



FUSALMO
COMPARTE • SUEÑA • TRANSFORMA

TÉRMINOS DE REFERENCIA

***Consultoría en diseño y seguimiento de objetos
virtuales de aprendizaje enfocado a plataformas
educativas***

PROYECTO INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Antecedentes del proyecto

El proyecto Innovación Educativa de USAID/El Salvador pretende reducir la migración irregular en el país mejorando las habilidades básicas y el bienestar psicosocial entre los estudiantes de educación básica (EB), incluidos los más marginados y vulnerables, y fortalece la capacidad de las instituciones de educación superior (IES) para apoyar mejor al sector de la EB. El proyecto está siendo ejecutado por FHI 360 en consorcio con cuatro socios nacionales Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), Fundación Pro-Educación de El Salvador (FUNPRES), ConTextos, Glasswing y un socio internacional Inclusive Development Partners (IDP).

Una de las prioridades que tiene el Proyecto es poner en marcha procesos de Colaboración, Aprendizaje y Adaptación (CAA o CLA por sus siglas en inglés) con el personal del proyecto, los socios y las partes interesadas externas para mejorar la ejecución, esto partiendo del hecho que el CLA implica colaboración estratégica, aprendizaje continuo y gestión adaptativa, por lo que, sus enfoques para el desarrollo incluyen la colaboración voluntaria entre las partes interesadas para compartir conocimientos y reducir la duplicidad de esfuerzos; aprender sistemáticamente basándose en la evidencia de una variedad de fuentes; tomarse el tiempo necesario para reflexionar sobre la implementación; y aplicar el aprendizaje adaptándose conscientemente y voluntariamente. Como parte de la estrategia CLA, el Proyecto dirigirá los esfuerzos para sistematizar las principales intervenciones que se vienen implementando, con el objetivo de generar aprendizajes que permitan optimizar y hacer los ajustes correspondientes, si así se requiere, para su implementación con la población que será atendida en la cohorte 2, al mismo tiempo permitirá al MINEDUCYT adoptar y ampliar los éxitos del Proyecto a través del sistema gubernamental.

2. Objetivos

Objetivo General:

Crear objetos virtuales de aprendizaje (OVA's), apoyando con el seguimiento en plataformas para la oferta formativa que respaldan los esfuerzos del socio en el marco del Proyecto Innovación Educativa.

Objetivos específicos:

- Crear y/o rediseñar objetos virtuales de aprendizaje interactivos para enriquecer y diversificar las experiencias de aprendizaje para los usuarios de las plataformas educativas del proyecto para el asocio.
- Garantizar la integración y disponibilidad de los objetos virtuales de aprendizaje en las plataformas educativas del proyecto, así como realizar un seguimiento oportuno del uso de los recursos digitales para evaluar la efectividad de estos.
- Cumplir los plazos de entrega asegurando finalizar los proyectos en el tiempo establecido, garantizando que el material esté disponible oportunamente para su uso educativo.

3. Área geográfica de desarrollo de la consultoría y tiempo de realización

- La consultoría se ejecutará en San Salvador en modalidad híbrida: virtual y presencial cuando se amerite. Existe posibilidad de visitas al interior del país para contextualizar y/o socializar los procesos relacionados a los programas formativos. El proyecto demanda atención a docentes de todo el territorio, en ese sentido existirán apoyos específicos fuera de la capital.
- El plazo de ejecución de esta consultoría se vincula con la entrega de productos y no deberá de ser mayor a 6 meses calendario a partir de la fecha de inicio de esta.

4. Metodología

- El/la/los diseñadores/es seleccionados usarán su propio equipo con los programas de la suite de Adobe (Illustrator, Photoshop, Premiere Pro y after effects).
- En la metodología se considera el trabajo de manera híbrida: una parte virtual y otra presencial.
- Los lapsos de tiempo requeridos para la implementación del diseño de OVA's dependerán de acuerdo a demanda y a las formaciones que se estén ejecutando en un período de 4

meses abarcando de junio a octubre.

- La manera de trabajo generalmente se hará por medio de una parrilla de trabajo autogestionada, entre los criterios importantes con los que deberá contar, está:
 - Prioridad.
 - Fecha de pedido.
 - Fecha estimada de salida de pieza.
 - Fecha real de salida.
 - Entre otras.

- Los insumos más relevantes que se le solicitarán a estos profesionales serán:
 - Video tutoriales
 - Infográficos
 - Guías instruccionales
 - Presentaciones de alto impacto
 - Otros recursos gráficos que se requieran de acuerdo con diseño instruccional
 - Deseable: Grabaciones de audio.

- El apoyo se activará cuando el cliente (FUSALMO) lo señale, y estas tienen que comenzar a ejecutarse por lo menos 7 días antes del inicio de la formación y terminan un mes luego de que finalice la última sesión presencial.

- Otros aspectos importantes:
 - a. Trabajo articulado: La ejecución de esta consultoría forma parte de un apoyo en la realización de OVA's y otros recursos didácticos en el tiempo correspondiente para el uso en las diferentes formaciones que se realicen y así contribuir en el aprendizaje de los docentes.
 - b. Realizar los OVA's utilizando la línea gráfica definida para cada proceso formativo.
 - c. Realizar informes de actividades.
 - d. Otras actividades que estén ligadas al cumplimiento de los objetivos de la consultoría y de los programas formativos del proyecto.

5. Insumos proporcionados por FUSALMO/FHI360

- Generalidades del proyecto, funciones específicas e interrelacionales para productos a desarrollar.
- Branding del proyecto para incorporar en la creación de materiales y/o documentos a utilizar.
- Generalidades y rutas formativas de los programas, acceso a contenidos desarrollados por los especialistas y lineamientos establecidos por el asocio para el desarrollo de los procesos formativos.
- Correo institucional

6. Formación académica del consultor, consultores, entidad consultora

- Grado técnico o universitario en Comunicaciones Estratégicas Digitales, Diseño Gráfico o equivalentes.
- Experiencia comprobable como y/o creador de contenido audiovisual.
- Experiencia comprobable en el manejo de Plataformas de diseño como: Adobe, Canva, Autodesk, entre otros.
- Diseño de materiales educativos, conocimiento y uso de herramientas para la creación de objetos virtuales de aprendizaje.

Deseable:

- Conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje y transformación de contenido educativo a plataformas virtuales, contemplando momentos de aprendizaje, cargas cognitivas, metodologías de aprendizaje y recursos digitales.
- 1-3 años de experiencia en áreas relacionadas al desarrollo de materiales de aprendizaje.

7. Criterios de evaluación de la propuesta

Clase de criterio	Tipo de criterio	Descripción de criterios específicos
A. Esenciales (excluyente)	Si el proponente no cumple con los siguientes criterios se excluirá del proceso.	Entrega todos los documentos completos donde se evidencie tanto una persona jurídica o natural esté legalmente constituida.
		Que la entidad u oferente no sea una persona o entidad prohibida ni que esté incursas en sanciones o inhabilidades de entes gubernamentales.
		Si el oferente no entrega propuesta técnica y económica.
B. Capacidad Calidad (máx. 50 puntos)	Experiencia, perfil consultor y calidad de la propuesta 50%	<p>Las personas consultoras tienen un respaldo digital comprobable de su trabajo (portafolio, sitio web, etc.) (10 puntos).</p> <p>La persona consultora, tiene formación académica de grado universitario (5 puntos).</p> <p>La persona consultora cuenta con diplomas o certificaciones en conocimientos afines a su carrera: UX/UI, producción audiovisual, diseño de experiencias, etc. (10 puntos).</p> <p>La persona consultora cuenta con experiencia conocimientos complementarios orientados a la educación: diseño instruccional, diseño de materiales educativos, entornos virtuales, etc. (10 puntos).</p> <p>La propuesta tiene claridad y comprensión del propósito de la consultoría apegada al TDR (5 puntos)</p> <p>Rigor metodológico y calidad de la propuesta incluyendo claridad de los procesos. (máx. 10 puntos)</p>
C. Comercial Ponderación (máx. 50 puntos)	Propuesta económica 50%	La propuesta económica presentada se ajusta al valor del presupuesto del proyecto (30 puntos).
		Detalle de los porcentajes que representan el costo para cada producto (20 puntos).

8. Presentación de ofertas

La presentación de la oferta tendrá que incluir:

- Propuesta técnica que contenga la metodología prevista para el logro de los objetivos y productos de la consultoría.
- Propuesta financiera que contenga el valor de cada producto.
- Hoja de vida, acompañada por imagen de DUI, NIT, Solvencia de PNC, Antecedentes Penales con menos de 90 días de emisión del postulante (puede presentar las citas para la gestión de las solvencias si llegado el momento de presentarlas aún no se tienen) o en caso la persona no es de nacionalidad salvadoreña presentar la documentación de identidad. Tampoco deberá estar vinculado directa o indirectamente a ninguna actividad y a ningún bien y/o servicio de doble propósito que pueda ser utilizado en una actividad relacionada con el terrorismo.

La fecha para máxima para entrega de ofertas será el 24 de julio de 2024, por medio de correo electrónico: comprasfinanzas@fusalmo.org, colocando en asunto: **Diseño y seguimiento de OVA's**.

9. Forma de pago de la consultoría y productos esperados

Previa aprobación de los productos por parte de la Coordinación General del proyecto, Área de Comunicaciones de FUSALMO y por FHI 360, el pago se realizará por mes en contra entrega de productos. La modalidad de la contratación es servicios profesionales, a estos montos se le efectuarán las retenciones correspondientes de renta.

Entregables	Porcentaje del valor del contrato	Período
En el primer mes se solicita una planificación general.	10%	94 días hábiles, equivalente a 4 meses calendario
Informes de actividades mensuales.	80% en 4 meses 20% por mes	
Diseño de materiales audiovisuales, físicos y digitales para las formaciones del proyecto y los requerimientos del asocio		
Objetos virtuales de aprendizaje diseñados o adaptados por formación.		
Diseño y aplicación de herramientas de seguimiento de participantes.		
Para el último mes se solicita un informe final que sistematice sus aportes y actividades.	10%	

10. Condiciones administrativas

El pago podrá ser por medio de transferencia bancaria o emisión de cheque una vez autorizado el producto y entregada la factura.

El valor de la oferta debe estar exenta del Impuesto a la Transferencia de Bienes Muebles y a la prestación de Servicios, se proporcionará documento de exención del impuesto.

La facturación deberá realizarse a nombre de: **CORPORACIÓN FAMILY HEALTH INTERNATIONAL** con NIT: 9450-221012-101-7

11. Confidencialidad y derechos de autor

FUSALMO considera prioritario subrayar los siguientes principios:

- **Confidencialidad:** La persona contratada guardará la debida confidencialidad con terceros, tanto de las actividades a realizar, como de los aspectos internos de FUSALMO y FHI 360.
- **Derechos de autor y propiedad intelectual:** Todos los resultados de este proceso son propiedad de FUSALMO y FHI360.