



**PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARA LA CONTRATACIÓN  
MEDIANTE LA MODALIDAD DE COMPRA PÚBLICA DE TECNOLOGÍA  
INNOVADORA, POR EL PROCEDIMIENTO DE LICITACIÓN CON  
NEGOCIACIÓN**

***DE DOS LOTES DE SERVICIOS DE REALIDAD VIRTUAL:***

***LOTE 1: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA  
PARA EL RECONOCIMIENTO DE LOS SÍNTOMAS DEL ICTUS. I***

***LOTE 2: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA,  
DE ENTRENAMIENTO Y DIAGNÓSTICO DE LA RESPIRACIÓN, PARA LA  
MEJORA EN LA PRECISIÓN DE LOS TRATAMIENTOS DE RADIOTERAPIA Y  
PRUEBAS DE IMAGEN***

**FINANCIADO EN UN 80% POR EL PROGRAMA OPERATIVO  
PLURIRREGIONAL FEDER POCINT A TRAVÉS DEL CONVENIO DE  
COLABORACIÓN CON EL MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y  
UNIVERSIDADES DEL GOBIERNO DE ESPAÑA "CODIGO 100"**



## Tabla de contenidos

1. <u>Organismo de contratación y otros participantes.....</u>	<u>2</u>
2. <u>Antecedentes.....</u>	<u>3</u>
3. <u>Objeto de la licitación.....</u>	<u>4</u>
<u>3.1. Lote 1: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA PARA EL RECONOCIMIENTO DE LOS SÍNTOMAS DEL ICTUS.....</u>	<u>4</u>
<u>3.1.1 Contexto de la necesidad.....</u>	<u>4</u>
<u>3.1.2 Alcance técnico.....</u>	<u>5</u>
<u>3.1.3 Enlaces a Recursos.....</u>	<u>9</u>
<u>3.2 Lote 2: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA, DE ENTRANAMIENTO Y DIAGNÓSTICO DE LA RESPIRACIÓN PARA LA MEJORA EN LA PRECISIÓN DE LOS TRATAMIENTOS DE RADIOTERAPIA Y PRUEBAS DE IMAGEN.....</u>	<u>9</u>
<u>3.2.1 Contexto de la necesidad.....</u>	<u>9</u>
<u>3.2.2 Alcance Técnico.....</u>	<u>9</u>
<u>4. Requisitos técnicos.....</u>	<u>12</u>
<u>4.1 Consideraciones generales.....</u>	<u>12</u>
<u>4.2 Multi-idioma.....</u>	<u>12</u>
<u>4.3 Requisitos tecnológicos.....</u>	<u>13</u>
<u>5. Plan de proyecto.....</u>	<u>14</u>
<u>6. Ciclo de vida y ciclo de mantenimiento del producto o servicio resultante.....</u>	<u>15</u>
<u>7. Plan de negocio y marketing.....</u>	<u>15</u>
<u>8. Plan de comunicación.....</u>	<u>16</u>
<u>9. Obligaciones de información y publicidad FEDER.....</u>	<u>16</u>

### 1 Organismo de contratación y otros participantes

El organismo de contratación es el Servicio Gallego de Salud.

La unidad promotora de la contratación es la Dirección Xeral de Asistencia Sanitaria.



## 2 Antecedentes.

Código100 es un plan de innovación centrado en mejorar los procesos de salud relacionados con el envejecimiento. Debido a la distribución poblacional de Galicia y a su proyección para los próximos años, esta es una de las máximas prioridades en esta Comunidad Autónoma.

Galicia presenta una tendencia al envejecimiento de la población mayor que otras regiones españolas y europeas, así como un crecimiento demográfico negativo. La cifra actual de población con 65 o más años representa en 2018 un 24% de la población total gallega en un contexto en el que la esperanza de vida cada vez es más alta. Las estimaciones del INE para el año 2020 sitúa a este grupo de población en un 24,5%. Los retos sanitarios a los que se enfrenta Galicia obligan a actuar de forma rápida. El reto del envejecimiento con la posibilidad de mantener una vida saludable y autónoma han pasado de necesidad futura a realidad presente.

Código100 es una iniciativa que pretende implementar nuevos elementos de innovación dirigidos a una población tendente al envejecimiento con el ánimo de consolidar en Galicia una región de referencia en innovación para un envejecimiento activo y saludable. El nombre de este programa se refiere al objetivo de que Galicia sea una región donde se pueda vivir con calidad 100 años, y en donde se innova para alcanzar este fin.

Lejos de buscar impactos puntuales a través de proyectos aislados, el gran valor del plan reside en promover un modelo de innovación centrado en un reto común y capaz de integrar a todos los agentes de valor en el ecosistema de innovación, desde los profesionales sanitarios a los pacientes y cuidadores, incluyendo los centros sanitarios y entidades de I+D y empresas de vocación innovadora. Los proyectos están además diseñados para en caso de éxito poder alcanzar a medio plazo un despliegue amplio dentro del sistema de salud, que haga llegar de forma efectiva los resultados del proceso de I+D+i a los usuarios finales.

Dentro de Código 100 se distinguen tres áreas o líneas de actuación:

Empoderamiento de Pacientes: Proyectos destinados a fortalecer los servicios sanitarios y las capacidades de las personas respecto a su propia salud.

Gestión de Profesionales: Iniciativas que incrementen las competencias de los profesionales, modernicen el sistema y fomenten una cultura innovadora.

**Nuevas Terapias:** Dirigida principalmente hacia desarrollos en el campo biotecnológico y biomédico. Se busca una mayor personalización de la práctica asistencial mediante la adopción de tratamientos personalizados, asociados muchas veces a nuevas tecnologías de diagnóstico.

Para el desarrollo de estas líneas, el Servicio Gallego de Salud ha lanzado un proceso de consulta al mercado en el que se han obtenido aportaciones de más de 200 entidades, que han sido trasladadas a los documentos denominados "Fichas de Avance", donde se recogen el planteamiento a realizar para generar las soluciones encaminadas a resolver cada uno de estos retos. También ha sido generado y publicado un Mapa de Demanda Temprana, que anticipa las distintas soluciones que se desarrollarán mediante actuaciones de Compra Pública de Innovación.

En concreto esta licitación se enmarca en la línea 2 "GESTIÓN DE PROFESIONALES" y surge de la reflexión de un desayuno de trabajo con más de 40 profesionales, que después de un proceso de brainstorming y otro de concreción se llega a la definición de dos necesidades articuladas en dos lotes que presentamos a continuación.

### 3 Objeto de la licitación

El objeto de esta licitación es el diseño y desarrollo de dos soluciones de Realidad Virtual no inmersiva divididas en 2 lotes:

#### 3.1 Lote 1: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA PARA EL RECONOCIMIENTO DE LOS SÍNTOMAS DEL ICTUS

##### 3.1.1 Contexto de la necesidad

El ictus es una enfermedad cerebrovascular que, sin ser de las más conocidas, afecta a una gran parte de la sociedad y tiene consecuencias muy graves, incluso letales para los pacientes que lo sufren. La vigilancia y detección temprana de sus síntomas, puede reducir y hasta anular dichas consecuencias, pero para ello se ha de formar en la comprensión de los mismos, además de concienciar a la ciudadanía de su importancia.

El Servicio Gallego de Salud, lleva trabajando tiempo en estos dos objetivos, con resultados muy positivos. Por una parte, con un protocolo orientado a profesionales y por otra, con la publicación de una animación 3D explicativa. Pero tanto en un caso como en otro, la complejidad de transmitir y comprender los



síntomas y sus consecuencias hace necesaria la creación de una solución más avanzada que nos permita profundizar más en nuestro objetivo.

### 3.1.2 Alcance técnico

Se busca diseñar y desarrollar una solución innovadora basada en tecnologías virtuales, que permita desgranar y cuasi experimentar las sensaciones que se tiene al sufrir dichos síntomas. Las pocas tecnologías existentes que nos permiten percibir sensaciones físicas requieren la utilización de hardware específico y no son efectivas para ser dirigidas a un público en general y masivo, hecho imprescindible para la realización de dicha campaña. Por todo ello, se plantea una solución con triple salida: web, escritorio y APP.

La solución pasa por realizar una escena o varias escenas virtuales en tiempo real, tomando como referencia el video que actualmente ya dispone el Servicio Gallego de Salud. Mediante la interactividad, el usuario puede profundizar en cada fase, cada síntoma, cada experiencia, dejándole acceder bajo demanda a contenidos multimedia asociados, que le permitan de la mejor forma posible ponerse en la situación del paciente que los está sufriendo. De esta manera utilizamos la realidad virtual y todas las posibilidades creativas y pedagógicas que ella nos aporta, para desgranar el árbol de síntomas definido y sirviendo de menú director para llegar a todos los contenidos asociados.

Ante un planteamiento tan abierto como este, se pretende instar a las empresas a aplicar la creatividad y experiencia acumulada para conseguir transmitir, de la manera más intuitiva, la realidad de algo que en sí mismo es muy difícil de transmitir.

En el vídeo se nos muestran la terna de los síntomas más habituales (Cara, Pierna, Brazo), que lanza un mensaje claro y contundente, pero la realidad es que la complejidad y la combinación de síntomas es mucho más profunda. Con esta solución se pretende dar cabida a toda la sintomatología reconocida, así como intentar plasmar la experiencia de nuestros profesionales en la misma.

Los síntomas a tratar se pueden centrar en pérdida de fuerza, pérdida de sensibilidad, alteración del habla, alteración visual y dolor de cabeza muy intenso, además de otros síntomas menos frecuentes como vértigo persistente, visión doble, pérdida campo visual, dificultad para la marcha y alteración en la coordinación.

Ni tienen por qué aparecer todos los síntomas, ni tiene que ver con la intensidad de los mismos. En cualquier caso, lo que si se pretende es sensibilizar en que "no es broma" y que ante la duda es necesario acudir los servicios médicos, del mismo modo que se acude ante un síntoma de angina de pecho.

Por otra parte, la solución debe tener un doble target de usuario destino. Por una parte, la ciudadanía en general y por otra los profesionales médicos. Se enfocará cada target, desde un punto de vista pedagógico y tecnológico, con el lenguaje, jerga, herramientas y complejidades adecuadas a cada uno.

**Modo Ciudadanía:** Orientada a la ciudadanía en general, cuyo fin principal es la función pedagógica de detección de los síntomas del Ictus. Para ello debe contar con al menos las siguientes secciones:

- Interfaz o escena principal: A modo de menú principal, sobre una escena ambientada en la estética y formas de la Animación 3D existente, se pueden seleccionar los diferentes síntomas y niveles asociados de sintomatología.
- Escenas de cada síntoma: Por cada uno de los síntomas se creará una escena nueva o una concreción sobre la escena principal, donde se explique pedagógica y visualmente dicho síntoma. Como ya hemos explicado, transmitir las sensaciones es muy difícil y menos sin hardware específico, con lo que se quieren complementar las escenas de cada síntoma con elementos multimedia asociados que ayuden a su comprensión.
- Acceso a Multimedia: Desde la escena o subescena virtual de cada síntoma, se podrá acceder intuitivamente a toda esa información y recursos complementarios. Dichos recursos, podrán ser imágenes, vídeos, audios e incluso elementos virtuales explicativos.
- Protocolo: En este caso, tratándose de ciudadanía en general, el protocolo básicamente pasa por acudir a los servicios sanitarios ante la detección de dichos síntomas. Se debe poner especial atención en este modo, a transmitir la seriedad de la enfermedad y que, ante la duda, se debe acudir a los profesionales.





**Modo Profesionales:** Orientada a los profesionales médicos y en un doble sentido. La función pedagógica similar a la de la ciudadanía, en este caso con la jerga y resto de elementos orientados al profesional y la formativa respecto al protocolo por otra.

- Detección de síntomas: Enfocando el objetivo en el profesional, se pueden reutilizar o complementar los contenidos virtuales desarrollados para el modo Ciudadanía. Siempre y cuando en la definición técnica se posibilite la adecuación hacia los profesionales. Las explicaciones médicas, las palabras utilizadas, así como los contenidos explicativos, que pueden ser de carácter más profesional.

Debe respetar los mismos niveles que en el modo Ciudadanía, exceptuando el de protocolo que, en este caso debe estar mucho más desarrollado.

- Protocolo: Además de la detección de los síntomas por parte de los pacientes, uno de los elementos que más vidas puede salvar es la ejecución correcta en cada caso, del protocolo establecido a nivel profesional. Comunicaciones, Derivaciones, Llamadas, ... Todo ello está establecido en el protocolo que se adjunta el enlace para su comprensión.

Tecnológicamente hablando, no se presupone ninguna tecnología asociada al protocolo, bien sean checklists, bien virtuales, bien multimedia, ... En cualquier caso, se valorará aquella solución más innovadora y que aporte un mayor grado de comprensión y asimilación de la información.

A las empresas licitantes se solicitará el diseño y definición de las tecnologías virtuales aplicadas y de las bases pedagógicas empleadas para la consecución de la solución. Pero sobre todo se busca emplazarlas a ofrecer la mejor definición de una solución innovadora y creativa que permita cumplir con los preceptos y objetivos señalados.

Para ellos, el Servicio Gallego de Salud, con aquellas empresas que pasen a la fase de negociación, se establecerán reuniones con los profesionales sanitarios, para comprender de manera profunda el reto y las diferentes derivadas.



- ✓ FALA
- ✓ FACIANA
- ✓ FORZA

### 3.1.3 *Enlaces a Recursos*

Animación 3D Ictus: [https://multimediaext.sergas.es/web/20160704/video\\_Ictus\\_v05\\_HD\\_CAS.mp4](https://multimediaext.sergas.es/web/20160704/video_Ictus_v05_HD_CAS.mp4)

Protocolo: <https://www.sergas.es/Asistencia-sanitaria/Documents/871/Instrucci%C3%B3n%203-2016%20do%20plan%20ictus.pdf>





## 3.2 Lote 2: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SOLUCIÓN VIRTUAL FORMATIVA, DE ENTRENAMIENTO Y DIAGNÓSTICO DE LA RESPIRACIÓN PARA LA MEJORA EN LA PRECISIÓN DE LOS TRATAMIENTOS DE RADIOTERAPIA Y PRUEBAS DE IMAGEN

### 3.2.1 *Contexto de la necesidad*

En los tratamientos de radioterapia y pruebas de imagen, uno de los factores que afectan al resultado, es la respiración. En tratamientos de radioterapia, la respiración produce un movimiento que, muchas veces obliga al profesional a ampliar el diámetro de irradiación, con los perjuicios que supone para el paciente sobre las células sanas. Del mismo modo en las pruebas de imagen, la respiración produce una distorsión en las imágenes resultado, que dificultan la labor del profesional.

En definitiva, la correcta respiración ante este tipo de tratamientos y pruebas puede reducir las consecuencias, obteniendo mejores resultados en precisión de irradiación y calidad de imagen. Para ello, el paciente debe aprender a respirar de forma correcta.

### 3.2.2 *Alcance Técnico*

Se busca diseñar y desarrollar una solución innovadora basada en tecnología de realidad virtual, que permita formar y entrenar la correcta forma de respiración en cada caso, para que la zona tratada esté lo más inmovilizada posible.

La solución irá dirigida a pacientes que deben de entrenar la correcta respiración, para su posterior tratamiento o prueba. La solución, en consecuencia, debe ser de utilización masiva y de bajos requerimientos hardware, con lo que no se plantea una solución con dispositivos inmersivos, sino una herramienta formativa que pueda ser accesible por los pacientes y profesionales casi desde cualquier dispositivo. Como herramienta de escritorio, como elemento embebido en una página web y como App para dispositivos móviles.

Debe contemplar dos modos diferenciados, la explicación y formación de cómo respirar, por una parte y la comprobación y detección de la correcta respiración por otra.

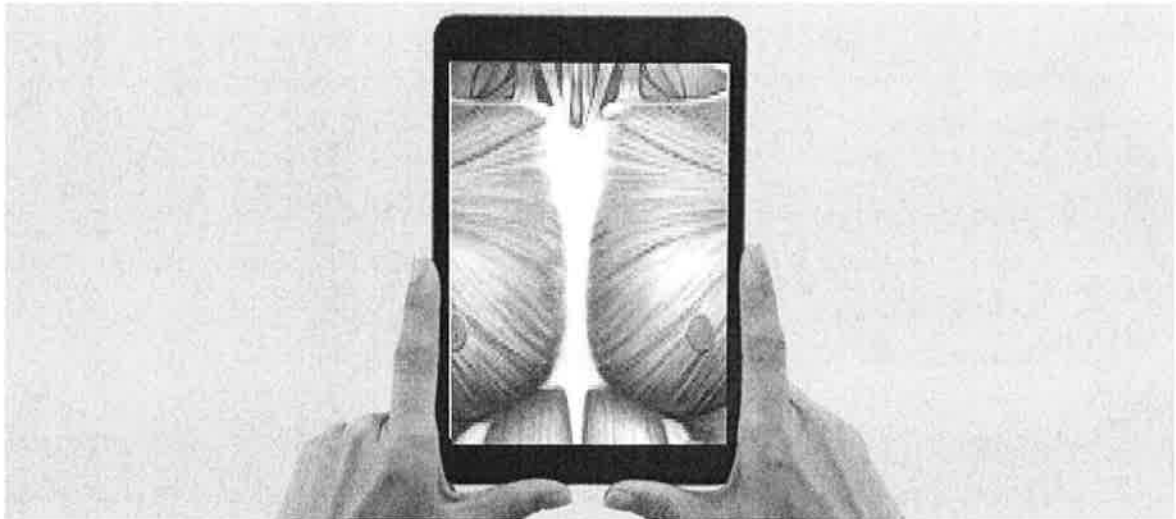
#### **Modo explicativo o formativo:**

- En este modo, han de tenerse en cuenta los siguientes factores:

- Diferentes tipos de respiración: La solución debe contemplar explicaciones tanto de la respiración pulmonar, como de la abdominal, así como un configurador demostrativo de la intensidad de los músculos que afectan a la respiración óptima, en función de la ubicación del tumor o el objetivo a analizar.
- Diferentes targets de paciente: La solución debe mostrar las explicaciones de forma empática con el target de paciente, realizando las virtualizaciones en función de si es hombre, mujer, niño o niña.
- Modelo del tronco: el modelo virtual, al menos debe representar el tronco completo con todos los órganos, pudiéndose activar y desactivar capas en función de los distintos sistemas corporales.
- Calidad gráfica: A pesar de que cada vez más los dispositivos móviles tienen más capacidades gráficas, no se exigirá una calidad realista, sino una calidad gráfica suficiente para dar la mayor capacidad formativa.
- *Posible Reto o Mejora: Dotar de "inteligencia" al configurador demostrativo, mediante el cálculo de intensidad de los músculos que afectan en la óptima respiración en función de la ubicación y tamaño aproximado del tumor, colocado de forma dinámica.*

### Modo Diagnóstico:

- El desarrollo de este modo, solo se realizará en la versión App. En él se plantea que la solución, detecte si el paciente está realizando una correcta respiración, por medio del hardware básico de los smartphones y las tables. En cualquier caso, solo se plantea para la detección de las respiraciones pulmonar y abdominal, no para el configurador.
- Con el fin de promover la creatividad y el concepto innovador, no se define que tecnología usar para dicho diagnóstico, sea mediante visión artificial, realidad aumentada, sensórica o cualquier otra innovación que mejore las anteriores. La tecnología a aplicar, debe tener en cuenta su utilización de forma masiva y el ratio coste-unitario/mejora.
- *Posible Reto o Mejora: Diagnostico aproximado de cualquier respiración definida en el configurador.*



## 4 Requisitos técnicos

### 4.1 Consideraciones generales

Dado que las soluciones, se van a orientar a la ciudadanía en general en un caso y en el otro hacia un número de pacientes elevado, la solución no debe ser inmersiva ni contar con hardware específico. Por esta razón se piden tres vertientes asociadas a la solución: Web, Escritorio, APP:

- Web: Debe de ser una solución incrustable en una página web, no se especifica formato, dado el abanico de tecnologías RV existentes y para no cercenar posibilidades. En cualquier caso, debe funcionar de forma autónoma independientemente de la arquitectura de la web donde se va a incrustar. La interacción debe ser con los dispositivos estándar: ratón y teclado.
- Escritorio: Mediante un link de descarga, el usuario podrá bajarse la aplicación y ejecutarla como aplicación en su ordenador. Solo se exige solución para sistemas Windows, podrá plantearse como mejora la posibilidad de ser ejecutada en otros sistemas operativos. La interacción debe ser con los dispositivos estándar: ratón y teclado.
- APP: Debe ser compatible con Android e iOS, y se debe de incluir el coste de mantenimiento de las mismas.



## 4.2 Multi-idioma

Las soluciones deben contemplar la posibilidad de trabajar con varios idiomas y aplicar esta posibilidad en tres aspectos diferentes:

- Interface. Será el propio usuario el que decida, en el inicio de la sesión, el idioma con el que quiere trabajar. La interface de salida del sistema adoptará el idioma seleccionado por el usuario y lo utilizará en todos los términos que aparecen en pantalla y en todos los procesos de comunicación con el usuario.
- Contenidos Multimedia: principalmente en el lote 1, los contenidos multimedia deberán estar etiquetados de forma que, si existen en varios idiomas, sean visualizados en el idioma adecuado. Del mismo modo en caso de no existir el contenido en todos los idiomas, aparecerá el existente en todos los idiomas.

## 4.3 Requisitos tecnológicos

Dado que las tecnologías de Realidad Virtual son emergentes y por definición innovadoras, no se especifican, ni sistemas de desarrollo específicos ni funcionalidades tecnológicas específicas. En cualquier caso, deben ser tecnologías de Realidad Virtual, no inmersivas, escalables, actualizables y que cumplan los requisitos y necesidades fijados en esta licitación.

## 5 Plan de proyecto.

El proyecto se desarrollará en base a un plan de proyecto que deberá incluir, entre otros, los siguientes aspectos:

Incluirá al menos:

- Cronograma
  - Propuesta de cronograma general que recoja la planificación general del proyecto: fases, tareas e hitos.
  - Paquetes de trabajo y tareas previstas y entregables hasta finalizar el proyecto.
  - Otros hitos intermedios relevantes



- Organización de la empresa o consorcio y subcontrataciones contempladas en la propuesta.
- Equipo o equipos de trabajo. Plan de participación de los recursos
- Metodología de seguimiento. El seguimiento y control del proyecto se hará siguiendo los procedimientos actuales del Servicio Gallego de Salud para tales efectos, realizando al menos:
  - Reuniones periódicas de seguimiento.
  - Elaboración de informes mensuales de seguimiento del proyecto por parte de la empresa/consorcio adjudicataria/o.
  - Elaboración de informes específicos que se establezcan desde la oficina de proyecto del plan de innovación Código 100.
- Riesgos identificados y propuesta de gestión de riesgos.

## 6 Ciclo de vida y ciclo de mantenimiento del producto o servicio resultante

Las soluciones innovadoras desarrolladas deberán orientarse desde su inicio a proporcionar un servicio final al usuario.

Para conseguir un despliegue de la solución se debe plantear el ciclo de vida completo del producto y servicios resultantes, y mantener dentro de los requisitos de la solución el mantener esos costes dentro de un marco que lo haga sostenible para el comprador.

Se establecerá un ciclo de vida y mantenimiento que permita establecer una estimación del coste total del producto o servicio, contemplando todo el ciclo de vida del producto y/o servicio, de acuerdo a las definiciones realizadas en el proyecto, explicando cada uno de dichos componentes.

En el ciclo de vida se incluirá al menos:

- a) Fase de desarrollo
- b) Fase de despliegue.
- c) Ciclo de Mantenimiento de la solución hasta la finalización de la vida útil del producto.
- d) Estimación de costes de operación y soporte.



e) Posibles evoluciones tecnológicas de la solución. Se espera que esta solución con sus correspondientes evoluciones pueda resultar operativa durante, al menos, una década. La propuesta debe incluir los procesos que garanticen la adaptación o incorporación de evoluciones tecnológicas acordes a las tendencias existentes.

## 7 Plan de negocio y marketing

Dentro del proyecto, la empresa debe desarrollar un plan de negocio y comercialización de la solución innovadora desarrollada. En este plan deben identificarse los siguientes elementos:

- a) Elementos comercializables de productos o servicios. Valoración prevista de precios para la comercialización de productos o servicios resultantes.
- b) Modelo de negocio propuesto para la explotación de los resultados del proyecto tanto en productos como en servicios, definiendo las acciones de marketing de la solución que se llevarán a cabo. Estimación del volumen de mercado potencial, escenario temporal para alcanzar la fase de comercialización, incluyendo un estudio del Retorno de Inversión.

## 8 Plan de comunicación

El proyecto deberá desarrollar un plan de comunicación de los objetivos y resultados esperados del proyecto centrado en la mejora de la calidad de los servicios sanitarios, en la especialización de los profesionales del servicio de salud y en la puesta en valor del esfuerzo institucional del Servicio Gallego de Salud en innovación sanitaria en general y en los sistemas de apoyo a los profesionales en particular.

Dicho plan de comunicación será validado, aprobado y, en su caso, ejecutado conjuntamente por el Servicio Gallego de Salud y la empresa adjudicataria del proyecto, persiguiendo la difusión de los retos funcionales, organizativos y tecnológicos logrados en el mismo mediante campañas, presentación en congresos, demostraciones, etc.

## 9 Obligaciones de información y publicidad FEDER

La empresa adjudicataria estará obligada a cumplir las obligaciones de información y publicidad establecidas en el anexo XII, sección 2.2. del Reglamento (UE) 1303/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo de 17 de diciembre de 2013, y, especialmente, las siguientes:

- a) En los documentos de trabajo, así como en los informes y en cualquier tipo de soporte que se utilice en las actuaciones necesarias para el objeto del contrato, aparecerá de forma visible y destacada el emblema de la UE, haciendo referencia expresa a la Unión Europea y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

b) En toda difusión pública o referencia a las actuaciones previstas en el contrato, cualquiera que sea el medio elegido (folletos, carteles, etc...), se deberán incluir de modo destacado los siguientes elementos: emblema de la Unión Europea de conformidad con las normas gráficas establecidas, así como la referencia a la Unión Europea y al Fondo Europeo de Desarrollo Regional, incluyendo el lema "Una manera de hacer Europa".

Santiago de Compostela, **30 NOV. 2018**

Fdo. O Director xeral de Asistencia Sanitaria.



**A DIRECTORA XERAL DE  
RECURSOS ECONÓMICOS**

**Mª Jesús Piñeiro Bello**