

Señores
Proveedores
Barranquilla

Asunto: Invitación a presentar Oferta.

Respetados señores:

De manera atenta, nos permitimos invitarle a presentar oferta para la prestación de los servicios que se describen a continuación, a efectos de escoger para nuestra Institución el mejor proveedor, para lo cual deberá tener en cuenta los siguientes criterios:

I. CONDICIONES DEL CONTRATO.

A. Objeto del Contrato:

Prestar el servicios de formación y capacitación a los emprendedores de la región en el diseño, producción, distribución y publicación de contenidos digitales con altas cualidades laborales y profesionales que permita impulsar la industria nacional del sector, fomentar una cultura de emprendimiento digital, aumentar la oferta de contenidos digitales y el crecimiento del sector hacia un mercado global, mediante la generación de proyectos colaborativos entre las universidades y las empresas.

B. Especificaciones Técnicas:

1 Emprendimiento			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Emprendimiento e innovación	8	Este curso tiene como objetivo identificar las variables de éxito a través de algunos proyectos TIC de especial importancia que se han llevado a cabo en Colombia y a nivel internacional profundizando en aquellas variables que garantizan la internacionalización del proyecto y su éxito en términos de tráfico y generación de ingresos. Se Identifican también las cualidades de los emprendedores, la filosofía y modelo de negocio, así como las diferentes vertientes de ingresos (publicidad, comercio electrónico, servicios, etc.) y las necesidades inherentes (países, lenguas, etc.) así como la vocación global de Internet y el aprovechamiento de la eliminación de fronteras.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.

Think Big	8	Son sesiones de coaching para contribuir a la generación de grandes ideas, en estos talleres se expondrán casos globales que inspiren a la creación de emprendimientos de alto impacto, pero sobre todo se socializarán los desarrollos de los héroes locales que hagan creíbles la capacidad del talento Colombiano. Y se expondrán los principales resultados del estudio "Escalando el Emprendimiento en Colombia".	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.
Design Thinking	8	Son sesiones de coaching para contribuir a la generación de grandes ideas, en estos talleres se expondrán casos globales que inspiren a la creación de emprendimientos de alto impacto, pero sobre todo se socializarán los desarrollos de los héroes locales que hagan creíbles la capacidad del talento Colombiano. Y se expondrán los principales resultados del estudio "Escalando el Emprendimiento en Colombia".	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.
Lean Strategy	8	Buscar el modelo de negocio ideal, generando disrupción y creando divergencia entre los competidores es el objetivo de este ciclo de talleres, donde se combinan metodologías de marco estratégico, panorama competitivo y business model canvas para definir una oferta de valor única que permita generar ventajas competitivas.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.
Marketing Strategy	16	El objetivo de este entrenamiento es aplicar conceptos y experiencia para la selección de mercados justificados con la metodología ATAR (Awareness, Trial, Available, repetition), idear estrategias para captar clientes y early adapters.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.
Branding	8	Para las startup el principal valor intangibles es la marca, por ello no es algo trivial y se debe dedicar tiempo de calidad con metodologías claras para la construcción de marca. Con estos talleres se obtendrán esas directrices.	
Storyboard	8	El esbozo de una idea no es precisamente un plan de negocio o un producto, es la simulación del servicio basado en los talleres anteriores que desembocan en una idea tangible en un Storyboard, el cual podrán tener para iniciar con la construcción del producto.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 5 años en la creación de empresas de tecnologías.

2 Diseño gráfico y Web			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Ruby on Rails	16	Permite al estudiante conocer en detalle todas las herramientas de este lenguaje de programación que cuenta con un conjunto de librerías, automatismos y convenciones destinados a resolver los problemas más comunes a la hora de desarrollar una aplicación web, para que el programador pueda concentrarse en los aspectos únicos y diferenciales de su proyecto en lugar de en los problemas recurrentes.	> PreGrado/PostGrado en Ingeniería de Sistemas y Computación > Desempeño académico destacado demostrable > 5 años de experiencia profesional > Capacidad de demostrar habilidades con proyectos ejecutados > Referencias profesionales de supervisores.
Procesos de Producción Web	16	El objetivo de esta actividad formativa es que el alumno adquiera unos fundamentos básicos en una capacitación profesional muy valorada hoy en día en el ámbito de las empresas e instituciones: El aprendizaje de competencias técnicas necesarias para concebir y participar en la creación de un sitio web y, especialmente, alimentar la información que lo mantiene actualizado.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en Diseño gráfico y Web.
HTML5 enfocado a web	16	El estudiante tendrá la capacidad de aplicar las técnicas avanzadas y novedosas gracias a la aplicación de los estándares web HTML5 y Hojas de estilo en cascada Nivel 3 (CSS3). Este conjunto de tecnologías permite crear páginas dinámicas y ricas desde el punto de vista de la experiencia del usuario, cada vez más parecidas a las	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en Diseño gráfico y Web.
3 Animación 2D			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Diseño de Personajes	16	Crear animaciones en el entorno Flash, que potencien los proyectos y entender qué posibilidades, herramientas y opciones tiene este programa para que se haya convertido en un estándar de la animación 2D.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Diseño de Escenarios	16	Crear y diseñar escenarios virtuales para proyectos audiovisuales aplicando las técnicas informáticas de animación y diseño. Adquirir y manejar los conceptos clave para la creación de escenarios virtuales atendiendo a las nuevas técnicas digitales para la realización de proyectos audiovisuales.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.

Principios de animación	16	Que el alumno adquiera los conocimientos teóricos y prácticos para el desarrollo de productos audiovisuales para complementar su formación, brindándole herramientas para el desarrollo de obra plástica en soportes digitales. Conocerá los principales conceptos relacionados con la producción de animación.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Storyboard	16	Le permitira al estudiante detallar las líneas principales de la película, tomar las decisiones donde había dudas y calcular la duración de cada escena.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Pipeline para Animación 2D	16	El estudiante estara en la capacidad de planificar y coordinar todos los elementos que deciden el calendario del proyecto, logística. Esta fase de planificación viene precedida del guión, pues es a partir de éste cuando se calculan los costes y tiempos. Toon Boom	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Técnicas en Photoshop + Illustrator	16	Ser capaz de manejar las herramientas del retoque fotográfico, con las que podrá restaurar fotografías dañadas o deterioradas, utilizando diversas técnicas con las que el profesional debe estar familiarizado.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Técnicas en Illustrator	16	El estudiante tendrá la posibilidad de realizar creaciones artísticas de dibujos y pinturas para ilustración.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Técnicas en ToonBoom	16	El estudiante podrá crear animaciones en caricatura, conceptualizando las ideas en una historia visual, creando toda una producción, con su propia historia, personajes y visión.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
After Effects Parte 1 – Técnicas	16	El estudiantes conocerá la interfaz de After Effects CS5 a modo introductorio, aprendiendo a importar archivos, crear capas y luego ya sabiendo cómo hacer animaciones, cómo añadir texto y crear transparencias.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.

After Effects Parte 1 – Composición	16	El estudiantes conocerá la interfaz de After Effects CS5 a modo introductorio, aprendiendo a importar archivos, crear capas y luego ya sabiendo cómo hacer animaciones, cómo añadir texto y crear transparencias.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
Animación 2D en ToonBoom	16	Tiene como fin que los participantes adquieran una noción básica de la animación y de los principios básicos que la rigen, así como técnicas y programas necesarios para poder realizar animaciones de modo independiente.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
4 Aplicaciones Móviles			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Introducción a las plataformas de desarrollo móvil y publicación en Stores	8	En este curso-taller, el estudiante explora los principales conceptos y las estrategias para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Al finalizar este curso-taller el estudiante será capaz de describir aplicaciones de software (apps) interactivas sobre varias plataformas móviles, utilizando herramientas de programación apropiadas que permiten aprovechar las características propias de los dispositivos móviles que usan esta plataforma, como: manejo de espacio de interfaz gráfica, manejo de eventos compuestos, gestión e interacción con sensores de localización y aceleración, técnicas de almacenamiento de datos e interacción con servicios Web, entre otros.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos para Móviles. Experto en el desarrollo de Aplicaciones Móviles.
HTML5 enfocado a móviles	16	El curso mostrará los fundamentos del lenguaje HTML5 y CSS3 aplicados al diseño y desarrollo de webs, así como el uso de librerías Javascript que nos ayuden a tener un control en el uso de HTML5 y CSS3 cuando nuestra página web se muestra en navegadores que no soportan estas tecnologías. También se proporcionarán los conocimientos necesarios a los usuarios para ser capaz de definir una estrategia SEO y poder posicionar de forma orgánica su sitio web, así como establecer las bases de accesibilidad correctas, tanto para facilitar el trabajo del desarrollador como para mejorar la experiencia del usuario final.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos para Móviles. Experto en el desarrollo de Aplicaciones con HTML5

Desarrollo para IOS Nivel 1	16	El objetivo del curso es que los alumnos puedan, sin conocimientos previos, crear y diseñar aplicaciones para dispositivos móviles tales como iPhone, iPad, iPod Touch y Terminales Android.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de aplicaciones avanzadas para dispositivos móviles tales como iPhone, iPad, iPod Touch y Terminales Android. Experto en el desarrollo de Aplicaciones Móviles.
Desarrollo para IOS Nivel 2	16	El objetivo del curso es que los alumnos puedan, crear y diseñar aplicaciones avanzadas para dispositivos móviles tales como iPhone, iPad, iPod Touch y Terminales Android. El curso incluye también la formación necesaria para empaquetar correctamente las aplicaciones creadas y subidas a la App Store y al AndroidMark.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de aplicaciones avanzadas para dispositivos móviles tales como iPhone, iPad, iPod Touch y Terminales Android. Experto en el desarrollo de Aplicaciones Móviles.
Programación en Java2ME	16	Se introducirá al alumno en el mundo de Java ME, usando las herramientas y emuladores. Se aplicaran los conceptos y ejemplos serán funcionales en cualquier otra plataforma Java ME, con algunas excepciones menores.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de aplicaciones en Java ME, para dispositivos móviles.
Programación para Android (Java)	16	El objetivo fundamental es introducir a los asistentes a la programación de aplicaciones para dispositivos móviles Android, mediante el uso de las herramientas para desarrolladores.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de aplicaciones con Android.
Nivel 1			
Programación en Framework Mobile Phonegap	16	Este curso esta orientado a la creación de aplicaciones móviles con Phonegap: iPhone, Android, Windows Phone, Blackerry, Blackberry 10, webOS. Al teminar el curso el participantes de estar en capacidad de manejar en forma general las APIs que proporciona PhoneGap como son: Acelerómetro, Cámara, Compás, Contactos, Sistema de Ficheros, Geolocalización, Media, Red, Notificaciones (alertas, sonido, vibración), Almacenamiento.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos para Móviles. Experto en el desarrollo de Aplicaciones Móviles.
5 Animación 3D			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Introducción al Modelado 3D (Blender)	8	Acercamiento a uno de los Softwares más usado para la producción de animación en películas y videojuegos, comprende el reconocimiento de las herramientas generales, términos técnicos y conceptos básicos en 3D.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomendando que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.

Modelado 3D (Blender)	16	Aprendizaje de los diferentes tipos de mallas, como modificarlas, textuirlas y modelarlas de manera correcta para poder ser utilizada en animación.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Animación General 3D (Blender)	16	Principios de animación aplicados en 3D. Crear animaciones en 3D, que potencien los proyectos y entender qué posibilidades, herramientas y opciones tiene este programa para que se haya convertido en un estándar de la animación.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Animación de personajes 3D (Blender)	16	Aprender a hacer Rigg (componer huesos con la malla 3D) para animar a un personaje.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Texturizado (Blender)	16	Adquirir competencias para tomar un modelo cualquiera, sacar los mapas UV y aplicar texturas a un personaje u objeto de manera correcta.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Iluminación y Render 3D (Blender)	16	Se enseñarán principios básicos de iluminación para lograr diversos efectos y composición final de imágenes en 3D para video.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Profundización en Maya	16	En curso tiene como objetivo Formar a los participantes desde un punto generalista del 3d con Autodesk Maya, software líder en el sector el entretenimiento, enfocado especialmente en la creación de personajes, elementos inorgánicos, animaciones, setup, efectos especiales y render.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.
Pipeline para Animación 3D	16	En curso tiene como objetivo entregar las guías para la producción de un proyecto de contenido digital con los pasos detallados para convertir una idea en una secuencia de imágenes finales, teniendo en cuenta que las producciones necesitan de múltiples programas. Esto incluye cosas como unificación de shaders, convenciones de nombres o pautas de desarrollo de herramientas.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 3d. Experto en modelado 3d, se recomienda que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 3d.

6 Gaming			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Diseño de Videojuegos, Conceptos y Gameplay	8	Caracterizar el diseño de videojuegos dentro de la industria. Caracterización del diseño de videojuegos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Diseño de Videojuegos, Mecánicas de juego y GDD	8	En este curso se pretende adquirir y fortalecer habilidades como las siguientes: Habilidades comunicativas, Nociones de arte, Destrezas Gráficas, monetización de videojuegos, mecánicas de videojuegos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Diseño y preparación de arte para juegos 2D	8	En este curso se pretende adquirir y fortalecer habilidades como las siguientes: Principios de programación, Psicología básica de los videojuegos, Conocer el mercado, Habilidades de vendedor, Jugar videojuegos, Conocimientos sobre dispositivos para videojuegos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Pipeline para juegos 2D	16	Este curso pretende adquirir y fortalecer habilidades para utilizar las herramientas de un programa especializado en producción 2d para formar productos de diseños y planos de producción y posteriormente exportarlos, aplicar materiales y animarlos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Pipeline para juegos 3D	16	Este curso pretende adquirir y fortalecer habilidades para utilizar las herramientas de un programa especializado en producción 3d para formar productos de diseños y planos de producción y posteriormente exportarlos, aplicar materiales y animarlos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Programación de juegos en C++	16	Con este curso se pretende alcanzar los siguientes objetivos son: •Comprender que es el diseño orientado al objeto, orientado a los videojuegos •Aprender a crear un espacio de trabajo •Conocer como se trabaja videojuegos con c++ •Aprender a compilar, ejecutar y depurar un programa con c++ •Crear un videojuego basado en la orientación a objetos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Programación en Starling, Nape y Feather	16	Dar a conocer las diferentes posibilidades y características más interesantes del Framework Starling como que es facilmente extensible, lo que hace que sea muy sencillo de combinar con otras herramientas.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.

Programación en Unity Engine	16	Este curso tiene como objetivos facilitar el aprendizaje de Unity y adquirir las técnicas para crear videojuego, adquirir habilidades para "Movimiento simple", "Cómo crear una explosión", "Corrección Idle en personajes", "Trabajo de examen".	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Diseño en Unity Engine	16	En curso tiene como objetivo entregar las guías para importar un modelo animado en Unity3D, importarlo en Unity y configurarlo para su correcto funcionamiento, además aprenderas las consideraciones a tener en cuenta para importar cualquier personaje a Unity	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.
Programación de juegos para Facebook	8	En curso tiene como objetivo: adquirir habilidades de planificación lógica y estratégica, animación 2D y 3D, manipulación de imagen y sonido, game design, programación y testeo, captura de movimiento, y todo lo necesario para llevar proyectos desde el borrador inicial hasta su concreción final, dispuestos para ser publicados en aplicativos como Facebook	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos de Videojuegos.

7 Video y Sonido Digital

Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
Foundry Nuke Nivel 1 - Interfaz	16	Establecer las bases de un flujo de trabajo optimizado de cara al desarrollo de proyectos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Foundry Nuke Nivel 2 - Composición	16	Establecer las bases de un flujo de trabajo optimizado de cara al desarrollo de proyectos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Sonido Digital Básico	16	Dar a conocer las diferentes posibilidades que el sonido tiene de ser utilizado en la enseñanza. Analizar las diferentes clasificaciones que se han formulado sobre los formatos de audio digital.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.

Sonido Digital Avanzado	8	Familiarizarse con los diferentes instrumentos técnicos y programas que podemos movilizar para la producción y postproducción del sonido. Conocer el proceso general de producción y postproducción de una secuencia de audio digital.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Edición en Premiere	16	Proporcionar los conocimientos teórico-prácticos con las herramientas adobe Premiere y After Effects para mejorar las habilidades y la eficiencia en la post-producción y edición de videos. Aprender a utilizar las herramientas Adobe Premiere y Adobe After Effects, Mejorar las habilidades de edición de video no lineal y Desarrollar habilidades para realizar animaciones 2D y 3D en video.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Fotografía Digital	16	El objetivo de este curso de iniciación es dar al aficionado a la fotografía unos conocimientos que le permitan tanto conocer y manejar su equipo fotográfico como captar imágenes que resulten impactantes, vistosas y equilibradas.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Edición en Final Cut	16	Que el alumno aprenda a manejarse en una herramienta tan fácil y potente como es Final Cut Pro X, haciendo un repaso a todos los elementos, internos y externos que comprende este programa. Capturar, editar, recortar, añadir efectos y títulos.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Producción de campo e imagen digital	8	el estudiante incorpora elementos introductorios relacionados con la solución de productos de diseño web, adquiriendo los fundamentos y conceptos generales de utilidad, función y comunicación en el campo digital. Se aproxima a la creación, estructuración y producción web de baja complejidad, el pensamiento proyectual web, de un modo sistémico y organizativo.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
Producción de web series	8	El estudiante conocerá los contenidos para producción exclusiva de programas para internet utilizando tecnologías de manera creativa y dinámica. Este taller comprende la edición de material audiovisual, así como la recopilación de spots o videos, dando como resultado un micro programa para ser expuesto en su propio canal.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.

Manejo de cámara Black Magic	8	El objetivo de este curso es dar a conocer una cámara revolucionaria y novedosa , así como dotar de los conocimientos de técnicas y herramientas necesarias a los profesionales del sector, que quieran empezar a trabajar con ella.	Profesional titulado, preferible con Maestría o Doctorado. Experiencia de mínimo 3 años en el desarrollo de proyectos que implican desarrollar soluciones integrales a problemas tecnológicos, técnicos y artísticos de la creación, reproducción y tratamiento del fenómeno sonoro y video digital.
---------------------------------	---	--	--

Obligaciones específicas del Contratista

- Suministrar a los profesionales idóneos para la capacitación.
- Ejecutar las capacitaciones objeto del contrato, de acuerdo a las especificaciones de técnicas y la propuesta de diseño presentada y aceptada por la entidad.
- Atender los requerimientos técnicos de la universidad con el fin de garantizar el cumplimiento del contrato y que estos se comuniquen a través del funcionario encargado de la supervisión del contrato.
- Asumir los costos derivados de transporte, seguros y movimiento de capacitadores, serán asumidos por el contratista.
- Incluir dentro del valor de la propuesta el costo respectivo de los gastos de transporte del personal, entrega, instalación y capacitación del software a instalar, en la sede de la Universidad del Atlántico, Antigua Vía Puerto Colombia Km 7.

C. Plazo del Contrato (Duración):

El plazo de ejecución del Contrato que llegará a suscribirse será hasta el 31 de diciembre de 2014, a partir de la suscripción del acta de inicio; previa aprobación de la póliza, registro presupuestal y pago de las estampillas.

D. Forma de Pago:

LA UNIVERSIDAD cancelará al CONTRATISTA el valor del contrato en moneda legal colombiana una vez se encuentre aprobado EL P.A.C. (Programa anual mensualizado de Caja), en cuotas así:

- Un pago correspondiente al cuarenta por ciento (40%) del valor del Contrato, una vez se haya definido y presentado el cronograma de capacitación, dentro los treinta (30) días hábiles siguientes a la fecha de radicación en el Departamento de Gestión Financiera de la Universidad del Acta de recibo a satisfacción por parte del Supervisor del Contrato y las correspondientes facturas, previa presentación de la certificación del pago de seguridad social y parafiscales por el Contratista.
- Un pago correspondiente al sesenta por ciento (60%) restante del valor del Contrato, una vez ejecutado el cien por ciento del objeto del mismo, dentro los treinta (30) días hábiles siguientes a la fecha de radicación en el Departamento de Gestión Financiera de la Universidad del Acta de recibo a satisfacción por parte del Supervisor del Contrato y las

correspondientes facturas, previa presentación de la certificación del pago de seguridad social y parafiscales por el Contratista.

Igualmente los pagos están sujetos a la existencia y disponibilidad de pago del MINTIC a través del proyecto VIVELAB.

E. Lugar de Ejecución:

El lugar de ejecución del contrato que llegará a suscribirse será en la Sede de la Ciudadela Universitaria, situada en el Km 7 Antigua Vía a Puerto Colombia o en el sitio que lo requiera la Universidad.

II. ASPECTOS GENERALES DE LA OFERTA.

- **Idioma.** La Oferta y sus documentos anexos deben redactarse en idioma castellano y presentarse en escrito elaborado a máquina o por cualquier medio electrónico, debidamente firmado por el Representante Legal.
- **Presentación.** La Oferta deberá entregarse 1 original y en medio magnético, con todos los documentos solicitados en su contenido
- **Valor.** La Oferta deberá expresarse en Moneda Legal Colombiana. El valor total de la Oferta Económica deberá tener en cuenta los costos directos e indirectos del servicio ofertado (estampillas, retenciones, pólizas, utilidad, IVA, etc.). NO PODRÁ SUPERAR EL PRESUPUESTO ESTIMADO PARA LA PRESENTE CONTRATACIÓN POR LA UNIVERSIDAD, SO PENA DE SER RECHAZADA
- **Validez:** La Oferta deberá tener un término de validez mínimo de noventa (90) días calendario.
- **Oferta básica.** La Oferta y sus documentos anexos deberá ajustarse a todos las especificaciones técnicas señaladas en el presente documento.

III. VERIFICACIÓN REQUISITOS MÍNIMOS HABILITANTES PARA PRESENTAR OFERTA.

A. Capacidad Jurídica.

- **Capacidad Jurídica.** Podrán participar todas las personas naturales, jurídicas, así como aquellas que conforman Consorcios o Uniones Temporales, consideradas legalmente capaces de conformidad con las disposiciones legales colombianas.
- **Certificado de Existencia y Representación Legal.** La Oferta deberá acompañarse del Certificado de Existencia y Representación Legal o del Certificado de Inscripción en el Registro Mercantil, según sea el caso, en donde conste que la duración de la sociedad no es inferior a la duración del contrato y un (1) año más y que entre otras actividades, el objeto social contemple la establecida en el objeto y especificaciones técnicas u otra definición afín con la adecuada ejecución del objeto contractual.

- **Cédula de ciudadanía.** Se deberá presentar la copia de la Cédula de Ciudadanía del Representante Legal o de la persona natural según corresponda.
- **Carta de Presentación.** La Oferta debe estar acompañada de carta de presentación firmada por la persona natural Oferente o por el Representante Legal de la Sociedad, Consorcio o Unión Temporal proponente o el apoderado constituido para el efecto, la cual debe ser diligenciada según el formato del Anexo No. 1.

B. Experiencia.

- **Experiencia acreditada.** Deberá presentar mínimo tres (3) certificaciones de contratos suscritos con entidades públicas o privadas, debidamente firmadas por la persona autorizada de la empresa o entidad certificadora, en la que el objeto del contrato corresponde al objeto establecido en el presente documento, y la sumatoria de los valores de los contratos sea igual o superior a CIENTO CINCUENTA MILLONES DE PESOS (\$150.000.000,00) M/CTE.
- **Experiencia Específica.** Certificar experiencia de 2 años en las siguientes líneas temáticas: i) animación digital, 2D y 3D, stopmotion y efectos especiales; ii) videojuegos y libros digitales y iii) publicidad digital y transmedia. El ejecutor deberá presentar propuesta solo para una de las líneas temáticas, de acuerdo a su experiencia y capacidad.

IV. PROCESO DE HABILITACIÓN.

A. Verificación Requisitos mínimos habilitantes.

La Universidad verificará los soportes documentales que acompañan la Oferta presentada dentro del término máximo que se señala en el presente documento; los cuales constituyen requisitos mínimos habilitantes, por ende deben contener toda la información referente al Proponente, con el fin de verificar su representación, capacidad legal y técnica.

Condiciones Generales	Ponderación / Puntaje	Carácter
Capacidad Jurídica	Habilita / No Habilita	Eliminatoria
Experiencia	Habilita / No Habilita	Eliminatoria

B. Evaluación Ofertas.

La Universidad efectuará el estudio de las especificaciones técnicas y cotización económica que acompañan la Oferta; la cual deberá adjuntar los soportes documentales que constituyen la oferta técnica y la oferta económica, que deberán contener toda la información mínima solicitada en el presente documento, con el fin de permitir a la Universidad realizar una comparación objetiva.

Condiciones Generales		Ponderación / Puntaje		Carácter
Especificaciones Técnicas	Mínima	Cumple / No Cumple		Eliminatoria
	Adicional	Puntaje	Calidad	Clasificatoria

Oferta Económica	Puntaje	Precio	Clasificatoria
------------------	---------	--------	----------------

La Universidad de reserva el derecho de corroborar la veracidad de la información suministrada por los Oferentes.

Cuando los Oferentes no llenaren los requisitos para participar o no reunieren las condiciones exigidas para contratar, es entendido que no adquiere derecho alguno, ni la Universidad asume responsabilidad alguna.

El Proponente debe elaborar su Oferta por su cuenta y riesgo, de acuerdo con lo solicitado en el presente documento, e incluir dentro de esta toda la información exigida. La Oferta junto con los ajustes que se puedan presentar por solicitud de la Universidad formará parte integral del Contrato que se llegare a suscribir.

V. PROCESO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Las Ofertas que hayan sido habilitadas y que cumplan con las especificaciones técnicas mínimas se calificarán sobre un total de cien (100) puntos, distribuidos de la siguiente manera:

Factor		Puntaje Máximo.
Precio.	Menor precio	60
Calidad	Experiencia adicional a la requerida	20
Calidad	Apoyo a la Industria Nacional	20
Total		100

A. Calificación Factor Calidad. (Anexo 2.)

Se han establecido los siguientes puntajes de asignación de calificación:

Factor	Concepto		Máximo Puntaje	Puntaje total
CALIDAD	Experiencia. Máximo Puntaje 20	El proponente que ofrezca más años de experiencia en las líneas temáticas obtendrá el siguiente puntaje, quien no lo ofrezca obtendrá cero (0)		20
		Cuatro (4) años de experiencia adicional	20	
		Dos (2) años de experiencia adicional	10	
		Un (1) año de experiencia adicional	5	

Factor	Concepto		Máximo Puntaje	Puntaje total
Calidad	APOYO A LA INDUSTRIA NACIONAL	Cuando el proponente sea cien por ciento (100%) Nacional	10	20
		Cuando el proponente oferte el servicio cien por ciento (100%) con personal nacional	10	
		Cuando el proponente oferte el servicio con menos del cien por ciento (100%) de personal nacional	5	

B. Calificación Factor Precio.

Se han establecido los siguientes puntajes de asignación de calificación:

Factor			Total puntaje
Precio	El Proponente que ofrezca el menor precio del total de la Oferta, obtendrá sesenta (60) puntos, los demás tendrán puntaje en forma proporcional descendente.	$X = \frac{(\text{Oferta Menor Precio}) * 60}{\text{Oferta N (Oferta en evaluación)}}$	60

VI. PRESUPUESTO OFICIAL ESTIMADO.

El presupuesto oficial estimado de la Universidad es hasta por la suma de CIENTO CINCUENTA MILLONES DE PESOS (\$150.000.000,00) M/CTE, incluido IVA. La Oferta no podrá superar dicho valor, so pena de ser rechazada.

VII. DOCUMENTOS REQUERIDOS PARA LA SUSCRIPCIÓN DEL CONTRATO.

Seleccionada la Oferta se dará inicio al proceso de contratación de conformidad con lo establecido en el Estatuto de Contratación de la Universidad, para lo cual el Proponente beneficiado deberá aportar la siguiente documentación, una vez se requiera por parte de la Universidad.

- **Formato Hoja de Vida de la Función Pública.** Formato Único de Hoja de Vida de persona jurídica y/o persona natural del Departamento Administrativo de la Función Pública debidamente diligenciado, RELACIONANDO EN ELLA SOLAMENTE LA EXPERIENCIA QUE SE ENCUENTRE DEBIDAMENTE SOPORTADA EN LA OFERTA. (Se anexa Formatos)
- **Certificación Bancaria.** Certificado expedido por la entidad financiera en donde posea cuenta corriente o de ahorros en donde se indique el número de la cuenta, clase, nombre del titular y su número de identificación, a través de la cual La Universidad efectuará el pago del contratos que se llegará a suscribir en el evento que le sea adjudicado.

- **Registro Único Tributario - RUT.** Fotocopia de la identificación tributaria e información sobre el régimen de impuestos al que pertenece. Las personas jurídicas y/o naturales integrantes de un consorcio o unión temporal deben acreditar éste requisito, cuando intervengan como responsables del impuesto sobre las ventas, por realizar directamente la prestación de servicios gravados con dicho impuesto, lo anterior de conformidad con el artículo 368 del Estatuto Tributario en concordancia con el artículo 66 de la Ley 488 de 1998 que adicionó el artículo 437 del mismo Estatuto.
- **Certificación sobre el cumplimiento de las obligaciones parafiscales y de seguridad social.** El Oferente debe presentar certificación expedida por el revisor fiscal, cuando este exista de acuerdo con los requerimientos de ley, o por el representante legal, en donde se acredite el cumplimiento en el pago de los aportes a sus empleados, en los sistemas de salud, riesgos profesionales, pensiones y aportes a las Cajas de Compensación Familiar, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Servicio Nacional de Aprendizaje, cuando a ello haya lugar, correspondiente a los seis (6) meses anteriores a la fecha de entrega de la Propuesta. En el evento de que la sociedad no tenga más de seis (6) meses de constituida, debe acreditar los pagos a partir de la fecha de su constitución, lo anterior de conformidad con lo establecido en el artículo 50 de la Ley 789 de 2002. Si la Propuesta es presentada por un Consorcio o Unión Temporal, cada uno de sus miembros deben presentar de manera independiente la anterior certificación. Expedición no mayor a 30 días.

Al finalizar el proceso se suscribirá el respectivo Contrato, el cual será firmado por la Rectora y el Representante Legal o Persona Natural, en este sentido el Contratista deberá pagar las siguientes estampillas y constituir las siguientes pólizas en un plazo máximo de tres (3) días hábiles:

A. Estampillas.

- Estampilla pro hospitales 1er y 2do Nivel.
- Estampilla pro cultura.
- Estampilla pro electrificación.
- Estampilla pro desarrollo.
- Estampilla pro ciudadela.

B. Pólizas

- **Cumplimiento.** Por el 20 % del valor del contrato, con una vigencia igual a la duración del contrato y cuatro (4) meses más a partir de la suscripción del mismo.
- **Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones laborales.** Por el 5 % del valor del contrato, con una vigencia igual a la duración del contrato y tres (3) años más a partir de la suscripción del mismo.
- **Calidad del servicio.** Por el 20 % del valor del contrato, con una vigencia igual a la duración del contrato y cuatro (4) meses más a partir de la suscripción del mismo.

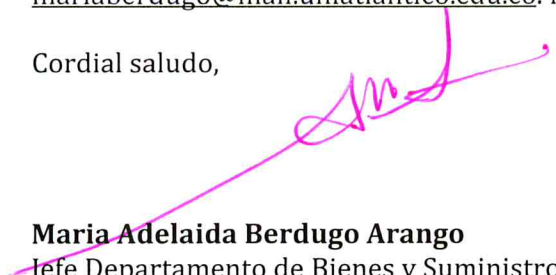
VIII. PLAZO PARA LA PRESENTACIÓN DE LA OFERTA.

La Oferta y los documentos contentivos de la propuesta se recibirán hasta el día 8 de julio de 2014, hasta las 4:00 PM, en el Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico (Km 7 Antigua Vía a Puerto Colombia). Para constancia de la hora de entrega y recibido, todos los documentos serán radicados con hora, fecha y firma de quien recibe. Las Ofertas que no lleguen dentro de este término a la Universidad no podrán ser recibidas. Una vez seleccionada la mejor Oferta se le comunicará al representante legal de dicha empresa o persona natural la decisión tomada, para la entrega de la documentación requerida para la suscripción del Contrato.

Este documento, no constituye ninguna obligación de la Universidad con su empresa, es únicamente una solicitud de Oferta.

Para inquietud o consulta, favor enviar correo electrónico a mariaberdugo@mail.uniatlantico.edu.co. No serán resueltas dudas de manera telefónica.

Cordial saludo,


Maria Adelaida Berdugo Arango

Jefe Departamento de Bienes y Suministros

ANEXO No. 1

CARTA DE PRESENTACIÓN DE OFERTA

Barranquilla,

Señores
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
Ciudad.

Asunto: Invitación a Ofertar. Objeto: *"Prestar el servicios de formación y capacitación a los emprendedores de la región en el diseño, producción, distribución y publicación de contenidos digitales con altas cualidades laborales y profesionales que permita impulsar la industria nacional del sector, fomentar una cultura de emprendimiento digital, aumentar la oferta de contenidos digitales y el crecimiento del sector hacia un mercado global, mediante la generación de proyectos colaborativos entre las universidades y las empresas".*

El/Los suscrito (s) _____ de acuerdo con las condiciones que se estipulan en el documento de invitación del asunto, hacemos la siguiente Oferta y en caso que LA UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO nos adjudique el contrato objeto de la misma, nos comprometemos a suscribir el contrato correspondiente.

Declaramos así mismo:

1. Que esta Oferta y el contrato que llegare a celebrarse solo compromete a los aquí firmantes.
2. Que ninguna entidad o persona distinta de los firmantes tienen interés comercial en esta Oferta ni en el contrato que de ella se derive.
3. Que conocemos la información general y especial y demás documentos de la invitación y aceptamos los requisitos en ellos contenidos.
6. Que nos comprometemos a cumplir los plazos del contrato de conformidad con lo solicitado en la invitación.
7. Que conocemos, aceptamos y nos comprometemos a cumplir con todos los Requisitos Técnicos Mínimos establecidos en la Invitación, la cual se entenderá como Oferta Técnica Mínima.
8. Que si somos Adjudicatarios, nos comprometemos a suscribir el contrato y realizar todos los trámites necesarios para su perfeccionamiento y legalización, en los plazos señalados en el Contrato.



ANEXO No. 2

OFERTA ECONÓMICA

1 Emprendimiento		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Emprendimiento e innovación	8	
Think Big	8	
Design Thinking	8	
Lean Strategy	8	
Marketing Strategy	16	
Branding	8	
Storyboard	8	

2 Diseño gráfico y Web		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Ruby on Rails	16	
Procesos de Producción Web	16	
HTML5 enfocado a web	16	

3 Animación 2D		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Diseño de Personajes	16	
Diseño de Escenarios	16	
Principios de animación	16	
Storyboard	16	
Pipeline para Animación 2D	16	
Técnicas en Photoshop + Illustrator	16	
Técnicas en Illustrator	16	
Técnicas en ToonBoom	16	
After Effects Parte 1 - Técnicas	16	
After Effects Parte 1 - Composición	16	
Animación 2D en ToonBoom	16	

4 Aplicaciones Móviles		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Introducción a las plataformas de desarrollo móvil y	8	
HTLM5 enfocado a móviles	16	
Desarrollo para IOS Nivel 1	16	
Desarrollo para IOS Nivel 2	16	
Programación en Java2ME	16	
Programación para Android (Java)	16	
Nivel 1		
Programación en Framework Mobile Phonegap	16	

5 Animación 3D		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Introducción al Modelado 3D (Blender)	8	
Modelado 3D (Blender)	16	
Animación General 3D (Blender)	16	
Animación de personajes 3D (Blender)	16	
Texturizado (Blender)	16	
Iluminación y Render 3D (Blender)	16	
Profundización en Maya	16	
Pipeline para Animación 3D	16	

6 Gaming		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Diseño de Videojuegos, Conceptos y Gameplay	8	
Diseño de Videojuegos, Mecánicas de juego y GDD	8	
Diseño y preparación de arte para juegos 2D	8	
Pipeline para juegos 2D	16	
Pipeline para juegos 3D	16	
Programación de juegos en C++	16	
Programación en Starling, Nape y Feather	16	
Programación en Unity Engine	16	
Diseño en Unity Engine	16	
Programación de juegos para Facebook	8	

7 Video y Sonido Digital		
Nombre taller	Num Horas	Valor (Incluido IVA si hay lugar a ello)
Foundry Nuke Nivel 1 - Interfaz	16	
Foundry Nuke Nivel 2 - Composición	16	
Sonido Digital Básico	16	
Sonido Digital Avanzado	8	
Edición en Premiere	16	
Fotografía Digital	16	
Edición en Final Cut	16	
Producción de campo e imagen digital	8	
Producción de web series	8	
Manejo de cámara Black Magic	8	
TOTAL		

REPRESENTANTE LEGAL

FACTORES DE EVALUACIÓN - CALIDAD

Factor	Concepto	Marcar con un X el ítem ofertado
Calidad	Cuatro (4) años de experiencia adicional	
	Dos (2) años de experiencia adicional	
	Un (1) año de experiencia adicional	

Factor	Concepto	Marcar con un X el ítem ofertado
Calidad	Proponente Ciento por ciento (100%) nacional	
	Servicio cien por ciento (100%) con personal nacional	
	Servicio con menos del cien por ciento (100%) de personal nacional	

Para el efecto se anexan los respectivos soportes de los presentes ofrecimientos.

REPRESENTANTE LEGAL

