



TÉRMINOS DE REFERENCIA

1. OBJETO DE CONTRATACIÓN

Este procedimiento precontractual tiene como propósito el “ARRENDAMIENTO DE LICENCIAS ADOBE CREATIVE CLOUD PARA LA UNIVERSIDAD DE LAS ARTES, AÑO 2023”.

2. ANTECEDENTES

El artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador dispone que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal.”

El artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador, establece 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”.

Mediante Ley publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 145 de 17 de diciembre de 2013 fue creada la Universidad de las Artes, como institución de educación superior de derecho público, sin fines de lucro, con personería jurídica propia, con autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde a los principios establecidos en la Constitución y en la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

a. Situación Actual

En la actualidad no se cuenta con un contrato vigente de Adobe Creative Cloud para los laboratorios y Escuelas de la Universidad de las Artes.

b. Análisis del bien o servicio

La Universidad de las Artes cuenta con 121 docentes distribuidos en las carreras que utilizarán las diferentes herramientas de la Suite de Adobe para impartir sus clases, éstos son: 357 estudiantes de la Escuela de Artes Sonoras para las carreras de Licenciatura en Artes Musicales y Sonoras y Licenciatura en Producción Musical y Sonora, 389 estudiantes en la Escuela de Artes Visuales, 199 estudiantes en la Escuela de Cine, y 186 estudiantes en la Escuela de Literatura. Estos números corresponden a alumnos matriculados en el último término académico.

Adobe Creative Cloud es un servicio de Adobe Systems que da a los usuarios acceso a los softwares de diseño gráfico, edición de video, diseño web y servicios en la nube. Trabaja a partir de un modelo de software como servicio, donde los consumidores no poseen el software, pero lo adquieren por una suscripción.

Estas licencias estudiantiles serán utilizadas por profesores y estudiantes en las diferentes carreras de la Universidad de las Artes donde se necesite transferir conocimientos en los ámbitos de: diseño gráfico, producción audiovisual, producción sonora y producción literaria.

c. Importancia del bien o Servicio

Las Escuelas solicitantes de esta adquisición son las de Artes Visuales, Artes Musicales y Sonoras, Cine y Literatura para el uso en los diferentes campos de uso que ofrece Adobe Creative Cloud.

La Universidad de las Artes, cuenta con 121 docentes distribuidos en las diferentes Escuelas antes mencionadas, las cuales sirven a una población estudiantil de 1.131, lo que hace necesaria contar con mejores herramientas de aprendizaje y vanguardia al margen de lo que dispone el artículo 144 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, creatividad e innovación en cuanto a la educación holística de las diferentes herramientas de software.

Las nuevas versiones de Adobe permiten almacenar en su nube hasta 100 GB, acceso a las funciones de sincronización y uso compartido de archivos, fuentes gratuitas, aplicaciones móviles que se pueden acceder y descargar sin tener que cancelar un costo adicional por éstas de forma individual. Todas estas funciones complementarán al docente con el uso de nuevas tecnologías en el ámbito de Diseño gráfico, Producción de Audiovisuales, Musical y Literaria. Además, tienen las herramientas necesarias para aplicar sus conocimientos teóricos en piezas gráficas y audiovisuales, logrando una aproximación a la praxis profesional.



En el mundo laboral actual gran porcentaje de los profesionales en el área artística usan los productos de la suite Adobe CC, ya que se han convertido en standard mundial para trabajos de artes gráficas, diseño y producción audiovisual, musical y literaria. Por lo cual, la Universidad de las Artes como la primera Universidad en Artes del Ecuador, es imprescindible contar con herramientas gráficas, audiovisual, musical y de complemento para la publicación literaria, debe dar las herramientas a sus estudiantes para tener ventaja competitiva en su inserción laboral futura.

Los productos que incluye la suite Adobe CC son los siguientes:

- Photoshop
- Illustrator
- Acrobat DC
- InDesign
- XD
- Lightroom
- Premiere Pro
- Premiere Rush
- After Effects
- Bridge
- Lightroom Classic
- Dimension
- Dreamweaver
- Animate
- Character Animator
- Audition
- Media Encoder
- InCopy
- Prelude

Cabe mencionar que las aplicaciones que forman parte de la suite Adobe CC son productos únicos en el mercado, no existe una suite completa que abarque productos similares a los que posee Adobe Creative Cloud y que actualmente son estándar en el mundo profesional para diseño gráfico, producción audiovisual, interfaz de usuario, etc.

A pesar de que no existe en el mercado una suite completa como alternativa, existen productos puntuales tales como: GIMP, INKSCAPE, KOMPOZER, VIDEOLAN MOVIE CREATOR, BLENDER, SYNFIG STUDIO, FLASH DEVELOP.

Sin embargo, este tipo de herramientas libres u open source tienen limitaciones en funcionalidades, son muy elementales o básicas para realizar el proceso de enseñanza/aprendizaje que requieren las Escuelas de la Universidad de las Artes.

La plataforma de Adobe posee un nivel de integración que otras herramientas no manejan. Al ser la compañía líder en el diseño y creación de nuevas herramientas de comunicación, a diferencia de herramientas como Gimp, Inkscape, KompoZer, VideoLAN, entre otros softwares de libre uso, sus programas se vinculan complemente a través de un sistema llamado Dynamic Link, que permite entre otras cosas, trabajar de manera integral un mismo archivo sin problemas de lectura, compatibilidad, usabilidad, seguridad y otros problemas derivados del uso de programas de código abierto.



Todos estos programas tienen una base académica y bibliográfica estrictamente revisada por las instancias académicas pertinentes, que contempla entre otras cosas, que el aprendizaje de cualquier recurso o herramienta tecnológica sea reconocido como parte del aprendizaje autónomo que el estudiante realiza a lo largo de su carrera.

Basados en esta premisa, y en apoyo al aprendizaje autónomo del estudiante, es que la Suite de Adobe cuenta con toda la información de sus programas de forma detallada, actualizada y traducida a una gran cantidad de idiomas, para que el aprendizaje de sus herramientas dependa exclusivamente del estudiante, pudiendo incluso llegar a acreditación oficial en todos sus programas, ventajas con las que las otras herramientas, en su gran mayoría, no cuentan, lo que representa un apoyo y complemento perfecto para el trabajo del docente en el aula.

Se adjunta a este trámite el Memorando los informes de necesidad de las escuelas de Artes Visuales con memorando UA-VA-EAV-2022-0072-M, Literatura con informe UA-VA-LIT-2022-0002-I, DAESCU con memorando UA-SBU-DAESCU-2022-0142-M donde se manifiestan el requerimiento de las licencias estudiantiles de Adobe CC y las razones por las cuales es necesario que sean estos productos en específico.

4. OBJETIVOS

General. - Disponer de licencias Adobe Creative Cloud, el mismo que al ser una suite de licenciamiento por suscripción anual permite obtener el licenciamiento legal por un año para proporcionar a los estudiantes y docentes de la Universidad de las Artes el acceso a las diferentes aplicaciones para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Específico. – Facilitar la transferencia de conocimientos en una herramienta de vanguardia en diseño y producción audiovisual, producción sonora y complemento a la producción literaria.

5. ALCANCE

Las Licencias Adobe Creative Cloud serán usadas con fines académicos para el proceso de transferencia de conocimientos entre los docentes y estudiantes de la Universidad de las Artes, las licencias serán distribuidas por la Dirección de Tecnologías y Sistemas de Información hacia los diferentes equipos de laboratorios, estudios y cabinas de uso académico.

| No. Parte | Descripción | Cantidad |
|-----------------|--|----------|
| 65297206BB04A12 | Creative Cloud for enterprise All Apps Multi Latin American Languages Multiple Platforms HED Shared Device Education License Lab and ClassroomCore Cal | 100 |

Tabla 1: Cantidad de licencias



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 PUBLICAS”.

7. CPC DE CONTRATACIÓN

CPC: 512900021 Software, Paquetes y aplicaciones informáticas.

8. METODOLOGÍA DE TRABAJO

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 por un (1) año la actualización de las versiones de las licencias descritas en las especificaciones técnicas.

Para la fase 1 los entregables de esta etapa son:

- Documento de Arrendamiento del Licenciamiento por un año avalado por el Fabricante.
- 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 Adobe Creative Cloud 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. INFORMACIÓN QUE DISPONE LA ENTIDAD

Para el cálculo de la cantidad de licencias a necesitar, se utilizó la siguiente información, en base a la necesidad de los laboratorios que dispone la Universidad:



| | |
|---|----|
| Artes Musicales y Sonoras (Laboratorios de Medios Digitales Tábara 104) | 17 |
| Artes Visuales (Laboratorios de Medios Digitales Tábara 101 y de Fotografía Tábara 201) | 30 |
| Literatura (Laboratorio Palacio 207 - Hipopótamo) | 11 |
| Laboratorio Gilbert 101 | 21 |
| Laboratorio Palacio 206 | 21 |

10. 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:

| No. Parte | Descripción | Cantidad |
|-----------------|--|----------|
| 65297206BB04A12 | Creative Cloud for enterprise All Apps Multi Latin American Languages Multiple Platforms HED Shared Device Education License Lab and ClassroomCore Cal | 100 |

Tabla 2: Requerimiento consolidado

11. PLAZO DE EJECUCIÓN

La activación de las licencias tendrá un plazo de quince días a partir de la suscripción del contrato. El plazo de ejecución de esta contratación será de 365 días posterior a la activación de licencias, la vigencia de las mismas es por un año calendario.

12. 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".

13. FORMA Y CONDICIONES DE PAGO

El pago se realizará 100% a la entrega 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.

14. LUGAR DE LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO O ENTREGA DE LOS BIENES

Las licencias serán activadas vía web y serán entregadas en la sede de la Universidad de las Artes ubicado en la ciudad de Guayaquil en las calles Boyacá y 10 de agosto edificio el Telégrafo.

15. 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 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.

16. 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)

17. 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.

18. OBLIGACIONES DE LAS PARTES:

18.1. OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA

- Coordinar con la Dirección de Tecnología y Sistemas de Información, 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.

18.2. 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.



19. ADMINISTRADOR DEL CONTRATO

El delegado de la máxima autoridad designará el administrador del contrato, quien velará por el cabal y oportuno cumplimiento de todas y cada una de las obligaciones derivadas del mismo.

El administrador adoptará las acciones que sean necesarias para evitar retrasos injustificados e impondrá las multas y sanciones a que hubiere lugar.

20. DELEGADO TÉCNICO

El delegado de la máxima autoridad designará al delegado técnico al Ing. Segundo Benites, Especialista de Tecnología de la Universidad de las Artes.

21. GARANTÍAS

El oferente debe garantizar la disponibilidad 24x7 de la plataforma por un período de un año para el acceso a los productos Adobe acorde a las condiciones de estos términos de referencia, el certificado de garantía deberá ser entregado previo a la suscripción del contrato.

22. MULTAS

El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones señaladas en el presente instrumento para la entrega del servicio por parte del contratista, será sancionado con la imposición de una multa equivalente al dos por mil (2x1000) del monto total del contrato, por cada día de retraso.

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:

Considerando, el **REGLAMENTO DE LA LEY ORGÁNICA DEL SISTEMA NACIONAL DE CONTRATACIÓN PÚBLICA. Sección Segunda SUBASTA INVERSA. Parágrafo Primero. DISPOSICIONES COMUNES. Artículo 130.-** Reglas comunes. - Toda subasta inversa deberá cumplir con las siguientes reglas comunes: ... **7.** Los parámetros de calificación se sujetarán al principio de selección objetiva. que consiste en que las especificaciones técnicas o términos de referencia, según corresponda, así como las reglas de participación se enfocarán exclusivamente en el bien o servicio. En ningún caso se solicitará la acreditación de requisitos relacionados al sujeto.

- OTROS PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

Parámetro: Personal Técnico

Dimensión: El oferente, en su equipo de trabajo, deberá contar con:



- Un ingeniero en sistemas, telecomunicaciones o afines. (Adjuntar impresión del título desde la página de la SENESCYT), con experiencia de al menos un año en instalación, configuración de software Adobe, y la experiencia acreditada deberá ser considerada en los últimos 5 años.

Parámetro: Garantía Técnica

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

Guayaquil, 05 de junio de 2023

Elaborado por:

Aprobado por:

Lenin Tello Perlaza

Analista de Infraestructura de
Servidores

César Guevara Macas

Director de Tecnologías de la
Información y Comunicación