



NARANJA REPUBLIK BARRIO CREATIVO

UNIDAD EJECUTORA DEL PROYECTO:
MUSEO PARA LA IDENTIDAD NACIONAL

Términos de Referencia
Contratación Para Diseño y Ejecución de Programa de
Formación Técnica en Habilidades de Empleo Digital y
Desarrollo de Software

CREATIVIDAD & TECNOLOGIA & INNOVACION
DESARROLLO & AVANCE
CONECTIVIDAD & CONTENIDO
ECONOMIA & CONOCIMIENTO
CULTURA & DESARROLLO
MODA & MUSICA & PUBLICIDAD & SOFTWARE
RADIO & VIDEO & JUEGOS & CREATIVIDAD
INNOVACION & CULTURA & DESARROLLO & AVANCE
CONOMIA & CONOCIMIENTO & CONECTIVIDAD & CONTENIDO

Contenido

ANTECEDENTES	2
OBJETIVOS Y RESULTADOS ESPERADOS DE LA CONTRATACIÓN	4
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
RESULTADOS ESPERADOS	4
ALCANCES DE LOS SERVICIOS REQUERIDOS	5
ACTIVIDADES CLAVE	5
PRODUCTOS DE LA CONTRATACIÓN	6
SEGUIMIENTO DE LOS TRABAJOS DE LA CONTRATACIÓN	7
LOGÍSTICA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS	7
DURACIÓN DE LOS TRABAJOS	7
CALIFICACIONES DEL POSTULANTE	8
FORMAS DE PAGO	8
FRAUDE Y CORRUPCIÓN	8

ANTECEDENTES

La FUNDACIÓN HONDUREÑA PARA LA IDENTIDAD NACIONAL ha suscrito un convenio con el BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO (BID) para la ejecución del proyecto “Naranja Republik, Distrito Creativo Digital”, conformando una Unidad Ejecutora del proyecto a lo interno del MUSEO PARA LA IDENTIDAD NACIONAL (MIN).

La intervención pretende apoyar la creación de Naranja Republik (Distrito Creativo Digital), así como un proceso de revitalización urbana que convierta al CHTC en un ecosistema de innovación que concentre a ciudadanos, emprendedores, compañías, universidades e instituciones públicas y privadas dentro de la economía naranja. La ejecutoria del proyecto considera el desarrollo de los siguientes componentes:

- I. Componente 1: Transformación urbana y puesta en valor de patrimonio.
- II. Componente 2: Apoyo al desarrollo de la Economía Naranja.
- III. Componente 3: Apoyo a la consolidación del ecosistema emprendedor de base tecnológica y agenda digital.

Como parte de las actividades del Componente 3, el Museo Para la Identidad Nacional (MIN) a través de su proyecto Naranja Republik busca fomentar la economía creativa, digital y revitalización del centro histórico de Tegucigalpa. Parte de estos esfuerzos radica en entrenar y aportar conocimiento de gestión profesional, comunicación, trabajo remoto y tecnología (programación) para generar una sociedad que pueda competir en un entorno regional o global y sumarse a las cadenas de valor digitales a nivel mundial.

Por esta razón, el proyecto Naranja Republik busca capacitar al menos 100 jóvenes con habilidades de empleo digital y programación web, de manera que puedan incorporarse al mercado laboral de manera exitosa, accediendo a oportunidades laborales con empresas del extranjero.

1. OBJETIVOS Y RESULTADOS ESPERADOS DE LA CONTRATACIÓN

1.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar un proceso formativo y de certificación en programación y mercado laboral dirigido a jóvenes con rango de edad entre 18 - 30 años a través de la metodología ágil de bootcamps.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.2.1. Capacitar a 100 jóvenes de escasos recursos, en principios básicos de programación en los lenguajes más utilizados, incluyendo Python.
- 1.2.2. Fortalecer las habilidades digitales que permitan a los beneficiarios acceder a mejores oportunidades laborales.
- 1.2.3. Aumentar la participación laboral de jóvenes en la industria TIC a través de capacitaciones de corto plazo en programación.
- 1.2.4. Impartir clases virtuales con metodologías pedagógicas especializadas que permitan el aprendizaje para jóvenes de Honduras. Los alumnos que cumplan con los criterios de cumplimiento recibirán certificados que respalden el aprendizaje de Computación y Programación.
- 1.2.5. Preparar a los alumnos con un nivel profesional competitivo y empleable para que puedan desarrollar proyectos de tecnología propios, aplicar a trabajos internacionales relacionados con programación o afines.
- 1.2.6. Formar al menos 100 alumnos con habilidades de trabajo para operaciones digitales y programación, de manera que estén listos para ingresar y permanecer en el mercado laboral.

1.3. RESULTADOS ESPERADOS

- 1.3.1. La institución deberá demostrar que los estudiantes graduados han adquirido un nivel de conocimiento para ingresar al mercado laboral de manera efectiva.
- 1.3.2. La fase de convocatoria y registro debe iniciar lunes 5 de julio del 2021.
- 1.3.3. El programa debe graduar al menos 100 personas antes del 15 de febrero del 2022.

2. ALCANCES DE LOS SERVICIOS REQUERIDOS

El alcance de la contratación es implementar un programa de formación virtual estilo BOOTCAMPs en principios de programación Python y otros lenguajes avanzados, que permitan complementación de múltiples habilidades digitales, siempre vinculadas a las TIC y que permita formar a futuros desarrolladores.

Para cumplir este propósito, se deberá desarrollar una currícula e implementar un programa de formación virtual con duración de 3 meses, que permita formar a los 100 jóvenes con habilidades de trabajo digital, comunicacional, tecnología y empleabilidad. La contratación se llevará a cabo en coordinación con la autoridad que designe Naranja Republik.

2.1. ACTIVIDADES CLAVE

- 2.1.1. Desarrollar currícula y metodología de un programa de formación virtual de programación en los lenguajes de codificación más importantes y actuales.
- 2.1.2. **Campaña de convocatoria:** El ejecutor deberá diseñar y ejecutar una campaña de convocatoria y registro que incluya los siguientes elementos y/o actividades:
 - 2.1.2.1. Elaborar cronograma de actividades que incluya descripción, fechas, objetivos, responsables y requerimientos para cada una de las actividades a ejecutar.
 - 2.1.2.2. Elaboración de línea gráfica y diseño de campaña de convocatoria que incluya: Sitio web, redes Sociales
 - 2.1.2.3. Formulario de registro
 - 2.1.2.4. Elaboración de términos de ética y conducta, términos y condiciones
- 2.1.3. **Proceso de evaluación:** El ejecutor deberá diseñar e implementar un proceso de evaluación y selección de aplicantes al programa, que incluya lo siguiente:
 - 2.1.3.1. Formularios para agendar entrevistas y llamadas.
 - 2.1.3.2. Criterios de evaluación y puntaje
- 2.1.4. **Currícula de formación:** El ejecutor deberá diseñar e implementar una currícula de formación profesional en habilidades de empleo digital y programación web con Python, que deberá contener los siguientes elementos:

- 2.1.4.1. Clases con énfasis en tecnología, programación y empleo digital remoto.
 - 2.1.4.2. Ejecutar cinco (5) sesiones/semana de clase formativa virtual sincrónica por clase.
 - 2.1.4.3. Ejecutar sesiones de acompañamiento y foros virtuales para dudas de los alumnos.
 - 2.1.4.4. Notas del instructor guiada para que los alumnos puedan seguir los conceptos necesarios del curso/programa.
 - 2.1.4.5. Grabaciones de las clases para que los alumnos puedan consultarlas
 - 2.1.4.6. Aprendizaje con actividades reales y ejecutables que pongan en práctica lo aprendido
 - 2.1.4.7. Módulo de proyecto para preparar entregables que el mundo profesional requiere
 - 2.1.4.8. Sesiones de trabajo grupales para fomentar la colaboración, trabajo remoto, virtual y en equipo.
- 2.1.5. **Reporte y Evaluación:** informes de avance y desempeño en la ejecución de la contratación.

2.2. PRODUCTOS DE LA CONTRATACIÓN

- 2.2.1. **Producto 1: Programa Curricular Sugerido inicial** que incluya: Temario, personal docente, metodología y cronograma de trabajo.
- 2.2.2. **Producto 2:** Un reporte de cierre del primer mes de capacitación que incluya información final del perfil de participantes y una evaluación de los alumnos en función de las capacidades con las que inician el programa.
- 2.2.3. **Producto 3:** Un reporte de cierre del segundo mes que informe sobre el avance de los participantes, retos encontrados, deserción (de existir) con sus razones.
- 2.2.4. **Producto 4:** Informe Final
 - 2.2.4.1. Informe final de graduación de participantes.
 - 2.2.4.2. Informe de lecciones aprendidas y sugerencias.
- 2.2.5. **Todo producto deberá contar con los medios de verificación.**

2.2.5.1. El Programa a sugerir debe tener una duración de tres (3) meses en los cuales cada alumno reciba un mínimo de 20 horas mensuales de clases virtuales.

2.2.5.2. **Perfil del Beneficiario:** el ejecutor deberá considerar un programa que sea dirigido al siguiente perfil como aplicante beneficiario:

- Ser de nacionalidad hondureña o residente permanente en Honduras
- Edad comprendida entre 18 años a 30 años
- Poseer laptop o computadora de escritorio en casa
- Poseer correo electrónico
- Conexión a internet estable
- Número de Teléfono
- Carta de Solicitud de Patrocinio (Dirigida a Naranja Republik)
- Ciclo Común Completo (Bachillerato no Indispensable)

2.2.6. **Graduados:** jóvenes que cursan satisfactoriamente el programa de formación, reciben su certificado digital que acredita la culminación.

2.2.7. **Informes de avance y final:** Reportes que permitan la visualización de los logros y avances durante la contratación.

2.2.8. Cualquier otro informe o documento solicitado por Naranja Republik o sus donantes.

2.3. SEGUIMIENTO DE LOS TRABAJOS DE LA CONTRATACIÓN

Naranja Republik dará el seguimiento de los trabajos y actividades de la contratación considerando los aspectos relevantes y los productos a entregar.

2.4. LOGÍSTICA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS

La Agencia o firma contratante deberá disponer del equipo informático tales como software, licencias y personal para llevar a cabo las actividades de la contratación y preparar los productos requeridos.

2.5. DURACIÓN DE LOS TRABAJOS

El plazo para la ejecución de los trabajos se estima en cinco (5) meses contados a partir de la fecha de firma del contrato y emisión de la orden de inicio de las actividades.

2.6. CALIFICACIONES DEL POSTULANTE

Para el envío de propuestas las organizaciones postulantes deben cumplir con lo siguiente:

- 2.6.1. Ser organizaciones o empresas hondureñas domiciliadas en el país.
- 2.6.2. Tener como principal actividad la formación, entrenamiento en negocios, habilidades digitales y tecnología, excluyendo programas de incubación, aceleración nacional o internacional.
- 2.6.3. Estar comprometido con alguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.
- 2.6.4. Contar con experiencia de al menos 4 años ejecutando programas formativos en modalidades virtuales/semi virtuales.
- 2.6.5. Contar con los permisos de operación del año en curso (2021).

2.7. FORMAS DE PAGO

La forma de pago será convenida con el postulante al momento de la firma del contrato. Sin embargo, se sugiere la siguiente estructura de pagos.

- 2.7.1. **20%** contra aceptación del Programa Curricular Sugerido, posterior a la presentación del Plan de Acción de todo el programa y documento fiscal debidamente emitido.
- 2.7.2. **50%** dividido en 2 pagos mensuales, los cuales serán efectuados posterior a la entrega y conformidad del reporte mensual, de la siguiente manera:
 - 2.7.2.1. 25% contra entrega de informe mensual #1
 - 2.7.2.2. 25% contra entrega de informe mensual #2
- 2.7.3. **30%** contra aceptación del informe final.

3. FRAUDE Y CORRUPCIÓN

El Banco Interamericano de Desarrollo (el “Banco”) exige que todas las personas contratadas (incluyendo sus respectivos funcionaria/os, empleada/os y representantes) observen las Políticas para la Contratación y Selección de Contratistas financiados por el Banco Interamericano de Desarrollo. En particular, el Banco exige que todas las personas contratadas (incluyendo sus respectivos funcionaria/os, empleada/os y representantes) que han presentado sus ofertas o que están participando en proyectos financiados por el Banco, observen los más altos niveles éticos, y denuncien al Banco todo acto sospechoso de fraude o corrupción del cual tenga conocimiento o sea informado durante el concurso y de negociaciones o la ejecución de un Contrato. Los actos de fraude y corrupción están prohibidos. El Banco también adoptará medidas en caso de hechos o denuncias

relacionadas con supuestos actos de fraude y corrupción, de acuerdo a los procedimientos administrativos correspondientes.