

TERMINOS DE REFERENCIA
CONTRATACION DE PRESTADOR DE SERVICIOS COMO FACILITADOR DE CURSO DE
FORMACION TECNICA REALIDAD VIRTUAL EN EL MARCO DEL PROYECTO
“JOVENES CREANDO FUTURO” (SEDE SOYAPANGO)

1. INFORMACION DEL PROYECTO

Antecedentes:

El mercado laboral de El Salvador presenta problemas estructurales relativos al acceso a empleos dignos y/o de calidad. Esta realidad afecta directamente a las personas de 18 a 29 años, cuya inclusión laboral se dificulta especialmente por la discontinuidad de su educación formal y por las pocas o nulas oportunidades de capacitación laboral. Actualmente, el mercado laboral en el país ha mostrado inclinación por la capacitación para el trabajo, que integre los componentes de innovación y tecnología en sus metodologías. Los perfiles de aquellas personas que finalizan con éxito estos cursos especializados son altamente solicitados dentro del mercado laboral en el país. Sin embargo, la escasa oferta de formación técnica con enfoque innovador es una limitante que la población enfrenta para insertarse en el mercado laboral.

FUSALMO con su amplia trayectoria en la ejecución de proyectos sociolaborales, a través del proyecto “Jóvenes Creando Futuro” busca impactar positivamente en las personas con su inclusión en el mundo laboral que exige especialización en nuevas tecnologías, fortalecimiento de capacidades en habilidades técnicas, orientación para el empleo y habilidades para la vida, promoviendo la competitividad de sus perfiles, ampliando sus oportunidades de vincularse laboralmente en puestos de trabajo formales, protegiendo y fomentando sus derechos laborales.

En esta línea DAI adjudica este Acuerdo de Subvención con base en la aplicación remitida por escrito por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) el 13 de mayo de 2024. Posterior a la remisión de observaciones y comentarios por parte del Comité de Evaluación Técnica asignado y, posterior a la recepción de las versiones de la aplicación revisadas y actualizadas por el Subvencionado, la aplicación final y sus anexos se aceptaron el 07 de octubre de 2024.

El Proyecto “Jóvenes Creando Futuro” tiene como fin principal, contribuir a la construcción de oportunidades de inclusión laboral para 250 personas jóvenes y mujeres vulnerables, personas del colectivo LGTBQ+ y personas con discapacidad (entre 15 a 29 años), potenciales migrantes y/o migrantes retornadas (entre 15 y 64 años), que vivan o trabajen en las zonas central (Ciudad Delgado, Ilopango, Tonacatepeque, Apopa, San Salvador, Nejapa, Mejicanos y Soyapango) y occidental de El Salvador (Santa Ana, El Congo, Coatepeque y Chalchuapa), para lo cual se desarrollarán formaciones técnicas fundamentadas en la aceptación y/o validez de las necesidades actuales del mercado

laboral, el cual exige especialización en nuevas tecnologías, fortalecimiento en habilidades para la vida y orientación para el empleo. Las 250 personas beneficiarias podrán inscribirse en cursos técnicos en áreas mencionadas.

Objetivos:

Objetivo General: Desarrollar procesos de formación técnica, habilidades para la vida y orientación laboral, en respuesta a la demanda del mercado laboral, contribuyendo a construir oportunidades de inclusión laboral para personas en situación de vulnerabilidad, potenciales migrantes y/o personas migrantes retornadas, colectivo LGTBIQ+ y personas con discapacidad, en las zonas central y occidental de El Salvador.

Objetivo Específico 1: Adaptar los cursos a las necesidades del mercado laboral.

Objetivo Específico 2: Establecer alianzas estratégicas con el sector privado, para promover oportunidades de empleo y/o planes de carrera para los participantes del proyecto.

Objetivo Específico 3: Sensibilizar a las empresas del sector privado en el diseño o actualización de políticas y/o prácticas inclusivas, incluyendo el desarrollo de planes de carrera o trayectorias profesionales para jóvenes vulnerables y personas migrantes retornadas.

Objetivo Específico 4: Llevar a cabo programas de formación técnica y de habilidades para la vida para 250 personas con el fin de desarrollar un conjunto holístico de competencias para las poblaciones vulnerables.

Objetivo Específico 5: Fortalecer la capacidad institucional de FUSALMO.

2. SERVICIOS REQUERIDOS

Facilitar 150 horas de formación técnica integral de Realidad Virtual en modalidad presencial.

3. OBJETIVOS DE LA CONTRATACION

Objetivo General:

Desarrollar oferta de formación técnica que responda a las demandas del mercado laboral, contribuyendo a generar oportunidades de inclusión laboral para jóvenes.

Objetivos Específicos:

Facilitar formación técnica en la especialidad de Realidad Virtual, en modalidad presencial, con un total de 150 horas de formación.

Implementar formación técnica que facilite las oportunidades de inserción laboral de los jóvenes participantes, para su desarrollo profesional y mejora de condiciones económicas en sus familias.

4. ALCANCE GEOGRAFICO

Los servicios profesionales serán brindados en el contexto de la sede FUSALMO Soyapango. La presencialidad será requerida para la formación del curso, 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

- Facilitar 150 horas de formación técnica en modalidad presencial.
- Elaborar informes de actividades, a medio término y al final de la prestación de servicios, conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de sesiones de clase y registro de asistencia.

N°	PRODUCTO	ACTIVIDAD	PLAZO DE ENTREGA
1	Producto 1: Informe de avance conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de sesiones de clase, registro de asistencia, comprendiendo 50% de la formación (75 horas).	Describir detalladamente actividades. Establecer contenidos desarrollados.	3 semanas
2	Producto 2: Informe final conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de sesiones de clase, registro de asistencia, comprendiendo 50% restante de la formación (75 horas). De no cumplirse con la meta de al menos 25 jóvenes que finalizan, se pagará los servicios profesionales al facilitador/a toda vez se justifique la salida/deserción del curso a los jóvenes por enfermedad, obtención de empleo formal o informal, falta de conectividad, compromisos familiares u otros.	Describir detalladamente actividades. Establecer contenidos desarrollados.	3 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:

- 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 “Jóvenes Creando Futuro” financiado por DAI Global, LLC.

7. PLAZO DE EJECUCIÓN Y VIGENCIA DEL CONTRATO

El plazo de ejecución de esta consultoría será del 11 de marzo 14 de abril de 2025

8. ADMISIBILIDAD

Únicamente serán admitidas aplicaciones que cumplan con el perfil establecido.

PERFIL TÉCNICO REQUERIDO

Perfil profesional:

Grado universitario o técnico en áreas relacionadas con la tecnología, como Ingeniería de Software, Diseño Gráfico, Multimedia, Desarrollo de Videojuegos, Realidad Virtual y Aumentada, o disciplinas afines.

Experiencia y conocimiento:

- Certificaciones relevantes:
 - Certificaciones en herramientas de realidad virtual (VR) y tecnologías relacionadas, como Unity, META VR, Unreal Engine, Blender, o dispositivos de realidad virtual (Oculus, MetaQuest, HTC Vive, etc.).
- Fundamentos de programación (Python, C#, o similares).
- Fundamentos de Unity, Unreal Engine, Cry Engine o Godot Engine.
- Diseño 3D y modelado.
- Simulación Física Avanzada- Implementación de motores físicos y dinámicas de cuerpos rígidos y blandos.
- Matemáticas 3D Avanzadas - Transformaciones, matrices, cálculos vectoriales.
- Desarrollo de aplicaciones o experiencias inmersivas en realidad virtual.
- Manejo de hardware y software de realidad virtual, incluyendo instalación, configuración y resolución de problemas técnicos.
- Participación en proyectos reales de VR, como simulaciones educativas, videojuegos, visitas virtuales, o entrenamiento en habilidades específicas.
- Creación de entornos interactivos y narrativas inmersivas.

- Experiencia previa enseñando a jóvenes o en entornos educativos.
- Experiencia impartiendo cursos de formación técnica
- Experiencia facilitando formación en modalidad virtual y/o presencial
- Dominio de herramientas tecnológicas para desarrollo de contenido
- Experiencia en el uso de plataformas virtuales para la educación tales como: Moodle, Google Classroom, Learn Dash LMS (Wordpress)
- Con respaldos de títulos y atestados

Competencias y Habilidades:

- Dominio de plataformas de desarrollo de VR (Unity o Unreal Engine).
- Familiaridad con dispositivos como Oculus Rift, Meta Quest, Pico, HTC Vive, o similares.
- Conocimientos básicos de inteligencia artificial, animación y realidad aumentada.
- Habilidad para adaptar el contenido a diferentes estilos y necesidades de aprendizaje.
- Capacidad para diseñar materiales didácticos interactivos y accesibles para una audiencia no necesariamente técnica.
- Habilidad para simplificar conceptos complejos y motivar a los estudiantes.
- Comunicación clara y adaptativa para jóvenes con diferentes niveles de conocimiento previo.
- Enfoque creativo e interactivo para mantener la atención y motivación de estudiantes.
- Uso de tecnologías educativas (como plataformas de enseñanza virtual y herramientas de gamificación)
- Empatía con las necesidades, intereses y contextos de una audiencia joven.
- 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
- Alta capacidad para trabajar en equipo
- Buenas relaciones humanas
- Facilidad de expresión, fluidez virtual y escrita
- 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
1.0	Perfil profesional	40	40	
1.1	Maestría			40
1.2	Grado universitario o técnico en áreas relacionadas con la tecnología, como Ingeniería de Software, Diseño Gráfico, Multimedia, Desarrollo de Videojuegos, Realidad Virtual y Aumentada, o disciplinas afines.			20
1.3	Licenciatura carrera afín			10
1.4	Sin título universitario			0
2.0	Experiencia y conocimiento	30	30	
2.1	Más de 5 años de experiencia			30
2.2	Entre 3 y 5 años de experiencia			20
2.3	Entre 1 y 3 años de experiencia			10
2.4	Menos de 1 año de experiencia o sin experiencia			0
3.0	Competencias y habilidades	30	30	
3.1	Cumple el total de las competencias requeridas			30
3.2	Cumple con el 75% de las competencias requeridas			20
3.3	Cumple con menos del 75% de las competencias requeridas			10
	TOTAL	100		

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 con fecha límite el viernes 17 de enero de 2025.

14. PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN

La fecha para envío de la aplicación a esta consultoría será hasta el lunes 20 de enero de 2025 y deberá ser remitida al correo electrónico: 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 \$ 2250.00 dólares, en dos pagos, según el siguiente detalle:

N°	PRODUCTO	MONTO	FECHA DE ENTREGA	CONDICIÓN
1	Producto 1: Informe de avance conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de sesiones de clase, registro de asistencia, comprendiendo 50% de la formación (75 horas).	\$1125.00 (50%)	26 de marzo de 2025	Visto bueno del Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.
2	Producto 2: Informe final conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de sesiones de clase, registro de asistencia, comprendiendo 50% de la formación (75 horas). De no cumplirse con la meta de al menos 25 jóvenes que finalizan, se pagará los servicios profesionales al facilitador/a toda vez se justifique la salida/deserción del curso a los jóvenes por enfermedad, obtención de empleo formal o informal, falta de conectividad, compromisos familiares u otros.	\$1125.00 (50%)	14 de abril de 2025	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 informes de avance y final, conteniendo descripción de actividades formativas desarrolladas, capturas de pantalla (o fotografías) de

sesiones de clase y registro de asistencia, los cuales deberá ser aprobado por el Técnico de Gestión y Supervisión de Formación y la Coordinación de Proyectos.

- 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.

16. APLICACIÓN DE POLÍTICAS INSTITUCIONALES

El prestador de servicios se compromete a firmar y cumplir todas las políticas relacionadas a la protección y buen trato de niñas, niños y adolescentes mientras dure la prestación de servicios profesionales.

A. Compromiso con las Políticas de Protección

1. Los prestadores de servicios deberán cumplir con la Política de salvaguardia y el código de ética y conducta FUSALMO.
2. La Política de Salvaguardia de FUSALMO incluye, pero no se limita a Protección de Derechos Humanos, Protección frente a hechos de EAS, Trata de personas y cualquier otro tipo de violencia contra las NNAJ. Los prestadores de servicios deberán familiarizarse y adherirse a esta política durante toda la duración del contrato.

B. Implementación de Procesos de Salvaguardia.

1. Los Prestadores de servicio deberán acatar lineamientos establecidos y relacionados en la política de Salvaguardia. La socialización de la Política de Salvaguardia deberá estar completada antes de comenzar con las actividades de la prestación de servicios.
2. Los Prestadores de servicio deben implementar procesos de salvaguardia efectivos en el desarrollo y ejecución del proyecto. Esto incluye la identificación y gestión de riesgos potenciales relacionados con la seguridad y el bienestar de todas las personas involucradas, así como la garantía de prácticas éticas y transparentes en la gestión de la información y los recursos.

En caso de ser seleccionado, autorizo a FUSALMO a llevar a cabo las investigaciones necesarias, incluyendo la comprobación de referencias y, si lo permitiera la ley, la consulta de antecedentes o registros penales, como muestra del compromiso con la política de Salvaguardia, el código de ética y conducta y procedimientos de información anteriormente referidos.