

## TERMINOS DE REFERENCIA

### CONTRATACION DE PRESTADOR DE SERVICIOS COMO DISEÑADOR INSTRUCCIONAL PARA MARKETING DIGITAL EN EL MARCO DEL PROYECTO: “PROMOCIÓN DE EMPLEO JUVENIL Y RESILIENCIA EN CENTROAMÉRICA”

#### 1. INFORMACION DEL PROYECTO

##### **Antecedentes:**

En el transcurso de los años 2021 y 2022 se desarrolló el proyecto Promover la resiliencia y empleabilidad de jóvenes inmersos en contextos de violencia social en el marco de la implementación de la primera fase del programa CaPAZ, beneficiando a jóvenes de los municipios de San Miguel Cojutepeque, Zacatecoluca y San Salvador.

##### **Justificación:**

Al respecto del contexto de empleo juvenil, de acuerdo con la Encuesta de Hogares y Propósitos Múltiples de El Salvador (EHPM 2021), la tasa de desempleo en el país fue del 6.3%, y según la encuesta al incluir la variable por sexo, no presentó diferencia la tasa de hombre y de mujeres, también menciona que por rango de edades la tasa de desempleo sube al 14.3%, para las edades de jóvenes de 16 a 24 años. Economistas reconocidos del país comentan que la tasa del 6.3% no la consideran como una tasa representativa, ya que incluye al sector informal, es decir, aquellos que no poseen un empleo digno. Las personas que trabajan en el sector informal se caracterizan por actividades de subsistencia, que no alcanzan a llenar sus necesidades y permanecen en condiciones de pobreza de manera permanente, dicho esto si exploramos la población ocupada en estas condiciones, seguramente la tasa de ocupación aumentaría significativamente.

Mencionar también que la EHPM2021 se refiere a las personas con prestaciones de ley en su ámbito laboral y dice que, de cada 100 personas ocupadas, solo 34 tienen prestaciones

de ley. Esto contrasta con la población ocupada en sector formal, las que ascenderías a 66 personas por cada 100 sin trabajo formal.

Existe una cantidad importante de población que está en edad de trabajar y no está ocupada, es, decir 1,817,450 personas y de las cuales el 36% es joven. 654,282 y de esta última el sector mayoritario es mujer. En este mismo orden 452,114 personas, forman parte de la población que no estudia ni trabaja, los denominados en El Salvador como “ninis”.

Si bien es cierto que la tasa de desempleo de los jóvenes es de 14.3% mayor que la nacional global, pero acá también están implícitos las y los jóvenes que se dedican a una actividad informal, sin contar con un empleo digno, es decir está tasa tampoco es representativa

A todas estas condiciones poblacionales que acumulan la demanda laboral, se suma que cada año salen según cifras del Ministerio de Educación 2022, un promedio de 79,000 bachilleres al año se gradúa, por lo que la oferta laboral es significativa, y se vuelve más competitiva y favorece escenario en menoscabo de un empleo digno.

En cuanto a las dificultades y barreras que enfrentan las y los jóvenes, hacemos referencia a un desglose importante que menciona el Estudio de prospección laboral en el Área Metropolitana de San Salvador (AMSS) Sinergias y respuestas para la empleabilidad y el desarrollo socioeconómico de la juventud, (en adelante lo nombraremos EDEAMMS). Hace referencia a que en la encuesta EHPM2020, que al menos 2 de cada 10 jóvenes no acceden a educación ni empleo; de cada 10 ocupados únicamente 4 son mujeres y los restantes 6 son hombres. Por otra parte, el estudio en referencia consulto las expectativas en temas de empleo de las y los jóvenes y el 50% respondió que quisieran emprender o iniciar un propio negocio y el otro 50% señaló deseo continuar estudios para obtener un mejor empleo. Además, sondeo el estudio que dos de cada 10 jóvenes planean migrar. No obstante 9 de cada 10 jóvenes participantes en el estudio indicaron que están buscando oportunidades

de formación y mejorar competencias laborales o se encuentran en procesos de formación y apoyo laboral.

También este estudio recogió el mensaje de las y los jóvenes sobre las dificultades específicas de conseguir empleo, dentro de los cuales comentaron “Por los estigmas sociales, por la gran demanda en el mercado laboral, por la poca oferta de empleos integrales en el municipio, por las dificultades de traslado a los centros urbanos o porque piden muchos años de experiencia y casi no hay oportunidades de empleo, también comentan porque las fuentes de trabajo cierran debido a la delincuencia y pandemia”.

También queremos mencionar el estudio denominado Estudio de Mercado Laboral post pandemia, en el AMSS, presentado en febrero del 2022, por la RED DE EMPLEO DIGNO donde señala en el apartado 7.4 del mismo, los cambios producidos por la pandemia en los procesos formativos, señalando la virtualidad como uno de los cambios radicales en los puestos de trabajo. De acuerdo con el INSAFORP, menciona el estudio, más del 60% de las empresas siguen manteniendo el uso de herramientas tecnológicas y en las y los jóvenes el 60% está en presencialidad y el 40% de forma remota o haciendo uso de tecnológicas. La pandemia podemos concluir en este apartado ha generado nuevas demandas formativas. Otro de los aspectos del empleo virtual, señalado es la disponibilidad de las y los jóvenes en cuanto a poseer conectividad (Internet).

El proyecto de capacitación de jóvenes en condición de vulnerabilidad múltiple es un esfuerzo interinstitucional con el propósito de formar jóvenes en condiciones que les ponen en riesgo de integrarse a pandillas, que sufren de discriminación multicausal (por el lugar en el que residen, ser mujer, pertenecer a la comunidad LGBTIQ+, vivir con discapacidades o ser privado de libertad, entre otras).

La formación que se les brindará a estos jóvenes por medio del proyecto consiste tanto en formación técnica, que les permita tener un mejor grado de empleabilidad, como en

módulos de salud mental y ayuda psicosocial que genere resiliencia para tener mejores capacidades que les sirven para afrontar situaciones difíciles que se les presentan en la vida.

Con el proyecto se espera tener un impacto positivo en la calidad de vida de las y los sujetos de derecho y fortalecer la capacidad de las instituciones de formación técnica de los municipios de Cojutepeque, Zacatecoluca y San Salvador, para atender a las y los jóvenes del territorio con programas de formación integral.

### **Objetivos:**

- Diseñar y validar oferta de formación técnica para ser implementado en el nivel regional.
- Jóvenes del municipio de Cojutepeque, Zacatecoluca y San Salvador que se encuentra en vulnerabilidad social alta, mejoran su resiliencia psicosocial y condiciones para el empleo, fortaleciendo las acciones de prevención de violencia de la zona.
- Jóvenes reciben formación técnica con enfoque integral, que facilita las oportunidades de inserción laboral, para su desarrollo profesional y mejora de condiciones económicas en sus familias.
- Familias participan y colaboran en la formación para el mundo del trabajo de sus hijos, sobrinos y otros jóvenes.
- Apoyadas las acciones de la campaña regional Jóvenes Si +
- Programar y ejecutar la formación y certificación de las cuatro ofertas integrales de formación con 450 jóvenes en El Salvador.

### **2. SERVICIOS REQUERIDOS**

Desarrollar el diseño instruccional, mediante un proceso de planificación, seguimiento y evaluación de entornos virtuales de aprendizaje, esto incluye el análisis y estructuración de guiones de contenido y selección de los materiales necesarios y objetos virtuales de



aprendizaje (OVA), para los procesos de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de cursos de formación técnica de las especialidades de Marketing Digital y Ventas y Atención al Cliente en modalidad semipresencial o completamente virtual.

### **3. OBJETIVOS DE LA CONTRATACION**

#### **Objetivo General:**

Desarrollar el diseño instruccional para los procesos de enseñanza aprendizaje de cursos de formación técnica de las especialidades de Marketing Digital y Ventas y Atención al Cliente en modalidad semipresencial o completamente virtual.

#### **Objetivos Específicos:**

Desarrollar un proceso de planificación, seguimiento y evaluación de entornos virtuales de aprendizaje, esto incluye el análisis y estructuración de guiones de contenido y selección de los materiales necesarios y objetos virtuales de aprendizaje (OVA).

Diseñar materiales y recursos para transformar los contenidos en un conjunto de materiales educativos más eficaces para motivar a los participantes en un curso de formación técnica a un aprendizaje activo que también sea significativo.

### **4. ALCANCE GEOGRAFICO**

Los servicios profesionales serán brindados en el contexto de la sede FUSALMO Soyapango. La presencialidad será requerida para reuniones de planificación, proceso de corrección de observaciones de parte de las autoridades del proyecto u otras actividades concernientes al área que contribuyan al logro de los objetivos del proyecto, según sea el caso que lo amerite.

## 5. PRODUCTOS Y ACTIVIDADES

N°	PRODUCTO	ACTIVIDAD	PLAZO DE ENTREGA
1	Plan de trabajo	Describir actividades en el tiempo	1 semana
2	Producto: Informe de avance, acompañado de los materiales elaborados en el período correspondiente al 50% (cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje).	Describir detalladamente actividades. Establecer contenidos a desarrollar. Elaborar cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje.	4 semanas
3	Producto: Informe final, acompañado de los materiales elaborados en el período correspondiente al 50% (cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje).	Describir detalladamente actividades. Establecer contenidos a desarrollar. Elaborar cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje.	4 semanas

Forma de presentación de los productos:

Los materiales creados se almacenarán en la nube en formato digital, indicando en los correspondientes informes los enlaces de direccionamiento a su alojamiento.

Otras actividades:

- Trabajar en equipo con responsables de otras áreas como diseñadores gráficos, soporte de plataforma.
- Reuniones físicas o virtuales para planificaciones, proceso de corrección de observaciones de parte de las autoridades del proyecto.
- Elaborar y cumplir con entrega de productos y materiales en fecha estipulada
- Otras actividades concernientes al área que contribuyan al logro de los objetivos del proyecto

Las actividades requeridas en esta consultoría serán realizadas en forma individual garantizando la producción personal esperada según trabajo asignado; sin embargo, deberá realizarse trabajo en equipo para lograr la concordancia con los objetivos de la consultoría.

El trabajo en equipo que se genere responderá jerárquicamente al Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y, según sea requerido, a la Coordinación de Proyectos, de Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO). Si la consultoría lo amerita se sostendrán reuniones con otros consultores contratados en el marco de este proyecto para el desarrollo de sus actividades.

## **6. FUENTE DE FINANCIAMIENTO**

Proyecto “Promoción de Empleo Juvenil y Resiliencia en Centroamérica” financiado por la Cooperación Alemana GIZ.

## **7. PLAZO DE EJECUCIÓN Y VIGENCIA DEL CONTRATO**

El plazo de ejecución de esta consultoría será del jueves 1 de agosto de 2024 al viernes 27 de septiembre de 2024.

## **8. ADMISIBILIDAD**

Únicamente serán admitidas aplicaciones que cumplan con el perfil establecido.

## **PERFIL TÉCNICO REQUERIDO**

### **Perfil profesional:**

- Título universitario en Ciencias de la Computación, Educación, Diseño Instruccional o un campo relacionado.
- Especialidad en entornos virtuales de aprendizaje, formación en tutoría virtual, diseño instruccional, arquitectura instruccional
- Ideal maestría en educación virtual

Con respaldos de títulos y atestados.

### **Experiencia y conocimiento:**

- Experiencia de trabajo de por lo menos de 2-3 años de entornos virtuales de aprendizaje
- Experiencia previa en roles de diseño instruccional o desarrollo de cursos, preferiblemente en entornos educativos o corporativos.
- Experiencia en la colaboración con expertos en contenido (Subject Matter Experts, SME) y otros interesados.
- Deseable con experiencia en entornos virtuales orientados a adolescentes y jóvenes
- Familiaridad con plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, Google Classroom, Learn Dash LMS (Wordpress), Blackboard, Canvas, etc.
- Creación de rutas de aprendizaje para la enseñanza virtual
- Conocimiento en herramientas de creación de contenido eLearning
- Conocimiento de herramientas y recursos digitales para la creación de objetos virtuales de aprendizaje
- Dominio y aplicación de metodologías activas tales como Flipped Classroom, Storytelling y Gamificación.
- Con respaldos de títulos y atestados

### **Competencias y Habilidades:**

- Habilidad para integrar multimedia y tecnologías interactivas en los diseños de instrucción.
- Capacidad para desarrollar objetivos de aprendizaje claros y medibles.
- Conocimiento en la creación de materiales didácticos y recursos de aprendizaje efectivos.



- Habilidad para adaptar el contenido a diferentes estilos y necesidades de aprendizaje.
- Orientado a resultados
- Proactividad y responsabilidad
- Metódico y ordenado en el desarrollo de funciones
- Capacidad de análisis, con habilidad de resolución de problemas.
- Innovador, creativo y motivador
- Habilidad para trabajar efectivamente en equipo y colaborar con diversas partes interesadas.
- Capacidad para gestionar proyectos y coordinar con múltiples equipos.
- Buenas relaciones humanas
- Excelentes habilidades de comunicación escrita y verbal.
- Capacidad para explicar conceptos complejos de manera clara y concisa a diferentes audiencias.
- Habilidad para diseñar soluciones de aprendizaje creativas e innovadoras.
- Capacidad para abordar y resolver problemas de manera efectiva.
- Habilidades Investigativas
- Empatía
- Buena redacción y ortografía
- Buena organización calendarización, tiempo de desarrollo y producción

## 10. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN

### Parámetros y criterios de evaluación:

Criterio	Puntaje
Perfil técnico	100%

### Criterios de evaluación de perfil técnico:

ITEM	CONCEPTO	PUNTAJE MAXIMO ELEGIBLE	PUNTAJE PARCIAL POR CATEGORIA	PONDERACIÓN PARA PUNTAJE POR CATEGORÍA
<b>1.0</b>	<b>Perfil profesional</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	
<b>1.1</b>	Maestría			<b>40</b>
<b>1.2</b>	Licenciatura en Ciencias de la Computación, Educación.			<b>20</b>
<b>1.3</b>	Licenciatura carrera afín			<b>10</b>
<b>1.4</b>	Sin título universitario			<b>0</b>
<b>2.0</b>	<b>Experiencia y conocimiento</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>2.1</b>	Más de 5 años de experiencia			<b>30</b>
<b>2.2</b>	Entre 3 y 5 años de experiencia			<b>20</b>
<b>2.3</b>	Entre 1 y 3 años de experiencia			<b>10</b>
<b>2.4</b>	Menos de 1 año de experiencia o sin experiencia			<b>0</b>
<b>3.0</b>	<b>Competencias y habilidades</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>3.1</b>	Cumple el total de las competencias requeridas			<b>30</b>
<b>3.2</b>	Cumple con el 75% de las competencias requeridas			<b>20</b>

ITEM	CONCEPTO	PUNTAJE MAXIMO ELEGIBLE	PUNTAJE PARCIAL POR CATEGORIA	PONDERACIÓN PARA PUNTAJE POR CATEGORÍA
3.3	Cumple con menos del 75% de las competencias requeridas			10
	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

## 11. CONTENIDO Y PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN

Documentos administrativos:

- Hoja de vida actualizada
- Títulos y atestados
- Copia de número de cuenta Bancaria, con nombre completo del banco

## 12. REQUISITOS LEGALES PARA PODER SER CONTRATADO

- Documento Único de Identidad
- Homologación de NIT
- Constancia de Antecedentes Penales (en original)
- Solvencia de la Policía Nacional Civil (en original)

## 13. CONSULTAS Y ACLARACIONES

Para remitir consultas y solicitar aclaraciones respecto a los presentes términos de referencia, escribir al correo [servicios.profesionales@fusalmo.org](mailto:servicios.profesionales@fusalmo.org) con fecha límite el viernes 26 de julio de 2024.

## 14. PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN

La fecha para envío de la aplicación a esta consultoría será hasta el lunes 29 de julio de 2024 y deberá ser remitida al correo electrónico: [servicios.profesionales@fusalmo.org](mailto:servicios.profesionales@fusalmo.org)

## 15. CONDICIONES Y FORMA DE PAGO

La modalidad de la contratación es servicios profesionales, a estos montos se le efectuarán las retenciones correspondientes de Impuesto sobre la Renta e IVA, cuando corresponda.

Se efectuará desembolso contra entrega de productos haciendo un total de USD \$ 3200.00 dólares, en dos pagos, según el siguiente detalle:

N°	PRODUCTO	MONTO	FECHA DE ENTREGA	CONDICIÓN
1	Plan de trabajo	\$640 (20%)	9 de agosto de 2024	Visto bueno del Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.
1	Producto: Informe de avance, acompañado de los materiales elaborados en el período correspondiente al 50% (cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje).	\$1280 (40%)	30 de agosto de 2024	Visto bueno del Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.
2	Producto: Informe final, acompañado de los materiales elaborados en el período correspondiente al 50% (cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje).	\$1280 (40%)	27 de septiembre de 2023	Visto bueno del Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.

Cláusulas de cumplimiento:

- Los materiales o productos entregados deberán tener el visto bueno de aprobación del Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.
- Entrega de plan de trabajo, informes de avance y final, los cuales deberá ser aprobado por el Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.



- Entrega de materiales elaborados: cartas metodológicas, rutas de aprendizaje, actividades de aprendizaje.
- Todo lo que se elabore en esta consultoría será de propiedad intelectual de FUSALMO.
- La no participación a talleres, capacitaciones o actividades de otra índole, relacionadas con la consultoría, será considerada como incumplimiento del calendario de trabajo por parte del consultor.