

ACTIVIDAD 1	Desarrollar 25 contenidos digitales para sensibilización y formación de competencias.
TIEMPO DE EJECUCIÓN	Seis (6) meses
Modalidad de Selección	Las actividades de este entregable las realiza un tercero tras proceso de selección objetiva, mediante invitación pública
Indicador proyecto	800 Quindiano(a)s, con competencias específicas como en TIC, PCC, tecnologías de producción, empresarización, emprendimiento, CTI
Cantidad de Bs y Ss	25 Contenidos digitales en temas de CTI, PCC, emprendimiento, bilingüismo, valores ciudadanos, productividad agrícola, montados en plataformas de video juegos, juegos didácticos y plataformas SCORM 1 manual de identidad para los contenidos digitales de Quindío Vive Digital 5 video juegos preferiblemente en línea, como gestores de contenidos, actualizable y ampliable, para grupos de población de primer infancia, jóvenes y adultos.
Presupuesto asignado	\$1,066,500,000

1. CONTENIDOS DIGITALES QVD

El Programa Quindío Vive Digital, mediante el ejecutor, la Universidad Tecnológica de Pereira está interesada en recibir propuestas para el desarrollo de los contenidos digitales, establecer y priorizar los ejes temáticos para Quindío Vive Digital, en función de los grupos poblacionales a intervenir, apoyados en la investigación, pedagogía y didáctica, proceso que permite el diagnóstico y la construcción de contenidos para formación y capacitación permanente, que facilite y consolide el arraigo cultural y social del Departamento del Quindío.

- Ejes temáticos:
 - o Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
 - o Ciencia, Tecnología e Innovación
 - o Paisaje Cultural Cafetero – PCC
 - o Bilingüismo
 - o Valores ciudadanos
 - o Emprendimiento
 - o Empresarización
 - o Productividad agrícola
- Grupos poblacionales
 - o Primera infancia
 - o Infancia
 - o Jóvenes y adolescentes
 - o Productores y emprendedores rurales

MINTIC - GOBERNACIÓN DEL QUINDÍO - UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA CONVENIO No. 463-2013

Esta oferta de contenidos debe ajustarse a los planes de formación digital de los capacitadores de las instituciones y formar parte de los planes de formación de las instituciones para ampliar el impacto y optimizar el proceso de implantación a largo plazo.

Retroalimentación. El proyecto debe desarrollar una estructura que facilite la evaluación y retroalimentación de las experiencias y de los productos intermedios, para facilitar el seguimiento, control y evaluación de los elementos del proyecto. Para ello se propone articular con el proceso de gestión del conocimiento para trazar el proceso:

- Creación
- Transferencia
- Almacenaje
- Organización
- Re-uso
- Identificación

Esta etapa en lo posible debe intervenir a todos los usuarios del proyecto: Investigadores, desarrolladores, formadores, formados, usuarios de contenidos y sistemas de información, proponente, ejecutor y MinTIC.

Este elemento es de gran valor para la ejecución del presente proyecto y como base para el programa Quindío Vive Digital a través del tiempo, permitiendo alcanzar una evaluación y tomando acciones para corregir o mejorar las actividades y nuevos proyectos.

2. ENTREGABLES

Ajustado a cada grupo poblacional y en los temas priorizados se debe obtener como resultado lo siguiente:

CONTENIDOS DIGITALES

1. 25 contenidos desarrollados en temáticas priorizadas
2. Documentos de estructuración conceptual
3. Manual de identidad para todo el esquema de capacitación.
4. Contenidos en formatos definidos para montaje en los video juegos.
5. Diseño y montaje de curso virtual bajo modelo SCORM, para transferencia de conocimiento a multiplicadores y formadores, sobre el portafolio de contenidos y video juegos en las temáticas priorizadas.
6. Alimentación de plataforma de gestión de conocimiento

MATERIAL DE APOYO Y MULTIMEDIA

1. Diseño de imagen y marca de cada video juego.
2. Manual de imagen y Piezas gráficas full formato digital para cada contenido desarrollado. Escenarios, personajes, elementos, objetos.

MINTIC - GOBERNACIÓN DEL QUINDÍO - UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA CONVENIO No. 463-2013

3. Música, efectos y sonidos para cada video juego con derechos de autor
4. Producción audiovisual de alta calidad. Entregado en formatos digitales de alta calidad y en formatos para empleo en internet.
5. El banco de datos producido y producto final debe ser entregado en Blue Ray como soporte digital.

DERECHOS DE AUTOR

1. Todos los contenidos y desarrollos deben tener debidamente autorizado los derechos de autor. Los derechos de autor deben estar cobijados bajo licencia Creative commons.

VIDEO JUEGOS

1. Al menos Cinco video juegos didácticos en línea
2. Multinivel al menos 10 niveles de complejidad
3. Grados de dificultad. Se ajusta la dificultad según el grupo poblacional
4. Formato gestor de contenidos (CMS), preferible con base de datos. Panel de administración, para incorporar elementos y niveles al video juego.
5. Feedback informativo al usuario
6. Registro de usuarios, control de juego, jugadas y puntajes vs tiempo
7. Interactividad con el usuario. Deseable entre usuarios
8. Uso de elementos con animación 3D
9. Contenidos montados y validados.
10. Al menos dos de los video juegos deben estar diseñados para la primera infancia e infancia. Otros dos para jóvenes y adolescentes y uno para adultos.
11. La gestión de los contenidos debe ser en una interfaz sencilla, que no requiera código para el ingreso de nueva información o actualización existente.
12. Manual de programador
13. Manual de administrador de contenidos
14. Manual de usuario.
15. Derecho de autor – Por encargo. En el caso de desarrollo nuevo. Presentar registro de derecho de autor.
16. Derecho de autor – Sesión de propiedad patrimonial, según propuesta del oferente

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE VIDEO JUEGO

Navegabilidad desde 1024 kbps, soportada desde dispositivos móviles, exploradores con soporte webkit open source, preferible HTML5 con soporte CANVAS, imágenes livianas y descarga rápida. Instalado y funcional sobre servidores web o alojados en micrositos o tecnologías equivalentes, vinculados a la página de la Gobernación del Quindío.

3. VERIFICACIÓN TÉCNICA

Quindío | vive digital

MINTIC - GOBERNACIÓN DEL QUINDÍO - UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA CONVENIO No. 463-2013

La Entidad verificará que software para publicar los video juegos y contenidos digitales del oferente cuente con el debido soporte de registro de propiedad intelectual (Dirección Nacional de Derecho de Autor) o su equivalente internacional con validez legal en Colombia.

La Entidad podrá solicitar que el oferente realice una demostración técnica y funcional del software para verificar que cumple con las funcionalidades solicitadas en el presente componente.