

- Añadir nuevos campos de descarga de archivos en la gestión de personal
- Desarrollar nuevos apartados para la gestión de ficheros (Seguro de Responsabilidad Civil, TC2, Hojas de pago...).

2. APLICACIÓN “ESCUELAS DEPORTIVAS MUNICIPALES (EEDD)”

Se trata de una aplicación que genera solicitudes en una primera fase, para en una segunda fase realizar la inscripción de los escolares.

Respecto a esta aplicación, indicamos que se desarrolló una versión inicial bajo programación a medida basada en tecnología ASP con bases de datos SQL Server.

Sin embargo, con el paso del tiempo, se rehízo la aplicación para poder disponer de una herramienta más moderna y actual y que sí pudiera dar el servicio deseado por la Fundación. Uniendo enfoque estratégico/funcional-tecnología, se determinó como mejor opción desarrollar una segunda versión de la aplicación, también con programación a medida, y bajo lenguaje PHP con bases de datos MySQL.

En el desarrollo de esta segunda versión se unificaron muchos parámetros convirtiéndose en configurables, dando lugar a una estructura muchísimo más compleja que la inicial y que, en los casos que se han desarrollado posteriores modificaciones se debe conocer en profundidad la programación aplicada en cada una de fases ya que cualquier modificación concreta altera los procesos de inscripción, solicitudes y demás prestaciones.

Las nuevas acciones que se proponen a implementar en esta aplicación serían:

- Añadir nuevos archivos pdf en el proceso de “Solicitud”.
- Añadir nueva opción de “Exento” en el proceso “Inscripción”.
- Posibilidad de generación de nuevas subidas de archivos por cada grupo (listado de bonificados y listado de exentos).
- Nuevas opciones de comunicación on line con los colegios respecto al tema de “Incidencias” en los grupos.
- Control en las inscripciones (evitar más de X inscripciones, la repetición de los campos de registro, etc).

3. APLICACIÓN JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

Aplicación por la cual las entidades generan equipos y añaden deportistas.

Dependiendo de muchos de los parámetros configurables se genera una orden de pago con unas características concretas muy definidas.

Al igual que en la aplicación EEDD, se desarrolló en su día una versión iniciada en lenguaje de programación a medida, basado a en tecnología ASP con bases de datos SQL Server.

Y también que al igual que en EEDD, se rehízo posteriormente la aplicación para poder disponer de una herramienta que sí pudiera dar el servicio deseado por la Fundación y que, uniendo nuevamente enfoque estratégico-tecnología, se determinó por utilizar un lenguaje más moderno y desarrollar una segunda versión, también con programación a medida, bajo lenguaje PHP con bases de datos MySql.

Las nuevas acciones que se plantean implementar en esta aplicación serían:

- Subidas de nuevos campos de información de cada uno de los deportistas (foto, DNI/Pasaporte/SIP....) con script que permita adaptar la imagen al guardar.
- Generación en pdf del carnet de un usuario y de múltiples usuarios.
- Desarrollar apartados nuevos dentro de “Equipo”: comentarios para fianzas general para todos (debajo del Ya creado específico), para informar del procedimiento, números de cuenta, pagos por equipo porque surgen muchas incidencias al respecto....
- Poder trasladar datos de entidades y jugadores de una temporada a otra a través del EXCEL.

- Cambios de funcionalidad en el PDF de la orden de pago: eliminación de textos, incluir la fecha para no tener que modificar el documento cada temporada....
- Poder generar los equipos nuevos desde la aplicación sin necesidad que se haya creado alguno.
- Avisar que cuelgan fianza en plataforma y sistema de avisos on line como en el cambio de entrenador, etc.
- Poder Filtrar los equipos de Valencia / Equipos Fuera de Valencia al igual que pasa con las entidades que tienen equipos.
- Poder ver la entidad que solicita la validación del entrenador y que pueda cambiar el documento si es erróneo, sólo antes de validar, no después como en el pago.

4. APLICACIÓN JUEGO LIMPIO

Desarrollo a medida bajo lenguaje de programación PHP con bases de datos MySql.

Esta aplicación es la última que se ha desarrollado en Grupo Ifedes, teniendo mucha relación con la aplicación de Juegos Deportivos Municipales, la misma tiene unos parámetros definidos para obtener la puntuación final obtenido en los distintos formularios y que resuelven una puntuación final a lo largo de la temporada para equipos y árbitros.

Las acciones a implementar en esta aplicación serían:

- En el apartado de partidos, poner mail del entrenador debajo de los datos de los equipos para enviar notificaciones de sanción y no tener que ir mirando uno por uno la dirección:


ALEVÍN FEMENINO

Puntos para el equipo:

Correo electrónico Entrenador:

- Que las entidades y árbitros tengan la opción de poder poner partido aplazado/no disputado en su aplicación para que conste que el partido no se ha celebrado (en ese momento se bloquearía para que no pudieran valorarlo y sólo cuando se actualizara la fecha podrían hacer la valoración).



- Posibilidad de que los coordinadores puedan ver si se hace la valoración de sus entrenadores (a través de plataforma Juegos Deportivos, crear un espacio de juego limpio, en el que se visualizaran los partidos de los equipos pendientes de valorar de la entidad para que puedan controlar a sus entrenadores).
- Hacer un comentario propio del partido como administradores que pueda ver sólo FDM (por ejemplo en el apartado de editar partido con una notificación fuera).

ACTUACIÓN 2: DESARROLLO DE NUEVA APLICACIÓN: RESERVAS ON LINE DE INSTALACIONES DE FDM

Para el desarrollo de esta nueva aplicación de reservas se utilizará el framework “codeigniter” basado en lenguaje de programación PHP, requiriéndose la versión más reciente de PHP y apoyándose en base de datos mysql.

Estructura y funcionalidades:

Se determina una estructura y funcionalidades basadas en los siguientes puntos:

- Existencia de, al menos, 3 perfiles de usuarios en la aplicación:
 - o Administrador de la herramienta
 - o Club/asociación/empresa
 - o Instalación
- Organización por temporadas.
- Las empresas, asociaciones y clubes deportivos podrán solicitar el alta desde un formulario de solicitud de alta como club.
- Una vez dado de alta el club accederá a un formulario para crear su propio perfil y así poder realizar una solicitud de reserva sobre una instalación. Los datos que se insertarán en la solicitud son:
 - o Instalación
 - o Espacio
 - o Día
 - o Horas
 - o Bonificado (deberá subir documentación, varios ficheros). Estos ficheros se podrán descargar todos a la web en un fichero zip.
 - o Aceptado/descartado
 - o Fecha de solicitud
 - o Fecha de aceptación
 - o Campo abierto de información para indicar alguna nota por parte del club.
 - o Campo abierto de información para indicar alguna nota por parte de la instalación.

- o Campo abierto para subir diferentes tipos de ficheros (pdf, jpg, doc, xls,...)
- El ADMINISTRADOR de la aplicación podrá:
 - Gestionar Instalaciones. Edición de sus datos, eliminar o activar/desactivar
 - o Por cada instalación se podrán gestionar sus espacios.
 - Gestionar clubes. Edición de sus datos, eliminar o activar/desactivar.
 - Gestionar solicitudes
 - Exportar los datos a Excel
 - Importar desde Excel en una nueva temporada

Esta nueva aplicación a desarrollar **deberá conectar con la aplicación de JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES** mediante una API, que deberá ser desarrollada en PHP. Dicha API exportará datos codificados en JSON, donde estos datos a exportar serán extraídos de las tablas de la base de datos existente, pero sólo deberán extraerse los referidos a clubes deportivos.

Las temporadas deberán extraerse de la aplicación ESCUELAS MUNICIPALES DEPORTIVAS, pues coinciden en tiempo.

De la misma forma, de la aplicación de JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES deberá desarrollarse otra API que exporte los datos de las temporadas en formato JSON, la aplicación de reservas deberá importar estos datos mediante una tarea programa CRON que se exportará cada cierto tiempo (a definir una vez desarrollado).

Adicionalmente **los datos de las instalaciones deberán estar sincronizadas con la plataforma wordpress ya existente**, estos datos también deberán sincronizarse a través de una API desarrollada en PHP y que extraerá los datos en JSON. Dichos datos serán sincronizados desde una tarea programada CRON diariamente para una correcta sincronización.

Además, los datos de los clubes, deberán estar sincronizadas con la plataforma wordpress ya existente; estos datos también deberán sincronizarse a través de una API desarrollada en PHP y que extraerá los datos en JSON. Dichos datos serán sincronizados desde una tarea programada CRON diariamente para una correcta sincronización.



SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO Y DE HOSTING

Servicio de alojamiento de cada una de las aplicaciones en servidores perfectamente adaptados a las características técnicas de cada aplicación en virtud del lenguaje de programación utilizado en cada aplicación, bases de datos necesarias, espacio ocupado, copias de seguridad diarias, tratamiento antispam de garantía.... y soporte técnico ante posibles problemas que se originen en el futuro.

JUSTIFICACIÓN DE LA SOLVENCIA TÉCNICA Y PROFESIONAL

La empresa adjudicataria deberá aportar una declaración responsable de experiencia y de mantenimiento de la Solvencia Técnica y Profesional, tanto en materia deportiva, como de gestión documental y lenguajes de programación necesarios para llevar a cabo el trabajo.