

CONTRATACIÓN PARA LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE CINCO CURSOS PARA CAPACITACIÓN EN LÍNEA PARA EL SECTOR TURÍSTICO

1. ANTECEDENTES

El Ministerio de Turismo es el organismo rector del sector turístico cuya misión principal es generar políticas públicas que permitan regular las actividades turísticas a nivel nacional bajo principios de ética, transparencia, consciencia, sostenibilidad y competitividad. Por esta razón, ha desarrollado varias iniciativas para aportar al mejoramiento de la oferta de calidad en lo que respecta al desarrollo del talento humano, los servicios turísticos y los destinos.

El Ministerio de Turismo ya cuenta con un Campus virtual para capacitación interna y desea extender los servicios de capacitación al sector turístico público y privado. Los resultados esperados a partir de esta nueva oferta de servicios de capacitación en línea se orientan a fortalecer las capacidades y competencias de los ciudadanos insertos en el sector turístico bajo los principios de ética, calidad, competitividad y sostenibilidad.

2. OBJETO DE LA CONTRATACIÓN

Contratar la prestación de servicios para el diseño e implementación de un campus virtual que ofrezca acciones de información y capacitación en línea para el sector turístico del Ecuador.

3. ALCANCE Y PROFUNDIDAD DE LA CONTRATACIÓN

El alcance del proyecto contemplará el diseño y creación de 5 cursos en formato MOOC, que son: Destinos y patrimonios turísticos de Ecuador; Tradiciones, cultura y arte de Ecuador; Servicios turísticos, alojamiento y gastronomía Ecuatoriana; Recursos tecnológicos para el turismo; e Inglés comunicacional, nivel medio.

La capacitación será desplegada para al menos 1.500 personas, en esta primera etapa, que forman parte de la actividad turística, la cual se llevará a cabo a nivel nacional.

Los módulos que incluirá cada curso serán definidos entre el proveedor y la entidad contratante. Duración aproximada de cada curso será de 48 horas.

Este es un proyecto piloto que tiene como objetivo evaluar la posibilidad de pasar la gestión del Campus Virtual y servicios de capacitación en línea a una consultora experta en el área.

4.1 FASES DE INTERVENCIÓN:

La contratación, debe cubrir al menos las siguientes fases:

1. Diseño e Implementación de los cursos e-learning

a) Diseño e implementación de cursos virtuales.

Se deberá realizar la adaptación curricular y metodológica del paquete instruccional (manuales, guías y recursos digitales como videos, animaciones, afiches con las que cuenta la entidad contratante) a la modalidad virtual.

La estructura curricular de cada módulo se organizará en función de los temarios básicos emitidos por la Dirección de Capacitación Técnica.

B1. Para el diseño de los recursos y la configuración de las aulas se seguirá el siguiente proceso:

- Recepción de contenidos validados
- Revisión ortográfica y gramatical de los contenidos.
- Diseño instruccional y guionización de los objetos de aprendizaje nivel básico.
- Diseño gráfico de los objetos de aprendizaje.
- Configuración gráfica del aula virtual.
- Implementación del aula en la plataforma Moodle.
- Revisión y validación del aula virtual a cargo de la entidad contratada.

B2. La estructura para el diseño de los cursos virtuales será:

- ✓ Presentación del curso
- ✓ Propósito del curso
- ✓ Objetivos específicos
- ✓ Plan de contenido del curso
- ✓ Requisitos del curso
- ✓ Metodología
- ✓ Consideración en la descripción de la metodología en el curso virtual
- ✓ Evaluación del curso
- ✓ Programación del curso

B3. Estructura de las unidades didácticas

- ✓ La unidad didáctica debe estar identificadas por un título o nombre.
- ✓ Descripción (introducción general de la unidad)
- ✓ Objetivos
- ✓ Plan de contenido
- ✓ Contenido Didáctico
- ✓ Densidad y estilo (un párrafo que satisfaga las expectativas parciales de los estudiantes y motiven la lectura de los siguientes)
- ✓ Uso de interrogaciones, ejercicios y aplicaciones
- ✓ Refuerzos de aprendizaje
- ✓ Ejemplos (enfocados a la realidad local)
- ✓ Organizadores internos
- ✓ Ilustraciones

- ✓ Glosario técnico
- ✓ Bibliografía (fuentes de consulta, o fuentes recomendadas para complementar el aprendizaje)

2. Diseño de Metodología de enseñanza virtual

- Los cursos estarán desarrollados bajo un enfoque constructivista de aprendizaje con énfasis en el aprendizaje personalizado, enfocado en las características de los participantes que han sido planteadas por la Dirección de Capacitación Técnica.
- Deberá brindarse un soporte técnico y pedagógico, además del ingreso de usuarios desde cualquier computador con servicio de internet las 24 horas, los 7 días de la semana.
- Los cursos contarán con herramientas sincrónicas y asincrónicas de aprendizaje, para las sesiones sincrónicas el tutor establecerá y definirá un horario de acceso, adicionalmente el estudiante podrá contar con la grabación de la sesión en caso de no poder acceder a la misma.
- Se deberá emitir un informe mensual de resultados sobre la ejecución de cada curso, y un informe final del proyecto.
- Cada aula deberá contar con un tutor para lo cual también se deberá desarrollar un curso de formación para tutores virtuales.
- Adicionalmente se deberá realizar el monitoreo de estudiantes así como también reporte que incluya información estadística por cada curso ejecutado

La metodología contemplará la utilización de las siguientes herramientas:

- Envío o edición de tareas
- Chat y foros de aprendizaje
- Sistema de videoconferencia
- Consultas
- Cuestionarios
- Encuestas
- Wiki
- Mensajero interno para contacto con el tutor
- Recursos digitales en varios formatos (vídeos, juegos, realidad aumentada, mundos virtuales, aplicaciones móviles, etc.)

Como parte de la propuesta del proyecto, se deberá entregar una unidad didáctica desarrollada de mínimo 8 horas, donde se demuestre la experiencia de la consultora en proyectos eLearning. La unidad didáctica debe incluir al menos 3 objetos de aprendizaje, además de una prueba diagnóstica para evaluar el grupo al inicio y al final. El tema de la unidad didáctica será entregado por la Dirección de Capacitación Técnica.

3. Ejecución de los cursos virtuales

a) Administración del servicio

La administración del servicio requerido contempla los siguientes ítems:

- ✓ Inscripciones de estudiantes
- ✓ Registro de estudiantes y profesores
- ✓ Evaluación en línea
- ✓ Calificaciones
- ✓ Emisión de diplomas
- ✓ Material digital (documentos técnicos)
- ✓ Seguimiento y monitoreo de las actividades
- ✓ Difusión de información actualizada
- ✓ Soporte técnico y pedagógico
- ✓ Mantenimiento
- ✓ Reporte de información mensual
- ✓ Respaldo mensual de información de las actividades generadas en cada curso

b) Sistema de Registro de Participantes

➤ **Virtual**

- ✓ La entidad contratada realizará el registro de los participantes para lo cual el Ministerio de Turismo realizará la transferencia del “Sistema de Registro de Participantes”, para que el mismo sea analizado y de ser el caso mejorado para tal fin.
- ✓ El formato o campos para el registro de los participantes será el que se encuentra establecido en el “Sistema de Registro de Participantes”.
- ✓ Con los listados la entidad contratada deberá distribuir a los participantes en 60 aulas virtuales de 25 estudiantes cada una.
- ✓ Cada participante deberá obtener las credenciales de acceso (usuario y contraseña) a través del sistema de correo electrónico. Es importante mencionar que el propio participante deberá generar sus propias credenciales sobretodo la contraseña por cuestiones de confidencialidad de información.
- ✓ La impresión y entrega de los certificados también deberá ser realizada por la entidad contratada.

c) Ejecución de la capacitación

La capacitación se desarrollará a través de la plataforma virtual. La primera fase se realizará a los 90 días contados a partir de la fecha de suscripción del contrato, la apertura de cada uno de los cursos, será con 25 participantes.

d) Implementación del sistema tutorial

La entidad contratada deberá contar con un Tutor de Tutores, quien se encargará de:

- ✓ Realizar el seguimiento de los accesos de los estudiantes a la plataforma virtual para disminuir los índices de abandono o deserción.

- ✓ Realizar el seguimiento a los tutores de los cursos, para garantizar un desempeño adecuado de su rol de docentes.

El Tutor virtual será el encargado de realizar el acompañamiento y la retroalimentación al estudiante durante su aprendizaje.

e) Sistema de Evaluación

Los estudiantes aprobarán con el 70% de rendimiento en cada curso.

Al inicio del curso se deberá facilitar un espacio virtual para la rendición de una prueba diagnóstica de conocimientos/competencias que los participantes poseen acerca de los temas que el curso aborda. Al término de cada unidad/modulo, se deberá incluir una prueba de evaluación automatizada de opción múltiple o similar, relacionada con el contenido temático respectivo. Al finalizar los módulos, el participante aprobará con el 70% de rendimiento.

f) Certificados de Aprobación

Se deberán emitir certificados de aprobación únicamente a los estudiantes que finalmente obtengan el 70% o más en el rendimiento del curso

En cuanto a los certificados se deberán acordar las partes gráficas, para lo cual se determinará un diseño que cumpla con los requerimientos de imagen institucional de la entidad contratante.

Los certificados deberán ser avalados por el Ministerio de Turismo. Se deberá entregar al participante un certificado por cada curso aprobado.

4.2 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS REQUERIDAS:

a. Campus Virtual

Los cursos serán implementados en el Campus Virtual del contratante, el cual está basado en la plataforma Moodle. Se recomienda el uso de recursos abiertos y gratuitos para otras herramientas que se requieran.

La infraestructura tecnológica para apoyar la capacitación de 1500 usuarios de manera recurrente será proporcionada por la empresa contratante.

b. Talento Humano Disponible:

El equipo de trabajo requerido para el proyecto es:

Personal Profesional Clave	
Personal mínimo requerido	Título

1. Gerente del Proyecto	Cuarto Nivel
2. Especialista en Diseño Instruccional o Tecnología Educativa	Cuarto Nivel
3. Experto Pedagogo	Cuarto Nivel
4. Experto en Administración de Plataformas Virtuales	Tercer Nivel

La consultora debe asegurar que al menos el personal mínimo requerido es personal propio de la misma para asegurar la calidad y desarrollo del proyecto. Adjuntar las hojas de vida del equipo de trabajo principal que será parte del presente proyecto.

Los expertos adicionales que se requieran podrán ser incorporados al proyecto mediante subcontratación.

Personal Complementario	Título
Expertos en contenidos según los cursos que se desarrollarán (6)	Tercer Nivel
Especialista en corrección de redacción y ortografía (1)	Tercer Nivel
Especialista en producción gráfica y multimedia (1)	Tercer Nivel
Especialista en Tutoría de Tutores (1)	Tercer Nivel
Especialista en Gestión Administrativa (1)	Tercer Nivel Bachillerato
Profesionales con formación en las áreas que se ofrecerán los cursos, quienes realizarán el rol de tutores virtuales (12)	Tercer o Cuarto nivel

4.3 CARACTERÍSTICAS QUE DEBE REUNIR EL SERVICIO A PRESTARSE:

- La consultora deberá considerar, para la producción de cursos de enseñanza en línea, como insumo de base los materiales educativos diseñados previamente por el Ministerio de Turismo.
- Los archivos de cursos del Ministerio de Turismo serán administrados exclusivamente desde el campus virtual cuyo servicio es el objeto de esta contratación.
- El número de usuarios, aulas o cursos en el campus virtual atenderá hasta 1500 usuarios concurrentes por día.
- El proveedor incluirá en su propuesta mecanismos a ser usados para el ingreso y registro en la plataforma moodle, de manera que cada usuario posea su clave personalizada.
- El manejo de los contenidos y el diálogo virtual que se establezca con los participantes será un servicio que brinde el proveedor.
- Todos los contenidos que se diseñen y pongan al servicio de las acciones de capacitación para el sector turístico serán de propiedad exclusiva del Ministerio de Turismo, el proveedor del servicio deberá suscribir un convenio de confidencialidad y se abstendrá de usar tales contenidos para otros fines que no sean los de la presente contratación.
- Diseñar e implementar procesos de evaluación y aprobación de cursos en línea y generar una base de datos dinámica que permita obtener toda la información necesaria para mediciones de resultados.

4. OBLIGACIONES DE LAS PARTES

4.1. Del Ministerio de Turismo

- Financiar los recursos económicos que se utilizarán en este proceso.
- Integrar una comisión técnica para la revisión y supervisión del cumplimiento de las características técnicas y la calidad del servicio brindado por el proveedor.
- Suscribir las respectivas actas de recepción a conformidad, por cada producto entregado por el proveedor
- Monitorear y dar seguimiento al proceso de desarrollo e implementación, comunicándose con el proveedor para determinar el estado de situación del proceso, cuando fuere necesario.

4.2. De la entidad contratada

- Asumir con total responsabilidad la prestación del servicio, en condiciones de calidad y eficiencia.
- Desarrollar el servicio requerido con las especificaciones técnicas detalladas.
- Proveer el servicio objeto del contrato dentro de los plazos establecidos.
- Brindar el soporte técnico/garantía técnico-pedagógica acorde a las especificaciones detalladas.
- Producir con altos estándares de calidad los recursos didácticos para el paquete instruccional en modalidad en línea, así como procesos de seguimiento, evaluación y la presentación de los respectivos reportes e informes de forma periódica

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

El servicio requerido será desarrollado acorde a las actividades mencionadas en el siguiente cuadro:

Actividades		Tiempo (meses)
1	Análisis de necesidades y revisión de material didáctico existente	1
2	Diseño e Implementación de los cursos e-learning	2,5
3	Diseño de Metodología de enseñanza virtual	1,5
4	Ejecución de los cursos virtuales	3,5
5	Preparación de informe final	1

6. FORMA DE PAGO

El presupuesto estimado para el proyecto es de \$ 180.000,00 (ciento ochenta mil dólares americanos).

El pago por el servicio recibido se realizará de la siguiente manera:

- El 50% de desembolso a la suscripción del contrato y entrega de la garantía por la entrega del anticipo.
- El 25% al finalizar la adaptación del paquete instruccional a la modalidad virtual, las cuales se realizarán contra entrega del producto recibido a satisfacción por la comisión técnica, suscripción del acta de entrega recepción y entrega de factura.
- El 25% al finalizar la ejecución de los cursos e-learning.

7. MULTAS

Por cada día de retraso en la entrega de cada uno de los productos objeto de la contratación, el proveedor se obliga a pagar el uno por mil (1x1000) del monto total del contrato; o por incumplimiento de cualquiera de las obligaciones establecidas en el contrato.

8. GARANTÍAS

Garantía de fiel cumplimiento

El oferente adjudicado, previo a la suscripción del contrato, deberá presentar una garantía de fiel cumplimiento a favor del Ministerio de Turismo, garantía equivalente al 5% del valor total del contrato, de conformidad con el artículo 74 de la LOSNCP.

Garantía de anticipo

El oferente adjudicado, previo a la entrega del anticipo, deberá presentar a favor del Ministerio de Turismo una garantía equivalente al 100% del monto del anticipo.

9. ADMINISTRADOR DEL CONTRATO

El/la Director/ra de Capacitación Técnica supervisará la correcta ejecución del contrato, asimismo, es el responsable de la revisión de los informes parciales y del informe final que presente el contratado para la realización de los pagos establecidos.

10. PLAZO DEL CONTRATO

La vigencia del contrato es de **7 meses** contados a partir de la suscripción del contrato.

11. FIRMAS DE RESPONSABILIDAD

Analista de Capacitación
Técnica

Directora de Capacitación
Técnica

Subsecretario de Desarrollo
de Talento Humanos

Taller sobre Uso de la Tecnología en Turismo

Objetivo del Taller

Capacitar a los guías de turismo en el uso de la tecnología para ofrecer una experiencia personalizada al turista, facilitando visitas virtuales a lugares y sitios de interés turístico, tales como museos, plazas, palacios, etc.

Dirigido a

Personas que trabajan en el sector de turismo con experiencia mínima de un 1 año.

Contenido

- Introducción en el uso de la tecnología para promover el turismo
- Tendencias en el uso de la tecnología en turismo
- Beneficios de las nuevas tecnologías en turismo
- Ejemplos sobre la aplicación de la tecnología para realizar visitas virtuales
- Trabajo de grupo: desarrollo de una visita virtual utilizando alguna de las siguientes aplicaciones: Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Aplicaciones Móviles, Juegos, etc.

Duración: 8 horas