

## TERMINOS DE REFERENCIA

### CONTRATACION DE CONSULTOR ESPECIALISTA EN PROGRAMACIÓN PYTHON EN EL MARCO DEL PROYECTO: “EMPLEO JOVEN ES” AÑO 2023

#### 1. INFORMACION DEL PROYECTO

##### **Antecedentes:**

La pandemia del Covid-19 provocó un aumento significativo en el desempleo juvenil, el cual en 2019 fue del 16.4%. Según la Encuestas de Hogares y Propósitos Múltiples realizada por el Ministerio de Economía, 9 de cada 10 han enfrentado dificultades para encontrar trabajo. Desde antes del Covid-19, la juventud ya se encontraba en desventaja laboral. Secuelas de la emergencia, como la interrupción de procesos educativos, la reducción de ingresos laborales y la mayor dificultad de acceso a empleo aumenta las brechas y profundiza problemáticas que estaban presentes desde antes de la pandemia.

El informe “Tendencias Mundiales del Empleo Juvenil 2018” señala que las mujeres jóvenes siguen siendo las personas más vulnerables en el Mercado Laboral, donde la brecha entre hombres y mujeres es de 16.6 puntos con una tendencia a seguir incrementando.

La principal consecuencia que puede traer el desempleo es la pobreza, ya que al no disponer de un empleo poco a poco se van a ir perdiendo los bienes que mantienen a la persona, como los alimentos. Así mismo, esto influye en desarrollo económico del país ya que se desacelera la tasa del crecimiento monetario. Esta razón además puede dar paso a la migración, disminuyendo de manera notoria la tasa poblacional en el país.

En este contexto Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) en conjunto con la Fundación Summa Humanitate (FSH) y la Comunidad de Madrid desarrollan el proyecto “Empleo Joven ES” que busca contribuir a la disminución del desempleo juvenil a través de la mejora de las competencias técnicas para la empleabilidad de 150 jóvenes en condiciones de

vulnerabilidad social que les permitan obtener oportunidades laborales en los municipios de Soyapango, San Miguel, Santa Ana y San Luis Talpa en El Salvador.

Los problemas que se pretenden abordar son:

- Aumento del desempleo juvenil en El Salvador, Se estima que la tasa de desempleo abierto para las personas jóvenes representa el 13.1%, que es sustantivamente más alta en relación a los adultos (4.7%) y la del mercado de trabajo salvadoreño en su conjunto (6.3%) (OIT 2021).
- Dificultades para costearse educación después del noveno grado, En El Salvador, la desigualdad de oportunidades en cuanto a educación sigue siendo un problema latente, llevando a jóvenes de hogares con poder adquisitivo bajo en la mayoría de los casos a que opten por la deserción escolar, principalmente si ellos colaboran llevando el sustento diario de la familia.
- Poco acceso a carreras técnicas por parte de las mujeres, Es de destacar que uno de los retos que aún existen en El Salvador, es la plena inserción de ambos géneros a carreras técnicas, principalmente mujeres. En un mundo tan tecnificado en el que vivimos actualmente, es necesario capacitar tanto a mujeres como hombres debido a la demanda que se tiene de poder crear y transformar diferentes mecanismos para la continuidad de la vida humana.
- Limitada inversión por parte de instituciones privadas y públicas para la realización de programas de formación técnica dirigidos a jóvenes hombres y mujeres, principalmente en condiciones de vulnerabilidad social, y al alcance de sus lugares de residencia.

**Objetivo General:**

Contribuir a la disminución del desempleo juvenil en El Salvador.

El desempleo juvenil o paro juvenil es el paro de personas jóvenes, definidas por las Naciones Unidas como de 15 a 24 años de edad. Una persona desempleada se define como alguien que no tiene trabajo, pero está buscándolo activamente.

### **Objetivo Específico:**

Mejorar las competencias técnicas para la empleabilidad de jóvenes en condiciones de vulnerabilidad social que les permitan obtener oportunidades laborales en los municipios de Soyapango, San Miguel, Santa Ana y San Luis Talpa

Las competencias técnicas son aquellas que se asocian a determinados puestos de trabajo y son esenciales para desarrollar una actividad laboral concreta con éxito. Cada empresa busca trabajadores especializados en ciertas áreas, si la persona que está en busca de trabajo no cumple con los requisitos entonces el trabajo no le será concedido.

Se espera fortalecer las competencias técnicas para la empleabilidad de jóvenes en condiciones de vulnerabilidad social que les permitan obtener oportunidades laborales en sus zonas de residencia o sectores aledaños, a través de procesos de formación técnica, así como de habilidades para la vida y el empleo.

## **2. DESCRIPCION DE LA CONSULTORIA**

Facilitar 140 horas de formación del curso Programador con especialidad en Python en modalidad semipresencial

<b>Posición</b>	Facilitador curso programador con especialidad en Python
<b>Duración de la posición</b>	11 semanas (4 días a la semana) a partir de la fecha de inicio de esta.
<b>Duración del contrato</b>	Por servicio profesional
<b>Ubicación geográfica</b>	FUSALMO Soyapango
<b>Entidad contratante</b>	FUSALMO (Fundación Salvador del Mundo)

**Fecha estimada de  
inicio**

Lunes 04 de septiembre de 2023

### **3. PERFIL PROFESIONAL**

#### **Formación académica:**

Ingeniería en Sistemas, Informática o Técnico en programación/desarrollador de Software o carreras afines. Si no posee los estudios relacionados con estudios adicionales a fines al área

#### **Experiencia:**

- Con experiencia mínima de 2 años como informático, incluidas funciones de programación en instituciones públicas o privadas
- Con diploma o certificaciones ITS (IT Specialist Certification) Python (de preferencia)
- Con experiencia en 2 años facilitando cursos en el área tecnológica y preferible en programación.
- Con conocimientos en la enseñanza en especialización Python.
- Experiencia en el trabajo de docencia con jóvenes.
- Manejo de metodologías de enseñanza para jóvenes.
- Experiencia brindando formación en modalidad virtual y presencial.
- Experiencia de trabajo, por lo menos de 2 años de entornos virtuales de aprendizaje orientados a adolescentes y jóvenes.
- Uso de plataformas virtuales para la educación tales como: Moodle, Google Classroom, Learn Dash LMS (Wordpress)

#### **Habilidades y actitudes:**

- Orientado a resultados
- Proactividad y responsabilidad

- Capacidad de análisis, con habilidad de resolución de problemas.
- Innovador, creativo y motivador
- Alta capacidad para trabajar en equipo
- Buenas relaciones humanas
- Facilidad de expresión, fluidez virtual y escrita
- Empatía
- Buena redacción y ortografía

#### **Actividades:**

- Facilitación de curso Programador con especialidad en Python en modalidad semipresencial
- Realización de actividades de aprendizaje
- Reuniones para planificaciones, proceso de corrección de observaciones de parte de las autoridades del proyecto físicas o virtuales.
- 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
- Realizar informe final de la consultoría, en los que se incluirá capturas de pantalla y/o fotografías de las sesiones de clase y otras actividades realizadas.

#### **4. PLAZO DE CONSULTORÍA**

El plazo de ejecución de esta consultoría será de once semanas calendario a partir de la fecha de inicio de la misma.

#### **5. FUNCIONAMIENTO DE LA CONSULTORÍA**

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 a la Coordinación del proyecto y, según sea requerido, a la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral, así como a coordinaciones del área de Innovación, de la 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. CLÁUSULAS DE CUMPLIMIENTO**

- Los materiales o productos entregados deberán tener el visto bueno de aprobación de la coordinación del proyecto y de la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral.
- Entrega de 2 informes, uno de avance y uno final, los cuales deberán ser aprobado por la coordinación del proyecto y la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral.
- 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.

## **7. PRODUCTOS DE LA CONSULTORÍA**

Productos: 2 Informes, uno de avance y otro final. Acompañado de los materiales elaborados en el período.

### **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.

- Todos los informes con visto bueno de la coordinación del proyecto y la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral.

## 8. FORMA DE PAGO

La modalidad de la contratación es servicios profesionales, a estos montos se le efectuarán las retenciones correspondientes de ISR e IVA, cuando corresponda. Se efectuará desembolso contra entrega de productos haciendo un total de USD **\$1,800.00 dólares**, según el siguiente detalle:

Nº	PRODUCTO	MONTO	FECHA DE ENTREGA	CONDICIÓN
1	Producto 1: Informe primer avance conteniendo: descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla de sesiones de clase y Registro de asistencia.	\$900.00	Viernes 13 de octubre de 2023	Visto bueno de la coordinación del proyecto y de la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral
2	Producto 2: Informe segundo avance conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla de sesiones de clase y Registro de asistencia.	\$900.00	Lunes 13 de noviembre de 2023	Visto bueno de la coordinación del proyecto y de la Coordinación de Proyectos de Desarrollo Sociolaboral

## 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al candidato se le evaluará con base a los siguientes criterios:

ITEM	CONCEPTO	PUNTAJE MAXIMO ELEGIBLE	PUNTAJE PARCIAL POR CATEGORIA	PONDERACIÓN PARA PUNTAJE POR CATEGORÍA
1.0	Formación y experiencia	50%		
1.1	Estudios superiores		20	

ITEM	CONCEPTO	PUNTAJE MAXIMO ELEGIBLE	PUNTAJE PARCIAL POR CATEGORIA	PONDERACIÓN PARA PUNTAJE POR CATEGORÍA
1.1.1	Estudios de especialización en la temática			20
1.1.2	Especializaciones en otras temáticas relacionadas			15
1.1.3	Solo licenciatura			10
1.2	<b>Experiencia en la temática</b>		20	
1.2.1	2 años de experiencia			20
1.2.2	Entre 1 a 1 y medio años de experiencia			15
1.2.3	Menos de 1 año de experiencia o sin experiencia			10
1.3	<b>Conocimiento de metodologías activas aplicadas en el proceso de aprendizaje de los participantes</b>		10	
1.3.1	Metodologías activas aplicadas al proceso de aprendizaje			10
1.3.2	Otras metodologías			5
1.3.3	Sin conocimiento de metodologías			0
2.0	<b>Habilidades</b>	30		
2.1	<b>Experiencia como programador</b>		15	



ITEM	CONCEPTO	PUNTAJE MAXIMO ELEGIBLE	PUNTAJE PARCIAL POR CATEGORIA	PONDERACIÓN PARA PUNTAJE POR CATEGORÍA
2.1.1	2 años de experiencia			15
2.1.2	Entre 1 y 1 y medio de años de experiencia			10
2.1.3	1 año o menos de experiencia			5
2.2	<b>Experiencia de trabajo de campo en el rubro Python</b>		15	
2.2.1	Más de 1 año de experiencia			15
2.2.2	Menos de 1 año de experiencia			10
2.2.3	Sin experiencia en este rubro			5
3.0	<b>Competencias técnicas pedagógicas</b>	20		
3.1	<b>Conocimiento pedagógico para adaptar contenidos a diferentes audiencias</b>		20	
3.1.1	Dominio de herramientas tecnológicas para desarrollo de contenido lúdico			20
3.1.2	Es capaz de adaptar parcialmente contenidos lúdicos con herramientas tecnológicas			10
3.1.3	No conoce herramientas tecnológicas para desarrollo de contenido lúdico			5
	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		



CENTROS JUVENILES SALESIANOS  
**FUSALMO**  
COMPARTIR • SUEÑAS • TRANSFORMA



**Comunidad  
de Madrid**

Interesados favor enviar Curriculum Vitae con atestados a la dirección  
electrónica [proyectoempleojoven2023@gmail.com](mailto:proyectoempleojoven2023@gmail.com)