

**INVITACIÓN PÚBLICA DE MENOR CUANTÍA**

**No. 021 DE 2014**

**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.**

**PUBLICACIÓN Y CONSULTA:**

Toda la información y demás actuaciones que se produzcan con ocasión de la presente invitación, serán publicadas y podrán consultarse en la página WEB de la Universidad del Atlántico, por lo tanto se debe entender que dichos actos son oponibles desde el momento en que aparezcan publicados por este medio.

Si se necesita mayor información, aclaración o explicación acerca de uno o más de los puntos establecidos en la Invitación Pública, debe dirigirse únicamente por escrito al Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico localizado en la Sede Norte km 7 Antigua Vía a Puerto Colombia, Atlántico, o requerir la misma al correo electrónico [mariaberdugo@mail.uniatlantico.edu.co](mailto:mariaberdugo@mail.uniatlantico.edu.co)

**UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO**

**PUERTO COLOMBIA, ABRIL 2014**



## 1. CONDICIONES GENERALES DE LA CONTRATACIÓN.

- 1.1. 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.
- 1.2. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:** Ver Anexo No. 2.
- 1.3. DURACION DEL CONTRATO:** La duración del Contrato que se suscriba como resultado del presente proceso de Invitación Pública, será hasta el 31 de diciembre de 2014, a partir de la suscripción del Acta de Inicio, previa aprobación de la garantía única, expedición del registro presupuestal y pago de las estampillas.
- 1.4. LUGAR DE EJECUCIÓN:** La ejecución del Contrato a suscribir, se realizará 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.
- 1.5. PRESUPUESTO OFICIAL ESTIMADO:** El presupuesto oficial destinado para el presente proceso de Invitación se estima en CIENTO CINCUENTA MILLONES DE PESOS M/L (\$150.000.000,00) Moneda Legal Colombiana IVA INCLUIDO.
- 1.6. 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.

## 2. FUNDAMENTOS DE LA FORMA DE CONTRATACIÓN Y CRONOGRAMA.

- 2.1. RÉGIMEN JURÍDICO APLICABLE.** El Contrato a suscribir estará sometido a la legislación y jurisdicción Colombiana y se registrará para todos sus efectos por lo dispuesto en la Ley 30 de 1992, sus Decretos reglamentarios y el Acuerdo Superior 000006 del 06 de octubre de 2009 y por las normas civiles y comerciales que regulen el objeto del Contrato.
- 2.2. CRONOGRAMA:** El presente proceso de selección se desarrollará de conformidad con el siguiente cronograma.

ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHA	HORA	LUGAR
Aviso de convocatoria e Invitación Pública (literal C artículo 41 EC)	7 dh	30 de abril al 09 de mayo de 2014		Página WEB Universidad del Atlántico <a href="http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias">http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias</a>



ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHA	HORA	LUGAR
Plazo máximo para presentación de observaciones a la Invitación Pública (literal b artículo 25 EC)	7 dh	30 de abril al 09 de mayo de 2014	2:00 PM	Únicamente por escrito al Departamento de Gestión de Bienes y Suministros ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia, y al correo mariaberdugo@mail.uniatlantico.edu.co
Respuesta a las observaciones presentadas	7 dh	30 de abril al 09 de mayo de 2014		Página WEB Universidad del Atlántico <a href="http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias">http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias</a>
Plazo para la presentación de Propuestas (Ofertas)	1 dh	12 de mayo de 2014	3:00 PM	Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico, ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia.
Habilitación y Evaluación de las Propuestas (Ofertas)	3 dh	13 de mayo al 15 de mayo de 2014		
Exhibición de consolidado de evaluación. (literal k numeral II artículo 42 EC)	5 dh	16 al 22 de mayo de 2014		Página WEB Universidad del Atlántico <a href="http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias">http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias</a>
Plazo para observaciones al Consolidado de evaluación. (literal k numeral II artículo 42 EC)	5 dh	16 al 22 de mayo de 2014	11:00 AM	Únicamente por escrito al Departamento de Gestión de Bienes y Suministros ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia, y al correo <a href="mailto:katherinemartinez@mail.uniatlantico.edu.co">katherinemartinez@mail.uniatlantico.edu.co</a> En Horario de 8.00 AM a 5:00 PM.
Adjudicación del Contrato o declaratoria de desierto (Acto Administrativo)	2 dh	23 al 26 de mayo de 2014		Mediante Acto Administrativo, se comunica a través de la Página WEB Universidad del Atlántico <a href="http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias">http://www.uniatlantico.edu.co/uatlantico/bienes-y-suministros/convocatorias</a>
Suscripción del Contrato	2 dh	27 al 28 de mayo de 2014		Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico, ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia
Legalización del Contrato	3 dh	29 de mayo al 03 de junio de 2014		Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico, ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia
Suscripción del Acta de Inicio	1 dh	04 de junio de 2014		Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico, ubicado en el km 7 antigua vía Puerto Colombia

El cronograma del proceso podrá ser modificado solo por la Universidad del Atlántico. Cualquier modificación será comunicada a través de la página web de la Universidad o a los correos electrónicos de los participantes.

NOTA: En caso de presentarse un solo oferente el puntaje de calificación para adjudicación no podrá ser inferior al 60% del total de los puntos.

**2.3. OBSERVACIONES A LA INVITACIÓN PÚBLICA DE MENOR CUANTÍA.** Las observaciones a la invitación Pública que lleguen con posterioridad a la fecha y hora señaladas en el cronograma del presente proceso, se entenderán extemporáneas y por tanto no se les dará respuesta.

**2.4. ACLARACIONES EXCEPCIONALES.** Si como consecuencia de la producción de una adenda se modifica el presente documento de Invitación Pública, los Proponentes que hayan presentado sus ofertas con anterioridad a la adenda podrán dar alcance a su Oferta sólo en lo relacionado específicamente en la adenda. Cabe advertir que la Universidad no tendrá en cuenta aspectos que incluya el Proponente en su aclaración y que no estén contemplados en la adenda.

**2.5. DILIGENCIA DE CIERRE Y PLAZO MÁXIMO PARA PRESENTAR OFERTA.** En la fecha, hora y lugar señalada en el cronograma del presente proceso, se llevará a cabo el cierre oficial del plazo de presentación de ofertas del Proceso de Invitación Pública de Menor Cuantía. Las Ofertas presentadas en una hora distinta por encima de la indicada o en un lugar distinto al



establecido en el cronograma, se devolverán en el estado en que fueron presentadas.

- 2.6. HABILITACIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS OFERTAS.** Dentro de la fecha señaladas en el presente proceso, la Universidad elaborará los estudios jurídicos, de experiencia y técnicos - económicos necesarios dentro de la etapa de habilitación y evaluación de ofertas. Dentro de dicho término, se podrá solicitar a los proponentes las aclaraciones, especificaciones y documentos que se estimen indispensables, sin que por ello el proponente pueda adicionar, modificar, completar o mejorar su oferta.
- 2.7. EXHIBICIÓN CONSOLIDADO PRELIMINAR, OBSERVACIONES Y SUBSANAR FALTA DE DOCUMENTOS.** Dentro de la hora, fecha y lugar señalado en el cronograma del presente proceso, la Universidad pondrá a disposición de los Proponentes el consolidado preliminar de habilitados y evaluados y las ofertas, los cuales permanecerán en el Departamento de Gestión de Bienes y Suministros de la Universidad del Atlántico por un término de cinco (5) días hábiles, en el horario de 8:00 AM a 5:00 PM, para que los proponentes presenten las observaciones que estimen pertinentes y alleguen, previa solicitud de la Universidad, los documentos faltantes, las cuales deben hacerse por escrito dentro del término señalado. En ejercicio de esta facultad aquellos no podrán completar, adicionar, modificar, o mejorar sus Ofertas.
- 2.8. ACTO DE ADJUDICACIÓN O DECLARATORIA DESIERTA.** El término señalado en el cronograma del presente proceso de invitación para la expedición del acto de adjudicación o declaratoria de desierta, no podrá ser utilizada por los OFERENTES para revivir el plazo que les otorga la ley para formular observaciones a los estudios jurídicos, y técnicos, elaborados por la Universidad. La Universidad declarará desierto el presente proceso de Invitación pública de menor cuantía únicamente por motivos o causas que impidan la escogencia objetiva del CONTRATISTA y lo hará mediante acto administrativo en el que se señalarán en forma expresa y detallada las razones que han conducido a esa decisión. El término para adjudicar podrá prorrogarse antes de su vencimiento hasta en la mitad del mismo siempre que las necesidades de la Universidad así lo exijan.

### 3. CONDICIONES GENERALES DE LA PRESENTACIÓN DE LA OFERTA.

- 3.1. IDIOMA.** La OFERTA y sus documentos anexos deben redactarse en idioma castellano y presentarse en escrito elaborado a máquina o por cualquier medio electrónico.
- 3.2. PRESENTACIÓN DE LA OFERTA. ORIGINAL.** La Oferta debe ser presentada en original, un (1) copia en físico y una (1) copia en medio magnético, en sobre cerrado, debidamente rotulados en su parte exterior indicado en número del proceso de invitación pública de menor cuantía de la Universidad del Atlántico. El original debe estar foliadas en estricto orden numérico consecutivo ascendente. En caso de discrepancia entre el medio magnético y el medio físico prevalecerá la información contenida en el medio físico de la oferta original.
- 3.3. 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.**
- 3.4. VALIDEZ:** La Oferta deberá tener un término de validez mínimo de noventa (90) días calendario.
- 3.5. OFERTA BÁSICA.** La Oferta y sus documentos anexos deberá ajustarse a todos las especificaciones técnicas señaladas en el presente documento.

### 4. VERIFICACIÓN REQUISITOS MÍNIMOS HABILITANTES PARA PRESENTAR OFERTA.

- 4.1. 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.
- 4.1.1. 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.



**4.1.2. CERTIFICADO DE EXISTENCIA Y REPRESENTACIÓN LEGAL.** El proponente aportará certificado de existencia y representación legal, expedido por la Cámara de Comercio o autoridad competente, con fecha no superior a mes calendario anterior a la fecha de cierre del proceso de invitación, deberá haberse constituido legalmente con antelación a dos años a la fecha de apertura del proceso y su duración no será inferior al término de la ejecución del contrato y un (1) año más. Además el objeto social comprenderá las actividades objeto del presente proceso de Invitación.

Si la propuesta es presentada por un consorcio o unión temporal, cada uno de sus miembros persona natural o jurídica cumplirá con el lleno de los requisitos antes mencionados y presentará de manera independiente la anterior documentación, y deberá encontrarse dentro del período de validez establecido por el organismo que lo haya expedido, a la fecha de diligencia de cierre del proceso de Invitación, en cada caso. Si figuran limitaciones en los estatutos para el representante legal, adjuntará fotocopia de los mismos.

**4.1.2. COPIA CÉDULA DE CIUDADANÍA.** Se deberá presentar la copia de la Cédula de Ciudadanía del Representante Legal o de la persona natural según corresponda.

**4.1.3. CONSTITUCIÓN DEL CONSORCIO O LA UNIÓN TEMPORAL.** En caso de consorcio o unión temporal, los proponentes indicará dicha calidad, los términos y extensión de la participación, la designación de la persona que lo representará y señalarán las reglas básicas de la relación entre ellos y su responsabilidad, conforme el parágrafo 1º del artículo 7 de la Ley 80 de 1993.

Igualmente, anexarán el respectivo documento de constitución del consorcio o unión temporal. La omisión de este documento o la de alguna de sus firmas genera el rechazo de la Oferta.

**4.1.4. DOCUMENTO CONSTITUTIVO DE CONSORCIO O UNIÓN TEMPORAL.** (SI HAY LUGAR A ELLO). El proponente con la propuesta, anexará un documento suscrito por todos los integrantes de la forma asociativa escogida, y/o por sus representantes debidamente facultados, en el que conste la constitución de la unión temporal o el consorcio, según corresponda, en el cual se exprese lo siguiente:

- a. Identificación de cada uno de sus integrantes: nombre o razón social, tipo y número del documento de identificación y domicilio.
- b. Designación del representante: señalará expresamente su identificación, facultades, entre ellas, la de presentar la propuesta correspondiente al presente proceso de Invitación y las de celebrar, modificar, transigir, conciliar y liquidar el contrato en caso de ser adjudicatario, así como la de suscribir todos los documentos contractuales y post contractuales que sean necesarios, es decir, que el representante legal tiene plenas facultades para representar a la forma asociativa y adoptar todas las decisiones.
- c. Indicación de los términos y extensión de la participación en la propuesta y en la ejecución el contrato de cada uno de los integrantes de la forma asociativa, así como las reglas básicas que regularán las relaciones.
- d. Indicar la participación porcentual de cada uno de los integrantes en la forma asociativa correspondiente.
- e. En todo caso la vigencia de la forma asociativa escogida, no podrá ser superior al término de ejecución y liquidación del contrato y un año más.
- f. Se anexarán los documentos de constitución y representación legal de cada uno de sus integrantes, y de sus representantes legales, NIT, cédulas de ciudadanía, certificado de cumplimiento de pago de sus obligaciones con los sistemas de salud, pensiones, riesgos profesionales y aportes parafiscales.
- g. El documento de constitución de consorcio o unión temporal en el cual conste la designación del representante y la capacidad que se debe tener en el mismo para suscribir la propuesta, debe presentarse al momento del cierre. La falta de elementos relativos a la capacidad para presentar propuesta, y la omisión de formas, genera rechazo de la Oferta.

**4.1.5. CONDICIONES DE LOS INTEGRANTES DEL CONSORCIO O UNIÓN TEMPORAL.** Los proponentes que se presenten como consorcio o unión temporal tendrán en cuenta lo siguiente:



- a. Los objetos sociales de cada uno de sus integrantes comprenderán el objeto del proceso de Invitación y la duración de las personas jurídicas que lo conforman no puede ser inferior al plazo de ejecución del contrato, hasta su liquidación y un año más.
- b. La Universidad no acepta propuestas bajo la modalidad de promesa de conformación de consorcios o uniones temporales.
- c. En atención a lo dispuesto por el artículo 11 del Decreto 3050 de 1997, para el caso de integrantes de un consorcio o unión temporal, para efectos de pago manifestarán con respecto a la facturación, dentro de su propuesta:
  - Si la va a efectuar en representación del consorcio o la unión temporal uno de sus integrantes, caso en el cual informará el número de identificación tributaria de quien va a facturar.
  - Si la facturación la van a presentar de forma separada cada uno de los integrantes del consorcio o unión temporal, informarán su número de identificación tributaria y establecer la participación de cada uno dentro del valor del contrato.
  - Si la facturación se va a realizar directamente por el consorcio o unión temporal, se deberá así indicar, así como los datos de razón social y NIT de cada uno de sus integrantes indicando el nivel de participación de cada uno dentro del contrato y para efectos del mismo, se deberá solicitar el número de identificación tributaria para el consorcio o unión temporal ante la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales.
  - En cualquiera de las alternativas, las facturas cumplirán los requisitos establecidos en las disposiciones legales.
- d. No podrá haber cesión entre quienes integran el consorcio o unión temporal ni a terceros, salvo que la Universidad lo autorice en los casos que legalmente esté permitido.
- e. Las condiciones que establezcan los integrantes con respecto a las actividades, porcentajes, términos y/o extensión de la participación, no podrán ser modificadas sin el consentimiento previo de la Universidad.
- f. En el evento de presentarse inhabilidades sobrevinientes para los miembros de la unión temporal o consorcio, el representante tendrá la obligación de informarlo por escrito a la Universidad dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la ocurrencia de los hechos que dieron lugar a ella.
- g. Las personas integrantes de un consorcio o unión temporal acreditarán individualmente los requisitos de que trata el presente Capítulo.

## 4.2. EXPERIENCIA.

**4.2.1. 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.

**4.2.2. 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.

## 5. ETAPAS DE SELECCIÓN.

**5.2.** El presente proceso de invitación pública se efectuará teniendo en cuenta las siguientes etapas.

ETAPAS		CONDICIONES GENERALES		PONDERACIÓN PUNTAJE		CARÁCTER DE LA ETAPA
Etapa I	Verificación requisitos mínimos habilitantes	Capacidad Jurídica		Habilitado o no habilitado		Eliminatoria
		Experiencia Acreditada				
Etapa II	Evaluación de las OFERTAS	OFERTA Técnica	Mínima	Cumple o no cumple		Eliminatoria
			Adicional	Puntaje	Calidad	Clasificatoria
		OFERTA Económica		Puntaje	Calidad	Clasificatoria

**5.3. ETAPA I: FACTORES DE 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

**5.4. ETAPA II: EVALUACIÓN DE LAS 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 Adicional	Cumple / No Cumple Puntaje Calidad	Eliminatoria 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.

## 6. ETAPA II. EVALUACIÓN DE LAS OFERTAS.

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

**6.2. CALIFICACIÓN FACTOR CALIDAD. (ANEXO 4).** 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	5
		Cuando el proponente oferte el servicio cien por ciento (100%) con personal nacional	



Factor	Concepto	Máximo Puntaje	Puntaje total
	Cuando el proponente oferte el servicio con menos del cien por ciento (100%) de personal nacional	5	

**6.3. CALIFICACIÓN FACTOR PRECIO (ANEXO 3).** Se han establecido los siguientes puntajes de asignación de calificación:

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

**6.4. CRITERIOS DE DESEMPATE.** Si realizada la sumatoria de la totalidad de los puntajes obtenidos en la evaluación, se presenta un empate entre dos o más Oferentes, la Universidad procederá a aplicar los siguientes criterios de desempate, los cuales se harán es estricto orden, en forma excluyente:

- Se preferirá a quien haya ofrecido un menor precio en la propuesta económica.
- Si aún subsiste el empate, se preferirá a quien haya obtenido el mayor puntaje en la evaluación de calidad.
- Si una vez efectuada la calificación correspondiente en caso de igualdad de condiciones, se preferirá la oferta de bienes o servicios nacionales frente a la oferta de bienes o servicios extranjeros.
- Si una vez efectuada la calificación correspondiente en caso de igualdad de condiciones, se preferirá a la MIPYME nacional, sea proponente singular, o consorcio, o unión temporal, conformada únicamente por MIPYMES nacionales.
- Si no hay lugar a la hipótesis prevista en el numeral anterior y entre los empatados se encuentran consorcios o uniones temporales en los que tenga participación al menos una MIPYME, éste se preferirá.
- Si aún subsiste el empate se definirá a través de balota de acuerdo al procedimiento que la Universidad adelante.

## 7. 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.** 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 Oferta. 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 Oferta es presentada por un Consorcio o Unión Temporal, cada uno de sus miembros deben presentar de manera independiente la anterior certificación.

**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.

Atentamente,

**ORIGINAL FIRMADO**

**Maria Adelaida Berdugo Arango**

Jefe

Departamento de Gestión de Bienes y Suministros

**ANEXO No. 1**  
**CARTA DE PRESENTACIÓN DE OFERTA**

Barranquilla,

Señores  
**UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO**  
Ciudad.

Asunto: Invitación Pública de Menor Cuantía No. 021 de 2014 – “*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 los documentos de la invitación Pública, hacemos la siguiente OFERTA y en caso que LA UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO nos adjudique el contrato objeto de la Invitación Pública de Menor Cuantía citada en la referencia, 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 Pública de Menor Cuantía y aceptamos los requisitos en ellos contenidos.
4. Que hemos verificado en la página web de la Universidad las adendas y aceptamos su contenido.
5. Que hemos verificado en la página web de la Universidad los documentos de preguntas y respuestas y aceptamos su contenido.
6. Que nos comprometemos a cumplir los plazos del contrato de conformidad con lo solicitado en la Invitación Pública de Menor Cuantía.
7. Que conocemos, aceptamos y nos comprometemos a cumplir con todos los Requisitos y Obligaciones Mínimas establecidos en el Anexo No. 2 de la Invitación Pública de Menor Cuantía, 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 la Invitación Pública de Menor Cuantía.
9. Que no nos hallamos incurso en causal alguna de inhabilidad e incompatibilidad de las señaladas en la ley y la Constitución Política y no nos encontramos en ninguno de los eventos de prohibiciones especiales para contratar.
10. Que en todas las actuaciones derivadas de las estipulaciones de la Presente Invitación Pública de Menor Cuantía y el contrato que forma parte del mismo, obraremos con la transparencia y la moralidad que la Constitución Política y las Leyes consagran, en atención al Programa Gubernamental de Lucha Contra la Corrupción.
11. Que nos comprometemos a garantizar el servicio objeto a contratar, cumpla estrictamente con las características técnicas de acuerdo a las referencias descritas en el Anexo No. 2.



12. Que el valor de nuestra OFERTA es el relacionado en el Anexo No. 3 de la misma.
13. Que nuestra OFERTA TÉCNICA ADICIONAL es la indicada en el Anexo No. 4 de la misma.
14. Que la siguiente OFERTA consta de \_\_\_\_\_ ( ) folios debidamente numerados.

Atentamente,

Nombre o Razón Social del PROPONENTE \_\_\_\_\_  
Nombre del Representante \_\_\_\_\_  
Nit o Cédula de Ciudadanía No \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_  
Dirección \_\_\_\_\_  
Ciudad \_\_\_\_\_  
Teléfono \_\_\_\_\_  
Fax \_\_\_\_\_  
Correo electrónico \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**FIRMA REPRESENTANTE LEGAL**

**ANEXO No. 2  
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS MÍNIMOS**

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
<b>Ruby on Rails</b>	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; PreGrado/PostGrado en Ingeniería de Sistemas y Computación</li> <li>&gt; Desempeño académico destacado demostrable</li> <li>&gt; 5 años de experiencia profesional</li> <li>&gt; Capacidad de demostrar habilidades con proyectos ejecutados</li> <li>&gt; Referencias profesionales de supervisores.</li> </ul>
<b>Procesos de Producción Web</b>	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.
<b>HTML5 enfocado a web</b>	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.
<b>3 Animación 2D</b>			
Nombre taller	Num Horas	Objetivos del Curso	Perfil del Instructor
<b>Diseño de Personajes</b>	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 recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Diseño de Escenarios</b>	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 recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Principios de animación</b>	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 recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Storyboard</b>	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 recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.

<b>Pipeline para Animación 2D</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Técnicas en Photoshop + Illustrator</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Técnicas en Illustrator</b>	16	El estudiante tendrá la posibilidad de realizar creaciones artísticas de dibujos y pinturas para Ilustración.	Profesional titulado, preferible con Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Técnicas en ToonBoom</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>After Effects Parte 1 – Técnicas</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>After Effects Parte 1 – Composición</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>Animación 2D en ToonBoom</b>	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 Maestria o Doctorado. Experiencia de minimo 3 años en el desarrollo de proyectos exitosos en Animación 2d. Experto en la creación de personajes, se recomiendo que tenga experiencia en la creación de proyectos de Animación 2d.
<b>4 Aplicaciones Móviles</b>			
<b>Nombre taller</b>	<b>Num Horas</b>	<b>Objetivos del Curso</b>	<b>Perfil del Instructor</b>

Introducción a las plataformas de desarrollo móvil y publicación en Stores	8	<p>En este curso-taller, el estudiante explora los principales conceptos y las estrategias para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.</p> <p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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	<p>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.</p>	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 recomienda 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 fácilmente 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 aprenderás 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**

- a. Suministrar a los profesionales idóneos para la capacitación.
- b. Ejecutar las capacitaciones objeto del contrato, de acuerdo a las especificaciones de técnicas y la propuesta de diseño presentada y aceptada por la entidad.
- c. 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.
- d. Asumir los costos derivados de transporte, seguros y movimiento de capacitadores, serán asumidos por el contratista.
- e. 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.



ANEXO No. 3  
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	
HTML5 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	

<b>TOTAL</b>		
--------------	--	--

**FIRMA REPRESENTANTE LEGAL**



**ANEXO No. 4  
SERVICIOS TÉCNICOS ADICIONALES**

Factor	Concepto	Marcar con un X el ítem ofertado
<b>Calidad</b>	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
<b>Calidad</b>	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.

**FIRMA REPRESENTANTE LEGAL**