

INFORME DE NECESIDAD DE LA CONTRATACIÓN

TIPO DE PRODUCTO:	BIEN	x	SERVI CIO	O B R A	CO NSU LTO RIA
OBJETO DE CONTRATACIÓN: Utilizar correctamente el lenguaje: Adquisición (para bienes) Contratación (para servicios, consultorías y construcción de obras)	ADQUISICIÓN DE LICENCIAS DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LA ESCUELA DE ARTES VISUALES				
CÓDIGO CPC: (Clasificador Central de Productos)	512900021 - SOFTWARE, PAQUETES Y APLICACIONES INFORMATICAS				
TIPO DE PROCEDIMIENTO:	SUBASTA INVERSA ELECTRÓNICA				
FECHA: (día/mes/año)	28/09/2022				
AREA REQUIRENTE:	ESCUELA DE ARTES VISUALES				
RESPONSABLE DEL ÁREA REQUIRENTE: Determinar cuál es el área requirente de acuerdo a la estructura organizacional de la entidad contratante.	Nombre del titular del área requirente		Cargo del funcionario		
	XAVIER PATIÑO		DIRECTOR DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES		
RESPONSABLE DEL REQUERIMIENTO: Observar la NCI 200-06 (un técnico afín al objeto de contratación deberá elaborar el presente requerimiento junto con los estudios previos a los que hace referencia el Art. 23 LOOSNCP).	Nombre del funcionario responsable del requerimiento		Cargo del funcionario		
	JAMES PACHECO		ANALISTA DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES		
¿Quién generó la necesidad? Se deberá indicar con precisión de donde surgió la necesidad de contratación, pueden ser las mismas áreas de la institución o incluso áreas externas de la institución.	DIRECCIÓN DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES				
REFERENCIA PAC: ¿El objeto de contratación se encuentra en el Plan Anual de Contratación?	S I		NO	x	Justificación: (Si no se encuentra en el PAC justifique)

1. ANTECEDENTES:

El artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador, dispone que: “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”.

El artículo 350 íbidem que: “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

La Universidad de las Artes del Ecuador fue creada mediante Ley publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 145 de 17 de diciembre de 2013, cuyo objetivo primordial es la construcción de un nuevo modelo de formación y articulación social de profesionales del arte conscientes de las implicaciones de su práctica en los procesos políticos, sociales y económicos del contexto inmediato de su país y el mundo, con el fin de impulsar la producción artística nacional, la elevación y productividad del talento humano para contribuir a la realización del Buen Vivir en el marco de los mandatos populares de la Constitución de la República y el Plan Nacional de Desarrollo.

Mediante resolución No. TE-TELETRABAJO-2020-023 de 21 de diciembre de 2020, el Tribunal Electoral de la Universidad de las Artes, en su artículo primero declara: como ganadores del proceso de elecciones de la Universidad de las Artes a Rector(a), Vicerrector(a) Académico(a) y Vicerrector(a) de Posgrado e Investigación en Artes para el periodo del 1 de enero de 2021 al 31 de diciembre de 2025, a los siguientes: Rector(a): William Aníbal Herrera Ríos, Dr.; Vicerrector(a) Académico (a): Bradley Hilgert; PhD. Vicerrector(a) de Posgrado e Investigación: Olga del Pilar López Betancur, Dra.;

Las Normas de Control Interno de la Contraloría General del Estado establecen en su numeral 410-07 que para el Desarrollo y adquisición de software aplicativo se tendrá en consideración entre otras cosas: 1. La adquisición de software o soluciones tecnológicas se realizarán sobre la base del portafolio de proyectos y servicios priorizados en los planes estratégico y operativo previamente aprobados considerando las políticas públicas establecidas por el Estado, caso contrario serán autorizadas por la máxima autoridad previa justificación técnica documentada. (...) 6. En caso de adquisición de programas de computación (paquetes de software) se preverán tanto en el proceso de compra como en los contratos respectivos, mecanismos que aseguren el cumplimiento satisfactorio de los requerimientos de la entidad. Los contratos tendrán el

suficiente nivel de detalle en los aspectos técnicos relacionados, garantizar la obtención de las licencias de uso y/o servicios, definir los procedimientos para la recepción de productos y documentación en general, además de puntualizar la garantía formal de soporte, mantenimiento y actualización ofrecida por el proveedor. 7. En los contratos realizados con terceros para desarrollo de software deberá constar que el derecho de autor será de la entidad contratante y el contratista entregará el código fuente. En la definición de los derechos de autor se aplicarán las disposiciones de la Ley de Propiedad Intelectual. Las excepciones serán técnicamente documentadas y aprobadas por la máxima autoridad o su delegado. 8. La implementación de software aplicativo adquirido incluirá los procedimientos de configuración, aceptación y prueba personalizados e implantados. Los aspectos a considerar incluyen la validación contra los términos contractuales, la arquitectura de información de la organización, las aplicaciones existentes, la interoperabilidad con las aplicaciones existentes y los sistemas de bases de datos, la eficiencia en el desempeño del sistema, la documentación y los manuales de usuario, integración y planes de prueba del sistema. 9. Los derechos de autor del software desarrollado a la medida pertenecerán a la entidad y serán registrados en el organismo competente. Para el caso de software adquirido se obtendrá las respectivas licencias de uso.

Con fecha 30 de junio de 2022, vía correo electrónico se solicitó a la Coordinación de Planificación Estratégica, la modificación de tareas y creación de una tarea considerando una necesidad de la malla de 2021; como lo era la adquisición de licencias para programas específicos para las materias de Taller de creación en medios e Imagen electrónica I e Introducción a las herramientas tecnológicas.

Con fecha 13 de julio de 2022, Giovanni Guadalupe de la Coordinación de Planificación Estratégica nos remite vía correo electrónico lo siguiente: *Por medio del presente, me permito indicar que ya se encuentra realizada la modificación solicitada en el sistema, por tal motivo adjunto el POA actualizado de la Dirección de Artes Visuales.*

La carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes tiene como objetivo beneficiar a nuestros y nuestras estudiantes con la implementación del uso de herramientas digitales (programas ofimáticos - software) junto con los procesos manuales que fundamentan el proceso de la edición en el itinerario de Creación Audiovisual, fotografía; correspondientes a la malla 2015; y de formación general con énfasis en nuevos medios, correspondiente a la malla 2021 ambas vigentes. De esta manera se cumple que el perfil de salida de la carrera de Artes Visuales esté vinculado con la excelencia académica, producción creativa, edición y gestión de las diversas expresiones artísticas. En ese marco, este procedimiento tiene como propósito la adquisición de Licencias de programas (software) de Rhino 3D, Touch Designer y Max MSP para las máquinas que se encuentran en el laboratorio de nuevos medios necesaria para que se pueda ejecutar clases con prácticas eficientemente y de esa manera poder cumplir con los estándares que los perfiles de salida del expediente de carrera y la institución exigen; es por esta razón que dichos programas al ser específicos para la Carrera de Artes Visuales; no se pueden adquirir desde la Dirección Tecnología.

Mediante la implementación y uso de estas herramientas digitales, potenciamos la formación de nuestros estudiantes, generando mejores condiciones de aprendizaje. La producción de contenidos que genera la población estudiantil es importante y requiere ser fomentada no solo como recurso académico y de investigación, además, como medio para resguardar la memoria y compartirla.

En base a lo expuesto, se tiene la necesidad de realizar la contratación para la “ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES”. El uso de estas herramientas digitales solventará las necesidades en el desarrollo de tareas, proyectos académicos y de laboratorios.

2. SITUACION ACTUAL / JUSTIFICACION DE LA COMPRA:

SITUACION ACTUAL:

En la actualidad no se cuenta con un contrato vigente de este tipo de licencias estudiantiles de Touch Designer, Max MSP y Rhino 3D.

JUSTIFICACION DE LA COMPRA:

La Universidad de las Artes se rige por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad y autodeterminación para la producción artística, el pensamiento y conocimiento definidos en la Ley Orgánica de Educación Superior.

Articula sus actividades y programas de enseñanza con los objetivos y metas del Plan Nacional de Desarrollo y las políticas nacionales de cultura y patrimonio, y las políticas, programas y proyectos de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales.

Dentro de su visión busca ser referente internacional por la calidad, singularidad y pertinencia sociocultural de su oferta en formación artística, su producción y su fuerte vinculación con la comunidad a través de experiencias significativas de servicio-aprendizaje, investigación, creación, producción y difusión, y por ser garante del pleno ejercicio de los derechos culturales y la integración simbólica del Ecuador.

La carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes tiene como objetivo beneficiar a nuestros y nuestras estudiantes con la implementación del uso de herramientas digitales (programas ofimáticos - software) junto con los procesos manuales que fundamentan el proceso de la edición en el itinerario de Creación Audiovisual, fotografía; correspondientes a la malla 2015; y de formación general con énfasis en nuevos medios, correspondiente a la malla 2021 ambas vigentes. De esta manera se cumple que el perfil de salida de la carrera de Artes Visuales esté vinculado con la excelencia académica, producción creativa, edición y gestión de las diversas expresiones artísticas. En ese marco, este procedimiento tiene como propósito la adquisición de Licencias de programas (software) de Rhino 3D, Touch Designer y Max MSP para las máquinas que se encuentran en el laboratorio de nuevos medios necesaria para que se pueda ejecutar clases con prácticas eficientemente y de esa manera poder cumplir con los estándares que los perfiles de salida del expediente de carrera y la institución exigen; es por esta razón que dichos programas

al ser específicos para la Carrera de Artes Visuales; no se pueden adquirir desde la Dirección Tecnología.

Mediante la implementación y uso de estas herramientas digitales, potenciamos la formación de nuestros estudiantes, generando mejores condiciones de aprendizaje. La producción de contenidos que genera la población estudiantil es importante y requiere ser fomentada no solo como recurso académico y de investigación, además, como medio para resguardar la memoria y compartirla.

En base a lo expuesto, se tiene la necesidad de realizar la contratación para la “ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES”. El uso de estas herramientas digitales solventará las necesidades en el desarrollo de tareas, proyectos académicos y de laboratorios; sobre todo para las cátedras de Introducción a las herramientas tecnológicas, Taller de creación en medios e imagen electrónica I y II, cátedra libre I, contar con este software es realmente necesario para impartir las clases.

2.1. ANÁLISIS DEL BENEFICIO:

Para obras y consultorías considerar la NCI 408-07 Evaluación financiera y socio-económica

Generar contenidos artísticos desde la tecnología para las diferentes materias de las Escuelas de Artes Visuales brindando apoyo en el aprendizaje de los estudiantes de la UArtes contando con herramientas digitales necesarias para la producción de contenidos de calidad que favorezcan a la circulación de prácticas artísticas dentro y fuera de la Universidad facilitando de herramientas digitales necesarias para el desarrollo de procesos de investigación, experimentación y producción de proyectos académicos de la escuela de Artes Visuales mejorando en la administración de los equipos de computacionales, alcanzar metas académicas y maximizar sus retornos sobre inversiones en tecnología.

2.2. ANÁLISIS DE LA EFICIENCIA:

El proceso de ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES se considera de gran utilidad porque en primer lugar estaríamos optimizando a la Institución de recursos digitales. Lo que denotaría que estamos siendo eficiente con los recursos por cuánto dichas herramientas puede ser utilizadas para las prácticas académicas y artísticas.

2.3. ANÁLISIS DE LA EFECTIVIDAD:

El proceso de ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES permitirá la efectividad en el desarrollo de las actividades académicas y artísticas. Haciendo que la pedagogía en la enseñanza vaya simultáneamente con lo tecnológico. Con la disponibilidad de estas herramientas digitales las actividades académicas serán más efectivas y dinámicas, logrando un aprendizaje con lo teórico-práctico.

3. DETALLE DEL REQUERIMIENTO:

Producto	Descripción	Cantidad
Touch Designer	Es un lenguaje de programación visual basado en nodos para contenido multimedia interactivo en tiempo real para crear actuaciones, instalaciones y obras de medios fijos.	3
Max MSP	Es un entorno de desarrollo gráfico para música y multimedia para la creación de programas interactivos.	12
Rhino 3D	Es una herramienta de software para modelado en tres dimensiones basado en NURBS.	12

4. ENTREGAS:				
Total:	Una sola entrega			
Parcial 1:	No aplica			
Parcial 2:	No aplica			
Recepción provisional: (Aplica exclusivamente en obras, Art. 123 del Reglamento General de la LOSNCP)	No aplica de acuerdo a la naturaleza del objeto de contratación que es obras.			
Recepción definitiva: (Aplica exclusivamente en obras)	No aplica de acuerdo a la naturaleza del objeto de contratación que es obras. Se realizará una entrega recepción única.			
5. GARANTÍAS:				
Revisar los Arts. 74, 75 y 76 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública - LOSNCP-				
a) Anticipo		b) Técnica	x	c) Fiel cumplimiento
Observaciones sobre las garantías:				
Forma de Garantía: (Revisar Art. 73 de la LOSNCP y Art.117 del Reglamento General)	Garantía del servicio 24 horas, siete días a la semana (perpetua)			
Garantía de asesoramiento (Aplica exclusivamente para la contratación de consultoría de estudios previos en obras). Considerar: NCI 408-34 y Arts. 284 al 295 de la codificación de las resoluciones.	No aplica debido a la naturaleza del objeto de contratación.			
6. MULTAS:				
El valor mínimo de la multa diaria por retraso injustificado será el 1x1000, en caso de ser un valor mayor justifique conforme el principio de proporcionalidad establecido en el numeral 6 del Art. 76 de la Constitución de la República del Ecuador.				

a) Retraso injustificado porcentaje diario:	1 x 1000
b) justificación:	Es un porcentaje prudente de acuerdo nivel de gravedad del incumplimiento.
Otras causas: (Determine todas las causas que puedan ocasionar daño a la Administración Pública por cualquier clase de incumplimiento por parte del contratista y que ameriten la aplicación de una multa; se deberá tipificar la conducta y la multa correspondiente en cada caso)	No aplica
	No aplica
7. Especificaciones técnicas del objeto de contratación: (Aplica para bienes y obras, se observará la Codificación de resoluciones, Art. 108) (De ser necesario pueden ir como anexo)	
Se adjunta especificaciones técnicas.	
8. Términos de referencia:	
Anexo	

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD DEL REQUERIMIENTO

9. RESPONSABILIDAD DEL REQUERIMIENTO:			
Elaborado por:	James Pacheco	Autorizado por:	Xavier Patiño
Cargo:	Analista de Audiovisuales	Cargo:	Director de Escuela

10. ANEXOS: (Detallar los documentos anexos que forman parte integrante del presente formulario de requerimiento, indicando la cantidad de hojas)		
No.	Tipo de documento	No. hojas
1	Términos de referencia	11
2	Informe de Presupuesto referencial	4

3	Cotizaciones	3
4	Certificación POA	1
5	Memorando UA-SAD-CPGE-2022-0492-M.	1
6	Memorando UA-VA-EAV-2022-0068-M	1