

TÉRMINOS DE REFERENCIA – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

1 OBJETO DE CONTRATACIÓN

Este procedimiento precontractual tiene como propósito la ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES, necesarios para que se pueda ejecutar clases prácticas y la producción creativa, edición y gestión de las diversas expresiones artísticas.

2 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 ibídem 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.

3 JUSTIFICACIÓN

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.

Mediante correo electrónico de fecha 11 de agosto de 2022, la Analista de Compras Públicas 3, Paola Macías indica lo siguiente: *“El 26 de julio del presente, en reunión con el Secretario Administrativo y el Director de TICS se acordó que previo a realizar cualquier proceso relacionado con la adquisición o contratación de software y/o hardware, el área requirente debe solicitar a la DTICS que se emita dicho informe en apego a las normas de control interno expedidas por la CGE”*.

Mediante Memorando Nro. UA-VA-EAV-2022-0090-M, de fecha 11 de agosto de 2022, Xavier Patiño Director de la Escuela de Artes Visuales, remite al Director de Tecnologías Cesar Guevara el memorando antes mencionado, en el que indica *“Solicito a usted emitir informe para la adquisición de los programas requeridos por la Escuela de Artes Visuales, en apego a lo que establece la Norma de Control Interno”*.

Mediante Informe Nro. UA-SAD-TICS-2022-0029-I, de fecha 19 de agosto de 2022, el Director de Tecnologías Cesar Guevara, remite al Director de Artes Visuales el Informe antes mencionado indicando lo siguiente *“Dada la importancia de la educación holística para los estudiantes y atendiendo la necesidad manifestada por la Escuela de Artes Visuales mediante Memorando que se anexa a este informe y detalladas también en este documento. Teniendo en cuenta que la Escuela de Artes Visuales se encarga de administrar el laboratorio de Medios Digitales ya que el mismo es dedicado a la Escuela, se recomienda que, para cumplir los requerimientos mínimos de los softwares descritos, se debe actualizar el sistema Operativo macOS al menos a la versión 10.15 Catalina”*.

Con fecha 22 de agosto de 2022, el Director de Artes Visuales a través del Memorando Nro. UA-VA-EAV-2022-0103-M remite a James Pacheco, Analista de Audiovisuales de la Escuela de Artes Visuales lo siguiente *“Por lo antes expuesto, sírvase proceder con la recomendación de actualización de software, realizada por el Director de Tecnología y sistema de la Información (e)”*.

Con fecha 15 de septiembre de 2022, de acuerdo a lo sugerido por el Director de TICS, en el Informe Nro. UA-SAD-TICS-2022-0029-I, el Analista de Audiovisuales de la Escuela de Artes Visuales, procedió a la actualización del sistema operativo macOS Catalina versión 10.15.7.

La Universidad de las Artes 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.

Las licencias de software a adquirir de Touch Designer, Max MSP y Rhino 3D, son software propietario y no podrían estar disponibles en portales ajenos al fabricante.

Existe cumplimiento al requerimiento, de acuerdo a lo establecido en el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. *Artículo 148.- “Prelación en la adquisición de software por parte del sector público, numeral cuatro. - software internacional por intermedio de proveedores nacionales; y...”*.

Para la adquisición de las licencias no se contará con la implementación, instalación y parametrización de las mismas, ya que al ser un software propietario, solo se colocaría el código otorgado por el proveedor para su activación, al ser licencias perpetuas no existirán actualizaciones del mismo por ende no incurrirá en gasto de desarrollo externo.

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.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

“ADQUISICIÓN DE PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LAS MATERIAS DE NUEVOS MEDIOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES”, para incorporarlos como herramientas digitales que refuercen las estrategias académicas de la Universidad de las Artes.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar contenidos artísticos desde la tecnología para las diferentes materias de las Escuelas de Artes Visuales.
- Brindar apoyo en el aprendizaje de los estudiantes de la UArtes.
- Contar 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.
- Facilitar de herramientas digitales necesarias para el desarrollo de procesos de investigación, experimentación y producción de proyectos académicos de la escuela de Artes Visuales.

- Mejorar en la administración de los equipos de computacionales, alcanzar metas académicas y maximizar sus retornos sobre inversiones en tecnología.

5 ALCANCE

Las licencias (perpetuas) de los programas que serán adquiridos tienen que ser originales, nuevos de paquete, a fin de garantizar su utilización con tecnología de punta.

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

En conjunto con el paquete de licenciamiento descrito el proveedor otorga soporte a inconvenientes, asistencias a problemas, compromiso de capacitación de nivel básico orientativo en todas las herramientas descritas.

6 MODALIDAD DE CONTRATACIÓN

La presente contratación se realizará por el procedimiento de Subasta Inversa Electrónica de acuerdo al Artículo 47 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública, que señala: *“Subasta Inversa.- Para la adquisición de bienes y servicios normalizados que no consten en el catálogo electrónico, las Entidades Contratantes deberán realizar subastas inversas en las cuales los proveedores de bienes y servicios equivalentes, pujan hacia la baja el precio ofertado, en acto público o por medios electrónicos a través del Portal de COMPRAS PÚBLICAS”*.

7 CPC DE CONTRATACIÓN

CPC: 512900021 Software, Paquetes y aplicaciones informáticas.

8 METODOLOGÍA DE TRABAJO

8.1 FASES DEL PROYECTO Y ENTREGABLES

FASE 1: ENTREGA DE LICENCIAS ACTIVIDADES

- El oferente deberá en esta fase reunirse con el Administrador del Contrato para entregar un documento que certifique que se mantendrá operativa las licencias descritas en las especificaciones técnicas.

Para la fase 1 los entregables de esta etapa son:

- Acceso al Portal de Fabricante como administrador de los recursos contratados.
- Acta de Reunión.

FASE 2: CIERRE ACTIVIDADES

El proveedor realizará un Informe Final sobre el licenciamiento de las herramientas digitales para la Universidad de las Artes.

El proveedor debe enviar una notificación de finalización del proyecto dirigida al Administrador del Contrato indicando que ha cumplido sus obligaciones a entera satisfacción de la Universidad de las Artes, una vez cumplido el contrato y entregado el Informe Final.

Para la fase 2 los entregables de esta etapa son:

- Informe Final del Contratista.
- Acta de Entrega-Recepción del Licenciamiento.
- Informe de conformidad de los entregables del Administrador del Contrato.

9 PRODUCTOS Y SERVICIOS ESPERADOS

El cuadro consolidado de necesidades de la Universidad de las Artes, en cuanto a licencias y paquetes Microsoft se puede verificar en la Tabla 2:

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

10 PLAZO DE EJECUCIÓN

-La activación de las licencias tendrá un plazo de cinco días laborables a partir de la suscripción del contrato.

11 PRESUPUESTO REFERENCIAL

Conforme lo establecido en el Art. 265 de la CODIFICACIÓN DE RESOLUCIONES DEL SERCOP, establece que: “Presupuesto referencial. - Para los procedimientos de Subasta Inversa Electrónica el presupuesto referencial no será visible, sin embargo, las entidades contratantes deberán registrarlo al momento de la creación de dicho procedimiento en el Sistema Oficial de Contratación del Estado –SOCE”.

12 FORMA Y CONDICIONES DE PAGO

El pago se realizará 100% a la entrega y activación de las licencias, previo informe favorable del administrador del contrato, suscripción del acta de entrega – recepción definitiva, y presentación de la factura correspondiente por parte del contratista.

13 LUGAR DE ENTREGA DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS

Las licencias serán activadas vía web y entregadas en el edificio Tábara de la Universidad de las Artes ubicado en la ciudad de Guayaquil en las calles Aguirre y Chile edificio el Correo.

14 VALOR DE LOS PLIEGOS

Para esta contratación el pliego está disponible, sin ningún costo, en el Portal Institucional, del SERCOP www.compraspublicas.gob.ec; el oferente que resulte adjudicado, una vez recibida la notificación de la adjudicación, no pagará a la Universidad de las Artes ningún valor, de conformidad con lo previsto en el inciso 4 del artículo 31 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública – LOSNCP.

15 LUGAR DE ENTREGA DE LA OFERTA

El oferente deberá revisar la información establecida en los términos de referencia y condiciones particulares de los pliegos, lo que le servirá para identificar la documentación complementaria que deberá presentar para acreditar los requisitos mínimos solicitados y demás condiciones de participación. En atención a las modificaciones presentadas a los formularios 1.1 PRESENTACIÓN Y COMPROMISO; y 1.3 NÓMINA DE SOCIOS Y ACIONISTAS; en la oferta que arroja el Módulo facilitar MFC de acuerdo a Resolución Externa Nro. RESERCOP2020-00000110 de fecha 21 de septiembre de 2020. Se solicita a los oferentes presentar dichos formularios actualizados como anexos a la oferta. De acuerdo a los lineamientos establecidos por el ente rector de las contrataciones públicas SERCOP mediante oficio circular Nro.SERCOP-SERCOP-2020-0022-C de fecha 27 de octubre de 2020, la oferta técnica se receptorá a través del Portal de Compras Públicas SOCE (Obligatorio).

16 VIGENCIA DE LA OFERTA

De acuerdo a lo establecido en el artículo 30 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública, las ofertas estarán vigentes por 30 (treinta) días.

17 OBLIGACIONES DE LAS PARTES

17.1 OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA

- Coordinar con el departamento técnico de la universidad, y la persona designada como responsable del contrato en la ciudad de Guayaquil, en caso de existir dudas de las licencias ofertadas en los términos de referencia.
- Dar cumplimiento cabal a los requerimientos técnicos establecidos para estas licencias.
- Tiempo termino para atención de solicitudes o peticiones planteadas de soporte escalado a nivel de Fabricante/Proveedor

- Tipo emergente: 15 minutos
 - Tipo operativo: 4 horas
 - Tipo consulta: 8 horas
-
- Asumir la responsabilidad por daños a la Contratante y a terceros, a consecuencia del contrato.
 - Suscribir el acta de entrega recepción definitiva, transcurrido el plazo establecido para este servicio.
 - Entregar toda la documentación necesaria para que la entidad contratante proceda con el pago.

17.2 OBLIGACIONES DEL CONTRATANTE

- Días termino (hábiles) para la atención o solución a peticiones y/o problemas: 2
- Número de días para celebrar contratos complementarios: 15
- Suscribir las actas de entrega recepción de los trabajos recibidos, siempre que se haya cumplido con lo previsto en la ley para la entrega recepción; y, en general, cumplir con las obligaciones derivadas del contrato.

18 ADMINISTRACIÓN DEL CONTRATO:

El/la administrador/a será el delegado por el Director de la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, acorde a la Resolución Nro. CG-UA-TELETRABAJO-2020-045.

El Administrador del Contrato, velará por el cabal y oportuno cumplimiento de todas y cada una de las obligaciones derivadas del mismo. Adoptará las acciones que sean necesarias para evitar retrasos injustificados e impondrá las multas y sanciones a que hubiere lugar.

19 COMISIÓN TÉCNICA

El delegado técnico seleccionado para esta contratación será designado por el Director de la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, acorde a la Resolución Nro. CG-UA-TELETRABAJO-2020-045.

20 GARANTÍAS

El oferente debe garantizar la disponibilidad, veinticuatro horas, siete días a la semana de las plataformas para el acceso a las herramientas digitales acorde a las condiciones de estos términos de referencia, el certificado del servicio deberá ser entregado previo a la suscripción del contrato.

21 MULTAS

Cuando el CONTRATISTA incumpla con la entrega de los bienes fuera del plazo establecido en el contrato, la Universidad de las Artes le aplicará una multa equivalente al 1x1000 del valor total del contrato por cada día de retraso.

El mismo porcentaje será aplicado en caso de incumplimiento de las obligaciones del CONTRATISTA.

Cuando el valor de las multas supere el 5% del valor del contrato se entenderá como incumplimiento por parte del CONTRATISTA y se dará por terminado el contrato de manera unilateral de conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica del Sistema de Contratación Pública y su Reglamento General.

22 VARIACIÓN MÍNIMA DE LA OFERTA DURANTE LA PUJA: 1%

23 PARÁMETROS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Integridad de la oferta:

La integridad de la oferta se evaluará considerando la presentación de los Formularios de la oferta y requisitos mínimos previstos en el pliego. Para la verificación del cumplimiento de los requisitos mínimos se utilizará la metodología “CUMPLE O NO CUMPLE”.

Evaluación de las ofertas (cumple/no cumple):

Los parámetros de calificación propuestos a continuación, son las condiciones mínimas que deberá cumplir la oferta.

REQUISITOS MÍNIMOS: PERSONAL TÉCNICO

No.	FUNCIÓN	NIVEL DE ESTUDIO	TITULACIÓN ACADÉMICA	CANTIDAD
1	Personal Técnico	no requerido	no requerida	uno

EXPERIENCIA MÍNIMA DEL PERSONAL TÉCNICO

No.	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA SOLICITADA	TIEMPO MÍNIMO EN HORAS, DÍAS, MESES O AÑOS	NÚMERO DE PROYECTOS EN LOS QUE HA PARTICIPADO	MONTO DE LOS PROYECTOS EN LOS QUE HA PARTICIPADO
1	Técnico	Soporte en la instalación de las licencias adquiridas	1 año	1	\$ 400,64

OTROS PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

Parámetro: Garantía del servicio

Dimensión: El oferente debe entregar una Garantía del servicio sobre el soporte y vigencia del servicio durante la vigencia del contrato.

Parámetro: Valor Agregado Ecuatoriano

Dimensión: El oferente debe entregar el cálculo del VAE según la Metodología para la definición de una oferta como ecuatoriana en los procedimientos de adquisición de bienes, prestación de servicios, incluidos los de consultoría para el desarrollo de software, otros servicios en que no se considere desarrollo de software, y adquisición de software.

Guayaquil, 01 de noviembre de 2022

Elaborado:	Aprobado:
<p>-----</p> <p>James Pacheco Analista de Audiovisuales</p>	<p>-----</p> <p>Xavier Patiño Balda Director Escuela de Artes Visuales</p>