



RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS RECIBIDAS

SDP-07-2019

“Servicios de consultoría para el desarrollo de una plataforma de capacitación electrónica basado en la ludificación/gamificación en el tema de inclusión social, que incluya: un curso digital de formación basado en formato de videojuego (G-learning/game learning) en versión web y aplicación móvil, tres aplicaciones móviles suplementarias y un espacio para receptáculo y descarga de distintos recursos como videos, infografías, etc.”

Fecha: 19/02/2019

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

1 - Las 3 aplicaciones móviles suplementarias del curso (lúdicas, interactivas y educativas) mencionadas en la página 7 en la tabla “PRODUCTOS ESPERADOS”, se refieren a 1 aplicación lúdica suplementaria, ¿1 aplicación interactiva suplementaria y una aplicación lúdica educativa? o las 3 aplicaciones suplementarias deben de ser lúdicas, interactivas y educativas.

Todas las aplicaciones deben de cumplir con estos tres criterios.

2 - Debemos de considerar los costos de infraestructura de servidores y servicios web en la cotización? o ustedes se encargarán del deploy de los servicios.

Solamente para el desarrollo y versiones preliminares; una vez listos los productos, éstos se alojarán en el servidor de la empresa.

3 - ¿A qué se refieren con 3 aplicaciones móviles suplementarias? ¿Cuál sería el alcance de cada una? ¿Nos pueden proporcionar algún ejemplo de lo que esperan?

Las aplicaciones suplementarias son objetos de aprendizaje de refuerzo; es decir, parten de contenidos que ya se revisaron en el curso principal y lo que buscan es fortalecer los aprendizajes llevándolos a un nivel más práctico. El objetivo es generar juegos que, a través del entretenimiento, fortalezcan actitudes/conductas de empoderamiento, por ejemplo, que ayuden a identificar conductas prohibidas, que permitan entrenar actitudes incluyentes en la persona usuaria, que permitan generar actitudes de empatía- por ejemplo, a través de la simulación- con personas víctimas de la discriminación (personas de la comunidad LGBTI, personas con discapacidad, mujeres...), etc. Las alternativas pueden ser variadas, sin embargo, es importante que estas aplicaciones cumplan con la condición de rejuego para invitar a su uso regular. Otro elemento esencial es que cada aplicación se base en un estilo de aprendizaje diferente, de esta forma no implicaría que todo el personal de la empresa simpatice con todos los estilos que proponen las aplicaciones, pero sí se espera que tengan una amplia aceptación por la población beneficiaria.

PNUD México



<p>4 - En descripción de la consultoría: Solicitan un espacio para receptáculo, ¿éste es para las 3 aplicaciones móviles o para el curso digital? ¿A qué se refieren y cuál sería el alcance?</p>
<p>El receptáculo es uno solo, se integra en la aplicación del curso (la aplicación principal), y consiste en un módulo en el que las personas usuarias podrán encontrar recursos (documentos, infográficos, videos, vínculos externos, etc.). Estos recursos podrían descargarse o no desde las aplicaciones, cuando sea el caso o lo decida el usuario final (online - offline); los recursos se alojarán en el servidor de PEMEX y pueden ser llamados desde las aplicaciones para su descarga (por lo que el espacio de almacenamiento no representaría un problema). Sin embargo, es importante considerar el diseño gráfico y digital de este módulo, el cual debe estar alineado con la imagen gráfica del curso y ser lo más interactivo posible.</p>
<p>5 - En descripción de la consultoría: Solicitan la descarga de videos e infografías, etc. ¿Este material ustedes lo proporcionarán?</p>
<p>Sí.</p>
<p>6 - En descripción de actividades, en actividad 2, producto 1, inciso b: ¿A que se refieren con narrativa comentada y es necesario que haya personajes?</p>
<p>La narrativa comentada implica explicar, a grandes rasgos, la historia que se propone (storytelling) para armar la trama del juego. Dado que a ese nivel es una propuesta, no se requiere aún su desarrollo detallado. El uso de personajes es deseable para dar un sentido más realista a los aprendizajes dada la naturaleza de los temas.</p>
<p>7 - En descripción de actividades, en actividad 2, producto 2, inciso e: ¿Las modalidades de rejugabilidad que sugieren como juego arcade, simulación, traininer (ejemplo brain training, trivia acertijos, aprender haciendo, realidad aumentada)? ¿Las tres aplicaciones pueden tener la misma modalidad, o cada una debe tener alguna de las anteriores?</p>
<p>Las aplicaciones deben tener como base un estilo de enseñanza-aprendizaje diferente entre sí, ya que uno de los objetivos es diversificar los objetos de aprendizaje para llegar a una mayor población y maximizar su uso.</p>
<p>8 - En descripción de actividades, en actividad 2, producto 2, inciso e: Piden presentar 6 propuestas de aplicaciones gráficas a las apps suplementarias. ¿Se refieren a 2 propuestas de diseño por cada app?</p>
<p></p>



<p>Sí. Sólo son propuestas conceptuales de las aplicaciones las que se solicitan en ese punto; de esta propuesta se seleccionarán las que mejor se adecuen con los objetivos de capacitación y son las que se desarrollarán.</p>
<p>9 - En descripción de actividades, en actividad 4, producto 2: ¿Cuántas personas van a invitar a la prueba piloto? ¿Cuántos y qué equipos requieren para dicha prueba piloto (Tablet, IPad, iPhone, Laptop, etc.)?</p>
<p>Se menciona en la actividad 6: Implementación de un taller de capacitación con los contenidos aprobados por el PNUD, el cual se llevará a cabo en una sola sesión en la Ciudad de México con un máximo de 30 participantes que designe el PNUD. Los gastos relacionados a la sesión de capacitación van por cuenta del PNUD, (incluyendo un espacio, equipo, listas de asistencia, coffee break y material de papelería que pudiera requerirse; los equipos para llevar a cabo la capacitación serán proporcionados por la empresa). Los equipos en donde se realizarán las pruebas piloto deben cubrir todas las modalidades para las cuales se solicita el desarrollo: - PC/Laptop: Windows/Mac - Tabletas: IPad/Android - Teléfonos: iPhone/Android - Pantallas de diferentes resoluciones. Se pueden establecer subgrupos para que cada uno de éstos pruebe en diferentes dispositivos.</p>
<p>10 - ¿Se requiere de la contratación externa de un server dedicado?</p>
<p>Las versiones para las pruebas preliminares y el proyecto terminado serán alojados en el servidor de PEMEX. El servidor para el desarrollo de la plataforma corre por cuenta de la empresa consultora.</p>
<p>11 - ¿Ustedes nos proporcionarán la información necesaria para nosotros poder desarrollar el software con base a la plataforma que usa Pemex?</p>
<p>Sí.</p>
<p>12 - Para la recursoteca: ¿Cuántos y que peso tienen los archivos que proporcionarán?</p>
<p>El usuario final tendrá la opción para consumir los recursos online u offline. Los recursos se podrán alojar en el servidor de PEMEX, desde donde se podrán llamar, de tal forma que el espacio de almacenamiento no sea una limitante. De cualquier forma, la empresa consultora deberá considerar la optimización de los archivos de acuerdo al tipo de archivo y medio a visualizar.</p>
<p>13 - En descripción de actividades, en actividad 5, producto 1: La agencia cuenta con una licencia de uso para una biblioteca de Royalty Free, con la cual podemos bajar imágenes para nuestros clientes. La licencia como tal no se puede compartir con ustedes, pero si estamos autorizados para</p>



Al servicio
de las personas
y las naciones

bajar contenido y utilizarlo para nuestros clientes. ¿Con eso es suficiente para cumplir con este punto? O ¿Requieren de una licencia propia?

Todas las licencias que requieran derecho de uso deberán estar a nombre del PNUD/PEMEX. Los productos derivados de esta contratación serán propiedad exclusiva de estas dos instituciones.

14 - ¿Se puede participar como sociedad conjunta / asociación? Es decir ¿que nos asociemos dos empresas para participar en conjunto, representadas por una de ellas?

Sí, siempre y cuando exista documento legal como joint, y la documentación a enviar será de la líder.