

PLIEGO DE BASES Y CONDICIONES PARTICULARES (*)

EDUC.AR SOCIEDAD DEL ESTADO

PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN

Tipo: Licitación Pública	N° 31 /2010	Ejercicio: 2010
Clase: ETAPA ÚNICA		
Modalidad: SIN MODALIDAD		

Expediente N° 838 /2010 / EDUC.AR - CONVERGENCIA

Rubro Comercial: 58 - SERVICIOS COMERCIALES

Objeto de la contratación: Se requiere la contratación de un gestor de contenidos para el desarrollo e implementación del nuevo portal web de la señal Pakapaka. Se tratará de una solución integral o varias soluciones integradas para la gestión de servicios y contenidos que facilite la administración de contenidos, publicación web y brinde procesos automatizados para el flujo de trabajo. El objetivo de la contratación es desarrollar el portal de esta señal de televisión, por lo cual se requiere un gestor de contenidos orientado a la distribución de contenidos multimedia, con funcionalidades que faciliten la visualización y descarga de videos, la creación de perfiles por parte de los usuarios, la creación de micrositos de acuerdo a las series de la señal y la integración con redes sociales.

Pakapaka es la primera señal de televisión pública, educativa y cultural argentina orientada a niños y niñas entre 2 a 12 años de edad. Depende del Ministerio de Educación de la Nación y forma parte de Educ.ar S. E.. Entre los ejes conceptuales de Pakapaka figuran la generación de representaciones de la infancia que identifiquen a los chicos y chicas de Argentina y Latinoamérica, el espíritu federal y el juego como idea fuerza (para más detalle sobre la conceptualización de la señal, ver el apartado Especificaciones Conceptuales). La señal Pakapaka apunta a un público de chicos y chicas de Latinoamérica entre 6 a 12 años de edad. Dentro de la señal, existe una franja de programación llamada "Ronda Pakapaka", destinada a niños entre 2 a 5 años de edad.

El portal de la señal Pakapaka deberá contar con tres sitios diferenciados:

- Pakapaka: el espacio para chicos de 6 a 12 años
- Ronda Pakapaka: el espacio para chicos de 2 a 5 años
- Padres y Docentes: el espacio destinado a contenidos para adultos

Descripción de secciones de los diferentes sitios que compondrán el portal Pakapaka:

Estructura conceptual

- Home general
 - Ingreso a Pakapaka (6-12)
 - Ingreso a Ronda (2-5)
 - Ingreso al Streaming (A definir)
 - Agrupados en el pie
 - Programación
 - Ingreso a Padres y docentes
 - Buscador (Para cuando haya una masa crítica de información - No septiembre)
 - Ayuda (A definir, sería un estilo FAQ)
 - Contacto (Formulario de contacto)
 - Términos de uso

RONDA (2-5)

Planteo conceptual

Espacio de juegos, mundo virtual donde se insertan los íconos que llevan a las diferentes secciones. El espacio es atractivo pero despejado para que el niño identifique claramente los íconos de ingreso a las secciones, que se mueven y tienen sonido. El carrusel de personajes es protagonista.

Estructura de navegación

- Home Ronda: Acceso a
 - Videos
 - Radio
 - Juegos (Después de septiembre)
 - Actividades
 - Carrusel de personajes
 - Animapaka
 - Zapazapa
 - Chikuchis
 - Agrupados en el pie
 - Programación
 - Ingreso a Padres y docentes
 - Buscador (Para cuando haya una masa crítica de información - No septiembre)
 - Ayuda (A definir, sería un estilo FAQ)
 - Contacto (Formulario de contacto)
 - Términos de uso

PAKAPAKA (6-12)

- Home PAKAPAKA: Acceso a
 - Login / Registro
 - Videos
 - Juegos (Después de septiembre)
 - Actividades (Videos o Slideshows)
 - Descargas
 - Ringtones

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

- Postales
- Protectores de pantalla
- Avatares
- Carrusel de personajes
 - CalibroscoPIO (Audio de cuentos)
 - Un dibujo muy animado
 - Ciencia cierta
 - Aquí estoy yo
 - José Zamba
- Agrupados en el pie
 - Programación
 - Ingreso a Padres y docentes
 - Buscador
 - Ayuda (A definir, estilo FAQ)
 - Contacto (Formulario de contacto)
 - Términos de uso

Tanto Ronda como Pakapaka comparten la mayoría de las secciones, en este sentido se pretende mantener las mismas funcionalidades para ambas pero cambiando el código del lenguaje en función de la edad del interlocutor.

Se pretende que en Pakapaka, a diferencia de ronda, se cuente con rótulos de texto que acompañe la iconografía, se puede utilizar categorías textuales para la navegación, la gráfica puede ser más compleja.

El sitio Pakapaka deberá contar con **Login / Registro de usuario y Aplicación para subir videos.**

PADRES Y DOCENTES

Ideas para el aula y el hogar en texto, audio y video.

PRESENTACION DE OFERTAS

Lugar / Dirección	Plazo y Horario
Educ.ar S.E – Montevideo 1012 piso 2º D, Mesa de Entradas, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CP (1019).	Días hábiles entre 11:00 y 16:00hs, hasta la fecha y hora fijadas para el acto de apertura.

ACTO DE APERTURA

Lugar /Dirección	Día y Hora
Educ.ar S.E – Montevideo 1012 piso 2º D, Coordinación de Compras y Contrataciones, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CP (1019).	El día 19/11/2010 a las 12:00.hs

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

(*) El Pliego de Bases y Condiciones particulares de esta contratación se puede consultar en <http://portal.educ.ar/acercade> y el Pliego de Bases y Condiciones Generales (aprobado por Acta de Directorio N° 60), se encuentra disponible en <http://portal.educ.ar/acercade/compras/pliego-unico-de-bases-y-condic/>.

I. PLIEGO DE CONDICIONES PARTICULARES

1. Forma de Cotización Requerida:

a) Deberá cotizarse por escrito utilizando la Planilla de Cotización que se adjunta como Anexo “1” a la presente. Todos los precios cotizados se consignarán en Pesos, incluyendo el Impuesto al Valor Agregado (I.V.A.) como *precios finales*. Los montos que se coticen como costo de ejecución y cumplimiento de los trabajos objeto del presente pliego y de acuerdo al Anexo de Especificaciones Técnicas, deberán incluir todo concepto (nacional o extranjero) que pudiera gravar la producción y realización integral de la serie (impuestos, tasas, derechos, comisiones, seguros, patentes, etc.), así como también todos los gastos en que deba incurrir la empresa oferente para la preparación y presentación de su oferta con las garantías requeridas. La cotización deberá incluir un detalle de todos los rubros que la integran, debidamente valorizados, incluyendo pero sin limitarlo a ello, servicios profesionales, licencias requeridas, hosting, bandwidth y mantenimiento. La propuesta financiera no podrá exceder el presupuesto disponible de: \$ 240.000.-

b) El importe total cotizado por cada oferente deberá ser comprensivo de la totalidad de los costos y/o gastos requeridos para la organización, producción, aporte del material técnico necesario y de personal suficiente para el debido cumplimiento del objeto de la presente licitación.

2. Presentación de las propuestas:

Las propuestas se presentarán en sobre cerrado y pegado, que deberá entregarse personalmente en la Coordinación de Compras y contrataciones de Educ.ar S.E., sita en Montevideo 1012, Piso 2º D, (Código Postal N° 1019), de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en días hábiles en el horario de 11 a 16 horas y hasta el horario establecido en el acto de apertura en Montevideo 1012 piso 2º D, CABA, donde se realizará el acto de apertura correspondiente. En su interior deberán incluirse:

- *Pliego de bases y condiciones particulares completo con firma y aclaración y sello del oferente.*
- *Anexo I con Planilla de cotización con la propuesta económica, de acuerdo a los requisitos previstos en el acápite 1 a) precedente, con firma y aclaración del oferente.*
- *Anexo II con Especificaciones técnicas con la propuesta particular, incluyendo cronograma de entregas y cada uno de los ítems detallados, con firma y aclaración del oferente, incluyendo:*
 - *Documento escrito con la descripción de la solución propuesta y el Plan de Trabajo.*
 - *Documento escrito con la descripción del Plan de Capacitación.*
 - *Documentación escrita sobre los componentes de tecnologías propuestas.*
 - *Documento escrito con descripción de antecedentes de trabajo en temas de portabilidad e integración con módulo de streaming de video en vivo y especificaciones de las posibilidades que ofrece el gestor de contenidos propuesto en la presente licitación para integrar estas*

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

funcionalidades. Ver punto 6, ítem F. NOTA: La presente licitación no contempla la cotización de servicios de portabilidad ni streaming en vivo pero es de relevancia para la evaluación de las soluciones propuestas si cuentan o no con la posibilidad de esta integración a futuro y en qué modalidad.

- *Anexo IV o V según corresponda, con firma y aclaración del oferente.*
- *Antecedentes: descripción escrita de los antecedentes del oferente, incluyendo antecedentes de desarrollos de gestores de contenidos vinculados a la distribución de contenidos multimedia.*
- *Demostración del montaje del CMS propuesto (deberá presentar la demo en DVD y adjuntar una URL donde se deberá poder consultar, según condiciones detalladas en Especificaciones Técnicas).*
- *Toda la documentación que acredite personería tanto persona física como jurídica con firma, aclaración y sello del oferente.*
- *Para acreditar personería en persona física, deberá acompañar copia de DNI.*
- *Para acreditar personería como persona jurídica, deberá acompañar copia del estatuto social, últimas actas con designación de autoridades, copia de DNI del firmante y poder si corresponde conjuntamente con la documentación antes mencionada.*
- *Constancia de Inscripción en AFIP vigente, tanto para persona física como jurídica.*
- *Toda la documentación detallada en el pliego de bases y condiciones generales de Educ.ar S.E. con firma, aclaración y sello del oferente.*

3. Defectos de Presentación:

Toda raspadura y/o enmienda deberá ser salvada indefectiblemente por el oferente en su propuesta, ratificando con su firma la misma. Para el caso de errores u omisiones que, a exclusivo criterio de la Sociedad, resulten meramente formales y que resulten subsanables, se brindará un plazo de 72 (setenta y dos) horas al presentante para su adecuación a las formalidades requeridas.

4. Mantenimiento de la oferta:

Treinta (30) días, renovables automáticamente por períodos de treinta (30) días, salvo retracción de la oferta presentada con diez (10) días de antelación, al inicio de cada nuevo período de treinta (30) días.

5. Garantías:

La no constitución de la Garantía de Oferta en los términos establecidos en el Pliego de Bases y Condiciones Generales, torna a dicha oferta inadmisibles.

La no constitución por parte del Proveedor adjudicado de la Garantía de Cumplimiento del Contrato (anticipo) en los términos establecidos en el Pliego de Bases y Condiciones Generales, faculta a Educ.ar S.E. a dejar sin efecto dicha adjudicación, sin lugar a indemnización o reclamo alguno a favor de los interesados u oferentes. Dicha garantía a cumplimentar será del treinta por ciento (30%) del total adjudicado equivalente a lo especificado en el punto 12 a) (i).

Garantía de Oferta:

Se presentará junto con la oferta (en original y fotocopia simple, en su caso), por un valor equivalente al cinco por ciento (5%) del total ofertado pudiendo presentarse: en efectivo, mediante depósito en la cuenta de Educ.ar S.E. o giro postal bancario; con cheque certificado contra entidad bancaria, con preferencia del lugar donde se realice la contratación o el domicilio de Educ.ar S.E.; con aval bancario u otra fianza a satisfacción de Educ.ar S.E. constituyéndose el fiador en deudor solidario, liso y llano y principal pagador con renuncia a los beneficios de división y excusión en los términos del artículo 2013 del Código Civil, así como el beneficio de interpelación judicial previa; o con seguro de caución mediante pólizas aprobadas por la Superintendencia de Seguros de la Nación, extendidas a favor de Educ.ar S.E.

Garantía de Anticipo:

El adjudicatario deberá integrar una contra garantía por el equivalente al anticipo que perciba equivalente al treinta por ciento (30 %) y como requisito previo para su percepción.

La contra garantía de anticipo se podrá constituir en efectivo, mediante depósito en la cuenta de Educ.ar S.E. o giro postal bancario; con cheque certificado contra entidad bancaria, con preferencia del lugar donde se realice la contratación o el domicilio de Educ.ar S.E.; con aval bancario u otra fianza a satisfacción de Educ.ar S.E. constituyéndose el fiador en deudor solidario, liso y llano y principal pagador con renuncia a los beneficios de división y excusión en los términos del artículo 2013 del Código Civil, así como el beneficio de interpelación judicial previa; o con seguro de caución mediante pólizas aprobadas por la Superintendencia de Seguros de la Nación, extendidas a favor de Educ.ar S.E.

La no constitución de la garantía por parte del proveedor adjudicado de la garantía de anticipo en los términos establecidos en el pliego de bases y condiciones generales, faculta a Educ.ar S.E., a dejar sin efecto dicha adjudicación, sin lugar a indemnización o reclamo alguno a favor de los interesados u oferentes. Dicha garantía a cumplimentar será del treinta por ciento (30%) del total adjudicado equivalente a lo especificado en el punto 12 a) (i).

6. De la Adjudicación:

a) Se adjudicará por renglón único. La adjudicación recaerá en aquella oferta que brinde total cumplimiento de las especificaciones técnicas solicitadas, los requisitos mencionados en el presente pliego, considerando fundamentalmente las garantías de calidad de los trabajos, determinando así la oferta más conveniente para Educ.ar S.E. En caso de igualdad de ofertas, se procederá conforme lo establecido en la reglamentación de la Ley N° 22.431, artículo 8 bis.

b) A los efectos previstos en el punto precedente, se valorarán aquellos antecedentes en el desarrollo de soluciones vinculadas a la distribución multimedia, y orientadas al público infantil, tanto en el mercado local como global. También se valorará especialmente la preexistencia de soluciones similares en instancia productiva. Se meritara especialmente a los efectos de considerar la oferta la visita de inspección que representantes de Educ.ar S.E. podrán realizar a la adjudicataria. Educ.ar S. E. se reserva el derecho de corroborar los casos exitosos presentados, a partir de personal propio o de personal contratado para realizar esta evaluación.

c) El oferente deberá discriminar la cotización final en los subtems diferenciados en el Anexo I: a- El desarrollo, configuración y puesta en marcha del portal; b- Las licencias requeridas (en modo alquiler por 6 meses, con opción a compra posterior); c- Hosting y ancho de banda por 6 meses, de acuerdo a lo especificado en el Anexo II; d- Servicio de mantenimiento y soporte por 6 meses.

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

d) Al cabo de los 6 meses de implementado el desarrollo, Educ.ar S.E. evaluará el nivel de satisfacción y la innovación logradas y tendrá opción de finalizar el contrato con el locatario, plantear la continuación en modo alquiler o de adquirir las licencias. En el caso de optar por la adquisición de licencias, el oferente se compromete a tomar los 6 meses de abono de las licencias que hubiera involucradas como parte de pago del valor total.

e) El oferente **no deberá incluir** el diseño gráfico en su propuesta. El diseño gráfico del portal Pakapaka correrá por cuenta de Educ.ar S. E. por lo cual no será un ítem a tener en cuenta en la cotización del oferente.

f) El oferente deberá especificar si la solución propuesta soporta la integración con módulo de streaming de video en vivo y describir la mecánica sugerida para la implementación de esta herramienta a futuro. Si bien el objeto de esta contratación **excluye** el módulo de streaming, es de interés para Educ.ar S.E. conocer la factibilidad de integración a futuro de este módulo con la solución propuesta por el oferente.

g) A los efectos de realizar la evaluación de las ofertas, se tendrá especialmente en consideración el plan de producción que se ajuste al plazo de ejecución e implementación de 90 días corridos y a la cantidad y calidad de los recursos humanos y técnicos cotizados por el oferente.

h) Los criterios y subcriterios, y el sistema de puntos que se asignarán a la evaluación de las Propuestas Técnicas Extensas son:

	Criterios y subcriterios de evaluación de las ofertas.	Puntaje
A	Experiencia y Antecedentes del oferente	
A.1	Antecedentes profesionales del oferente	2
A.2	Casos de éxito de trabajos realizados por el oferente en mercados y para audiencias similares	4
A.3	Antigüedad en el sector desarrollando proyectos similares	2
	Total del Criterio A	8
B	Arquitectura de la aplicación	
B.1	Estructura del proceso de desarrollo de software	2
B.2	Preexistencia de los componentes centrales (core de la aplicación) actualmente en instancia productiva	3
B.3	Entorno de ejecución: soporte multiplataforma (sistema operativo, base de datos)	2
B.4	Escalabilidad de la solución: soporte nativo de cluster de alta disponibilidad	1
B.5	Documentación de desarrollo y pruebas a entregar y operaciones	1
	Total del Criterio B	9
C	Calidad del plan de desarrollo y metodología	
C.1	Plan de desarrollo y cronograma de trabajo	6
C.2	Adecuación de los recursos técnicos y humanos propuestos	3
C.3	Plan de capacitación	2
	Total del Criterio C	11
D	Soporte de escalabilidad funcional	
D.1	Factibilidad de integración futura con módulo de streaming	7

D.2	Factibilidad de integración futura para multiplataformas (ISDBT, Mobile)	7
	Total del Criterio D	14
E	Evaluación Funcional del Demo	
E.1	Cumplimiento de los requerimientos funcionales	18
E.2	Comportamiento de la aplicación en diferentes dispositivos	5
E.3	Adecuación a los estándares de lenguaje y Pautas de accesibilidad del W3C	5
	Total del Criterio E	28
F.-	Importe Total Cotizado	30
	TOTAL	100

h) Los aspectos formales de las ofertas así como el puntaje a otorgar conforme al criterio F. precedente serán evaluados por la Comisión Evaluadora de Educ.ar S.E. A los efectos de determinar el puntaje a otorgar en virtud del criterio F correspondiente al importe de la cotización, se seguirá el siguiente procedimiento: El presupuesto máximo previsto para la realización del ciclo se dividirá por la cantidad máxima de puntos del criterio (para el caso $240.000 / 30 = 8.000$). Todas las ofertas recibidas se dividirán por el cociente obtenido. A la menor oferta recibida se le otorgarán los 30 puntos del criterio. Para obtener el puntaje asignado a las restantes ofertas se deducirá del total de puntaje del criterio (30 puntos) la diferencia existente de deducir el cociente de la oferta más económica del cociente de la oferta evaluada, siendo el resultado obtenido el total de puntajes a otorgar a la misma $[30 - (\text{cociente oferta evaluada} - \text{cociente oferta inferior}) = \text{puntaje a otorgar}]$.

i) El resto de los criterios (A, B, C, D y E) serán evaluados por la Gerencia de Educ.ar S.E. junto con la Coordinación de Producción General y/o con la Coordinación de Contenidos de Educ.ar S.E. aplicándose la siguiente metodología:

METODOLOGÍA PARA LA OBTENCIÓN DE LOS PUNTAJES

Cada uno de los sub-criterios será calificado sobre la base de la siguiente metodología:

VALORACIÓN PUNTAJE (*)

ALTO 75% al 100%

MEDIO 50% al 74%

BAJO 0 % al 49%

(*) Expresado como % de la máxima puntuación establecida para el sub-criterio correspondiente.

Se calificará con esta metodología cada uno de los subcriterios, cuyos puntajes se adicionarán para obtener la puntuación total del criterio.

Aquellas ofertas que no logran alcanzar un puntaje mínimo de 70 puntos serán descartadas.

7. Facultad de Educ.ar S.E.:

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

Educ.ar S.E. podrá dejar sin efecto el procedimiento de contratación en cualquier momento anterior al perfeccionamiento del contrato, sin lugar a indemnización alguna en favor de los interesados, oferente o adjudicatarios.

8. Moneda de cotización y de pago:

La moneda de curso legal en el país.

9. Facultad de supervisión de Educ.ar S.E.:

Educ.ar S.E., a través de su personal propio y/o contratado especializado y con experiencia en el campo de la producción de televisión, tendrá facultades de supervisión de los contenidos y de la calidad técnica y artística del ciclo para asegurar que se correspondan con las exigencias que plantea el cumplimiento de los objetivos trazados por Educ.ar S.E. y el Ministerio de Educación de la Nación. El personal de Educ.ar S.E. estará autorizado a examinar las filmaciones y grabaciones, las ediciones, cualquier grabación de sonido, pistas de sonido, imágenes de archivo, fotografías, trabajos gráficos, efectos especiales y cualquier otro material. A esos efectos, el adjudicatario deberá permitir y garantizar el acceso a todas las locaciones y estudios de grabación y post-producción, y podrá asistir a las principales reuniones de producción. Esta presencia deberá hacerse sin interferir en la finalización de la serie. El adjudicatario considerará de buena fe los aportes efectuados por el personal de Educ.ar S.E. y acogerá sus sugerencias con respecto al contenido de la serie y a su realización.

10. Plazo y forma de entrega:

El plazo para la realización del trabajo será de 90 días corridos, contados desde la NOTIFICACIÓN FEHACIENTE DE LA ORDEN DE COMPRA AL ADJUDICATARIO. Una vez notificado el adjudicatario, deberá acordar con Educ.ar S.E. un cronograma de trabajo, previendo tres instancias de control durante los 90 días de trabajo. Este cronograma será presentado por escrito a Educ.ar S. E. dentro de los quince días posteriores a la notificación fehaciente de la orden de compra.

11. Calidad de entregas y prestación de servicio:

a) De acuerdo a lo especificado en el punto 10, el adjudicatario deberá entregar a Educ.ar S. E. para su aprobación los materiales convenidos según el cronograma de trabajo presentado inicialmente. Dentro de los DIEZ (10) días hábiles siguientes de su entrega, se le comunicará a través de fax o e-mail a la adjudicataria sobre la existencia de cualquier observación, modificación o sugerencia respecto de los mismos, los que en ese caso, deberán ser reformulados por la adjudicataria a los efectos de adecuarlos a los requerimientos expresados por Educ.ar S.E. dentro de los CINCO (5) días hábiles siguientes.

12. Mora, Multa, Sanciones, Penalidades:

- a. En caso de que el Proveedor no cumpliera con el plazo de implementación del servicio de 90 días corridos a partir de la notificación fehaciente por parte del proveedor, Educ.ar S.E. emitirá una Nota de Débito por el equivalente al 1% (uno) del monto de la Orden de Compra por cada día de mora en concepto de resarcimiento. La mora será automática, desde la fecha del incumplimiento, sin intimación previa alguna.
- b. Si el Proveedor se demorara en más de 5 (cinco) días hábiles en el plazo de implementación del servicio, Educ.ar S.E. podrá rescindir unilateralmente el contrato, sin que ello genere derecho a reclamo alguno por ningún concepto por parte del Proveedor, o intimar el cumplimiento de la implementación, imponiendo las multas que se describen en el párrafo anterior.

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

- c. Los importes de las multas a aplicarse se deducirán directamente de los saldos pendientes de pago a favor del Proveedor por este contrato. En el supuesto de resultar éstos insuficientes Educ.ar S.E. podrá afectar a tal fin cualquier otra suma que tuviere como crédito el Adjudicatario, afectando en última instancia la Garantía.
- d. Educ.ar S.E. podrá por causa fundada en la falta de conformidad del servicio implementado por el Proveedor, declarar rescindido el contrato sin necesidad de interpelación judicial o extrajudicial, con pérdida de la garantía de cumplimiento del contrato, sin perjuicio de ser responsable el proveedor por los daños y perjuicios que sufre Educ.ar S.E.

13. Facturación y forma de pago:

- a. El total ofertado por la empresa que resulte adjudicada le será pagado de la siguiente forma:
 - (i) 30% en concepto de anticipo, dentro de los diez días hábiles siguientes de la notificación fehaciente por parte del proveedor de la orden de compra.
 - (ii) 20% dentro de los diez días hábiles siguientes de la aprobación por escrito por parte de Educ.ar S.E. de los materiales entregados en la primera instancia de control.
 - (iii) 20% dentro de los diez días hábiles siguientes de la aprobación por escrito por parte de Educ.ar S.E. de los materiales entregados en la tercera instancia de control.
 - (iv) 30 % dentro de los diez días hábiles siguientes de la aprobación por escrito por parte de Educ.ar S.E., de la implementación y puesta en marcha final del Portal Pakapaka.
- b. Todos los pagos serán realizados en el domicilio de Educ.ar S.E. ubicado en Montevideo 1012 piso 2º D de la ciudad de Buenos Aires, previa presentación por parte de la adjudicataria de la factura pertinente, que deberá ser emitida observando los requisitos de la legislación vigente y poseer la conformidad de Educ.ar S.E. y volcando en la misma número de orden de compra, número de contratación, número de expediente y objeto de facturación sin excepción.
- c. Los pagos será efectuado a través de la emisión de cheques cruzados a nombre del adjudicatario, con la cláusula no a la orden. En caso que el trámite sea realizado por una persona autorizada por el adjudicatario, la misma deberá presentar la autorización expresa emitida por el proveedor que identifique nombre, apellido y DNI.
- d. Los pagos se efectuarán en la Administración de Educ.ar S.E., Montevideo 1012 2 piso D CABA, los días jueves de 10:30 horas a 13:00 horas.
- e. A los efectos de percibir el pago por los bienes entregados o servicios prestados, cada oferente deberá informar su número de cuenta bancaria en moneda nacional, corriente o de ahorro.

14. Consultas:

Deberán ser efectuadas por nota presentada en la sede de Educ.ar S.E., Sucre 865 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires o vía FAX al Nº 4784-1084, antes del límite establecido para la presentación de ofertas en el horario de 11:00 a 16:00 hs. Los interesados deberán denunciar junto con su oferta, la dirección de correo electrónico a la que podrán realizarse todas las comunicaciones que resulten pertinentes.

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

15. La presentación de la oferta significará por parte del Oferente la conformidad y aceptación de las cláusulas del Pliego de Bases y Condiciones Particulares y del Pliego de Bases y Condiciones Generales que rigen la presente contratación.

VI. OBSERVACIONES GENERALES

1. En los casos de contratación directa en los que se requiera la elaboración de pliego de bases y condiciones particulares, todos los plazos del procedimiento de adquisición se reducirán al término de cuarenta y ocho (48) horas, salvo los plazos específicamente estipulados en el Pliego de Bases y Condiciones Particulares.
2. No será necesario presentar garantías en los siguientes casos: a) Contrataciones con entidades estatales (del sector público nacional, provincial y municipal), entes públicos no estatales y organismos multilaterales.
3. Todo conflicto que pueda presentarse entre el presente pliego y el Pliego de Bases y Condiciones Generales se resolverá en favor del presente.
4. El dictamen de evaluación de las ofertas deberá comunicarse a todos los oferentes por nota con constancia de recepción o por cualquier otro medio que acredite su conocimiento por parte del oferente. Los interesados podrán impugnarlo dentro de los dos (2) días de notificados. Durante ese término el expediente se pondrá a disposición de los oferentes para su vista. Como requisito previo para impugnar los oferentes deberán acompañar una garantía equivalente al tres por ciento (3 %) del monto por ellos cotizado para el renglón o renglones objeto de impugnación. La garantía será devuelta a los impugnantes si la impugnación fuera resuelta favorablemente. En caso contrario, la perderán a favor de Educ.ar S.E.
5. La adjudicación será resuelta por el Directorio de Educ.ar S.E. y será notificada fehacientemente al adjudicatario dentro de los dos (2) días de dictado el acto. Si se hubieran formulado impugnaciones contra el dictamen de evaluación de las ofertas, éstas serán resueltas en el mismo acto que disponga la adjudicación.
6. Para el caso de errores u omisiones que a exclusivo criterio de la Sociedad, resulten meramente formales y que resulten subsanables, se brindará un plazo de 72 (setenta y dos) horas a la interesada para su adecuación a las formalidades requeridas.

EXPEDIENTE N° 838/2010/ EDUC.AR-CONVERGENCIA

ANEXO I: PLANILLA DE COTIZACIÓN - PLANILLA DE PRESENTACION DE OFERTAS

DESCRIPCIÓN	Período	Cantidad	Subtotal / mes	Subtotales
Desarrollo, configuración y puesta en marcha del portal para señal Pakapaka	Desarrollo único	1		
Alquiler de licencias requeridas	Meses	6		
Hosting y ancho de banda de acuerdo a lo especificado en el Anexo II	Meses	6		
Servicio de mantenimiento y soporte	Meses	6		

PRESUPUESTO MAXIMO TOTAL IVA INCLUIDO: \$ 240.000.-

TOTAL PRESUPUESTADO POR EL OFERENTE: \$.....)

(Pesos:.....)

RAZON SOCIAL:

N° CUIT:

MANTENIMIENTO DE LA OFERTA:

DOMICILIO PARA RECIBIR NOTIFICACIONES:

EMAIL:

CONTACTO:

TELEFONOS:

ANEXO II: ESPECIFICACIONES TECNICAS

Requerimientos funcionales

Pautas técnicas específicas para cada sección

A efectos de que los posibles oferentes conozcan los límites y alcances del servicio de desarrollo objeto de la presente contratación como Anexo Funcional al presente pliego se presenta la lista de requerimientos funcionales que el mismo deberá ser capaz de procesar y elaborar.

Se requiere una solución integral o varias soluciones integradas para la gestión de servicios y contenidos que facilite la administración de contenidos, publicación web y brinde procesos automatizados para el flujo de trabajo.

Es requisito indispensable que la o las aplicaciones cuenten con la interfaz tanto de backend y frontend como así también los contenidos y la ayuda localizadas al idioma español (es_ar).

Gestión de múltiples portales

La aplicación o conjunto de aplicaciones debe soportar la creación y administración de múltiples portales (en diferentes dominios) que presenten diferentes frontends y un backend unificado.

Gestión integrada de usuarios según autenticación y niveles de autorización

Se requiere que la aplicación o módulos autenticuen a los usuarios del sistema mediante Single Sign On (SSO), de esta manera podrá acceder a todas las instancias del sistema accesibles vía web con una única instancia de identificación.

También se requiere que el sistema de autenticación del frontend y backend maneje permisos modulares para niveles de usuarios, accesos y permisos a los distintos recursos, secciones o aplicaciones.

En el backend se requieren como mínimo los siguientes tipos de usuario y permisos

- **Colaborador:** usuario que puede crear y modificar su propia producción. Pero la publicación del mismo requiere aprobación de un administrador.
- **Autor:** usuario que puede crear y modificar su propia producción y publicarla.
- **Corrector:** usuario que puede gestionar la producción propia y de cualquier otro usuario.
- **Editor:** usuario que puede gestionar la producción propia y de cualquier otro usuario. Tiene permisos administrativos sobre la catalogación.
- **Administrador:** usuario que tiene acceso y permisos de administración total

Para la gestión de los permisos, módulos y roles deberán existir las interfaces y los correspondientes ABM .

Es parte del requerimiento contar con un sistema de gestión de usuarios que permita crear, modificar y eliminar usuarios y administrar sus respectivos permisos con respecto al acceso y manejo de la información

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

Es requisito contar con ABM para el registro de usuarios tanto en backend como en frontend y además la disponibilidad de interfaces para que los usuarios puedan administrar sus propios perfiles y mediante los datos consignados poder interactuar con otros usuarios.

Cada usuario deberá contar con un avatar que lo identifique.

Gestión de Videos

Se requiere de una aplicación o módulo con funcionalidades capaces de gestionar videos. Las características y funcionalidades requeridas serían:

- **Frontend**
 1. Interfaz que muestre el último video subido.
 2. Poder seleccionar de una lista ordenada cronológicamente el video a visualizar
 3. Acceso a información (secciones, personajes, juegos, actividades) sobre el video que se visualiza.
 4. Acceso a información (secciones, personajes, juegos, actividades) relacionada con el video que se visualiza.
 5. Participación de la comunidad: votación
 6. Contar con navegaciones alternativas basados en los patrones de comportamiento y de navegación de los usuarios en relación a reglas de negocios establecidas, tales como: “si te gustó esto también te gustará aquello”, rankings de recursos más visitados, posibilidad de clusterizar la información para ser mostrada en listados y detalles de contenidos.
 7. Posibilidades de que los usuarios registrados puedan generar playlists de los videos.
 8. Posibilidad de descargar los videos
- **Backend**
 1. Sistema de administración web based de los recursos, metadatos y herramientas interactiva
 2. Sistema de alta, gestión y catalogación de los videos
 3. Creación y gestión de categorías y subcategorías
 4. Manejo del ciclo de vida del recurso (Diferentes estados. Publicación / despublicación susceptible de ser automatizada por fechas)
 5. Gestión de la participación de la comunidad: playlists, votación.
 6. Posibilidad de descargar videos y obtener el código para embeber
 7. Generación automática de relaciones entre videos y recursos basado en reglas establecidas

Interacción: el usuario ingresa a la sección, se despliega la lista de programas (los personajes) elije uno, despliega la lista de videos del programa, elije el que quiere ver, se despliega el video en el player de la misma pantalla.

Desde la misma interfaz puede acceder a: Otros videos del mismo programa, juegos y actividades relacionados con el programa y otros programas.

Gestión del contenido generado por los usuarios

Se requiere de una aplicación gestione la creación, subida y catalogación de contenido generado por el usuario en distintos formatos:

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

1. videos: que se puedan subir videos generados por los usuarios desde distintas fuentes (celulares, webcams, etc) y que el usuario pueda además generar su propio video vía webcam el cual es editado y almacenado on line en una aplicación asociada al perfil del usuario que permite la gestión del ciclo de vida del contenido. Se entiende por edición la modificación de la resolución, duración y calidad del video, como así también de los metadatos que se requieran
2. imágenes: que puedan subir imágenes a distintas secciones que podrán verse dentro de galerías de imágenes y también que se asocien al perfil del usuario.
3. audios
4. textos
5. html

Gestión de recursos

Se requiere de una aplicación o módulo con funcionalidades capaces de gestionar recursos. Las características y funcionalidades requeridas serían:

- **Frontend**

1. Navegación a través de Buscador (simple y avanzado que busque en título, cuerpos, metadatos, etiquetas, devuelva resultados por relevancia y otros ordenamientos según reglas de negocios establecidas)
2. Navegación jerárquica por temas
3. Navegación alternativa: opciones de expansión y nube de tags
4. Listado de extracto de recursos visualizados primariamente en orden cronológico, posibilidad de ordenamiento además por relevancia y alfabéticamente
5. Detalle del recurso completo
6. Inclusión de Herramientas interactivas para los usuarios:
 1. Comentarios: herramienta que permite que los usuarios, a través de un formulario en el detalle de la noticia consignen sus impresiones.
 2. Compartir: herramienta que permite a los usuarios, a través de un formulario en el detalle del recurso, enviar un enlace y un texto referente a la noticia a un tercero por mail y a redes
 3. Inclusión de información estadística: cantidad de lecturas, cantidad de descargas, de recomendaciones

- **Backend:**

1. Sistema de administración web based de los recursos, metadatos y herramientas interactiva
2. Sistema de creación, gestión y catalogación de los recursos que prevea la inclusión variada de formatos de recurso: archivos de documentos (.doc, .pdf, .txt), enlaces (url), contenidos desarrollados en HTML, contenidos multimedia (video, sonido, imágenes, animaciones flash, java applets, etc)
3. Creación y gestión de categorías y subcategorías
4. Creación de Workflows personalizables específicos para cada ciclo de vida de cada contenidos (Proyectado, Borrador, Publicado, En revisión, Baja).
5. Manejo del ciclo de vida del recurso (Diferentes estados. Publicación / despublicación susceptible de ser automatizada)
6. Gestión de la participación de la comunidad: ABM de Comentarios.
7. Generación automática de relaciones entre recursos basado en reglas establecidas, las relaciones generadas servirán para implementar como bloques de navegación alternativa en las páginas de listado y detalle de los recursos

Gestión de Noticias

Se requiere de una aplicación o módulo con funcionalidades capaces de gestionar una sección de novedades con por lo menos las siguientes características:

- **Frontend:**
 1. Listado de extracto de noticias visualizadas en orden cronológico
 2. Detalle de la noticia completo
 3. Inclusión de Herramientas interactivas para los usuarios:
 1. Comentarios: herramienta que permite que los usuarios, a través de un formulario en el detalle de la noticia consignen sus impresiones.
 2. Compartir: herramienta que permite a los usuarios, a través de un formulario en el detalle del recurso, enviar un enlace y un texto referente a la noticia a un tercero por mail y a redes sociales.
 3. Voto: herramienta que permite a los usuarios asentar sus preferencias sobre una noticia por encima de otras
 4. Inclusión de información estadística: cantidad de lecturas, cantidad de descargas, de recomendaciones
 5. Navegación principal cronológica
 6. Navegación secundaria por categorías y subcategorías
 7. Navegaciones alternativas provenientes de la utilización del recurso por parte de la comunidad (Nube de etiquetas, más vistos, más votados, etc.)
- **Backend**
 1. Sistema de administración web based de las noticias y herramientas interactivas.
 2. Editor de los contenidos WYSIWYG
 3. Formularios de alta, baja y modificación de las noticias con campos para título, copete, cuerpo, etiquetas y fecha además de la posibilidad de inclusión de multimedia (imágenes, sonidos, videos)
 4. Funcionalidades de búsqueda simple y avanzada (por fecha, por categoría, por autor), paginación de la información y filtros para poder localizar los contenidos dentro del backend.
 5. Creación y gestión de categorías y subcategorías
 6. Manejo del ciclo de vida de la noticia de forma personalizable (Diferentes estados. Publicación / despublicación susceptible de ser automatizada)
 7. Gestión de la participación de la comunidad: Comentarios.

Grilla de programación

- Pueda manejar más de una señal
- Pueda manejar más de una versión de grilla para distintos contextos (vivo y online)
- Posea vistas mensuales, semanales y diarias de la programación segmentada por horas-
- Que posea visualización de listado o grilla
- Que posea visualización cronológica, alfabética y temática de los programas
- Que posea una ficha de cada programa
- Que presente integración y automatización con otras secciones que utilicen los videos

Pautas técnicas generales

Sistema de gestión de plantillas

Aplicación que permita la generación dinámica de la home, secciones, subsecciones, detalles, listados y demás pantallas componentes del sitio.

- Posibilidad de manejar plantillas de diseño para las diferentes estructuras
- Debe tener una interfaz visual WYSIWYG que permita la generación, edición y administración de las páginas (HTML + CSS).
- Debe permitir la creación y administración de micrositos de forma automatizada. Es decir contar con las herramientas que permitan la creación de sitios asociados y la gestión de su arquitectura de la información (navegación catalogación), manejo del template y de las reglas de negocio y pautas editoriales.

Definimos micrositio como un conjunto de páginas web estructuradas que se caracteriza por constar de pocas secciones donde la información se presenta de manera concreta. Es utilizada principalmente para ejecutar estrategias de marketing alrededor de productos de la institución que se desean destacar. Puede poseer características de diseño y estructura independientes de su sitio padre. Se espera que cuenten con un sistema de administración de contenidos basado en ABMs

Versionado

Manejo de versionado sobre los contenidos en el backend, con características que permitan:

- Ver historial de cambios y autores
- Revertir cambios
- Comparar entre diferentes versiones

Sistema de medición de estadísticas de usuarios y visitas

Se requiere una aplicación o módulo de medición y análisis de estadísticas de uso del sitio. Las características y funcionalidades requeridas por lo menos en este caso, serían:

- Información general de los visitantes: localización, idioma, navegadores y sistemas operativo configuración de pantalla, compatibilidad con javascript o flash, tipo de conexión.
- Información sobre la calidad de la visita: cantidad de usuarios nuevos y recurrentes, frecuencia, promedio de páginas vistas, páginas por visita duración de la visita, porcentaje de abandonos.
- Información sobre los referentes: fuente de tráfico (motores de búsqueda, otros sitios web) palabras clave utilizadas.
- Información sobre el contenido: páginas de entrada, páginas de salida, páginas más visitadas
- Información sobre el uso de los videos.
- Generación de gráficos a partir de las estadísticas acumuladas
- Exportación de los resultados parciales y totales en formato PDF, XML.

Utilización de Estándares y formatos

La aplicación debe seguir estrictamente los estándares que regulan la codificación web a través de los lenguajes de marcado que se utilicen, se espera que el HTML generado reúna los requerimientos más recientes establecidos por el World Wide Web Consortium¹

Formato: Los siguientes formatos son requeridos para la construcción de los recursos. PNG², GIF y JPEG³ para imágenes y fotografías; XHTML 1.0⁴ y CCS⁵ para textos; PDF⁶ para almacenar texto; MP3 y AU⁷ para audio; Quicktime Movie (MOV)⁸, MPEG, AVI⁹ o SWF¹⁰ para video y Javascript¹¹ o SWF para cualquier tipo de interactividad. Soporte para sindicación RSS 2¹² o Atom¹³

Portabilidad: se requiere la utilización de SCORM 2004 (Sharable Content Object Reference Model)¹⁴ para el empaquetamiento de los recursos, ya que este modelo incorporar estándares y especificaciones que permiten identificar y agregar recursos dentro de un contenido de aprendizaje estructurado.

Usabilidad: Como el diseño de los recursos puede incluir formatos multimedia se requiere aplicar la norma ISO de usabilidad (ISO 9126)¹⁵ de calidad de software adaptada al entorno educativo y las normativas de usabilidad recomendadas para la web de Usability.gov¹⁶.

Accesibilidad: La aplicación debe ser diseñada teniendo en cuenta estándares de accesibilidad de la W3C. Se debe alcanzar por lo menos “Conformance Level A” donde todos los puntos marcados como prioridad uno son satisfechos en las [Pautas de accesibilidad al contenido web](#). Se debe mencionar para la aplicación cómo se logra el cumplimiento.

Los editores WYWIWYG de la solución deben hacer un correcto uso del lenguaje de marcado HTML para el formato de los contenidos, es decir el código resultante debe validar contra los estándares anteriormente nombrados. Deben contar con funcionalidades para limpiar código basura residual que se pueda haber traído al importar contenidos de otros entornos.

¹ <http://www.w3.org/>

² <http://www.w3.org/TR/PNG>

³ <http://www.w3.org/Graphics/JPEG>

⁴ <http://www.w3.org/TR/2008/REC-xhtml-basic-20080729>

⁵ <http://www.w3.org/TR/CSS21>

⁶ http://www.adobe.com/devnet/pdf/pdf_reference.html

⁷ <http://www.opengroup.org/public/pubs/external/auformat.html>

⁸ <http://www.apple.com/quicktime>

⁹ <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa451196.aspx>

¹⁰ <http://www.adobe.com/devnet/swf>

¹¹ <http://docs.sun.com/source/816-6408-10/contents.htm>

¹² <http://cyber.law.harvard.edu/rss/rss.html>

¹³ <http://www.atomenabled.org/developers/syndication/atom-format-spec.php>

¹⁴ <http://www.adlnet.gov/Technologies/scorm/SCORMSDocuments/2004%204th%20Edition/Documentation.aspx>

¹⁵ <http://www.issco.unige.ch/en/research/projects/ewg96/node13.html>

¹⁶ <http://www.usability.gov/guidelines/index.html>

Optimización y SEO

Se requiere que la o las aplicaciones sean compatibles y respeten pautas que permitan posicionamiento en los motores de búsqueda más utilizados por los usuarios. Se busca que la implementación solicitada tenga en cuenta los siguientes puntos en relación a la optimización para motores de búsqueda (SEO)

Gestión de metadatos

Se espera que la aplicación gestione los metadatos de cada página de forma diferenciada y automática según reglas de presentación prefijadas tanto para los metatags HTML más comunes (title, meta-description, meta-keywords, etc) como también para la gestión extendida con modelos de metadatos de rango internacional (ej.: [Dublin Core](#))

También debe contemplar funcionalidades para complementar con metadatos y tags de marcado los contenidos en formatos multimedia (videos, audios, animaciones).

Mapa del sitio

La aplicación debe contar con la capacidad de generar y administrar mapas del sitio en formato XML de acuerdo con las pautas especificadas en el Protocolo de sitemap¹⁷

Utilización y construcción de URLs

Las URLs públicas que se armen en los distintos módulos sobre los contenidos deben ser semánticas, simples, fáciles de escribir, deletreables o al menos fáciles de copiar y pegar, también deben ser independientes de la tecnología o estructura utilizada en la aplicación que las sustentan.

Deben ser amigables tanto para humanos como para los robots de los motores de búsqueda y además respetar las recomendaciones para la construcción de URIs del W3C¹⁸

Diseño gráfico de la interfaz

El diseño debe basarse en imágenes iconográficas de los personajes con interacciones marcadas de tipo mouse over, audios, relatos orales y sonidos.

Interfaz para dispositivos móviles

Las principales interfaces del portal deben poder visualzarse en dispositivos móviles con una lógica de navegación y diseño propios de este tipo de interfaces.

Se requiere la observación de las Mobile Web Best Practices propuestas por el W3C¹⁹

¹⁷ <http://www.sitemaps.org/es/protocol.php>

¹⁸ <http://www.w3.org/TR/chips/#uri>

¹⁹ <http://www.w3.org/TR/mobile-bp/>

Portabilidad de los datos

Los distintos tipos de contenidos deben poder empaquetarse para ser distribuidos hacia otras plataformas compatibles, se requiere portabilidad tanto de los objetos multimedia como de los contenidos.

Se requiere la utilización de SCORM 2004 (Sharable Content Object Reference Model)²⁰ para el empaquetamiento de los contenidos, ya que este modelo incorporar estándares y especificaciones que permiten identificar y agregar recursos dentro de un contenido de aprendizaje estructurado.

Presentación Demo

Se solicita una demostración de montaje del CMS propuesto. Esta demostración debe cumplir con las siguientes características:

- Se debe poder consultar en una URL pública
- Si el acceso es restringido, se debe proveer usuario y clave de acceso
- La demostración debe estar construida con base en el documento funcional provisto.
- Se debe alimentar el sitio con contenidos de prueba
- No es necesario incluir diseño gráfico
- Se debe adjuntar la metodología de construcción, los recursos humanos empleados, el tiempo utilizado, así como cualquier otro insumo que sea relevante para la valoración del producto.

Arquitectura

La aplicación debe estar basada en una arquitectura de 3 capas.

Este paradigma prevé la separación de responsabilidades en cada una de las capas de aplicación, con el objetivo de maximizar la cohesión en las funciones.

A continuación se especificaran los requerimientos a cumplimentar por cada una de las capas.

La capa de presentación, deberá ser la encargada de la renderización del HTML al usuario final a través de los siguientes navegadores:

- Internet Explorer, versión 6 o superior
- Mozilla Firefox, versión 2 o superior
- Chrome, versión 3 o superior
- Safari, versión 4 o superior
- Opera, versión 9 o superior
- Navegadores para dispositivos móviles (iPhone, Blackberry, Android, Symbian y Windows Mobile)

Esta capa no deberá incluir responsabilidades asociadas a lógica de aplicación, con excepción de controles “client-side” que busquen mejorar la usabilidad del sitio mediante la prevención de entradas de datos incorrectos por parte del usuario.

²⁰ <http://www.adlnet.gov/Technologies/scorm/SCORMSDocuments/2004%204th%20Edition/Documentation.aspx>

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

La capa de lógica de negocio, será la encargada de ejecutar diferentes procedimientos, tomando como parámetros los inputs generados por el usuario, que llamen a objetos para el procesamiento y almacenamiento de los datos de la aplicación. Esta capa, mediante controles “server-side” deberá validar cada uno de los inputs del usuario contra las amenazas de seguridad más comunes (especificadas en la última versión disponible del documento OWASP Top 10) antes de llamar a ejecución los objetos de procesamiento y también deberá garantizar la seguridad del código de visualización a generar contra las vulnerabilidades más comunes, de acuerdo al mismo documento.

La capa de datos será responsable del almacenamiento y recuperación de la información. La persistencia se hará en un motor de bases de datos relacional. Por razones de seguridad las consultas no se deberán ser generadas dinámicamente. En su lugar se deberán evaluar otras alternativas, incluyendo, la utilización de “stored procedures” parametrizados, con una codificación fuerte de los parámetros y del “schema” de ejecución.

Todos los componentes deberán poder ser montados en sistemas operativos de licencia libre.

Documentación

Deberá entregarse al personal informático del organismo para el correcto seguimiento y atención de aplicativo. Los correspondientes archivos objeto de la documentación del sistema. Los mismos tendrán que poder ubicarse y encontrarse en un marco de visualización en HTML a efectos de organizar la documentación y podrán ser consultados mediante cualquier browser de internet. También se tomará como válido que diversas partes de la documentación se encuentre en formato UML (Unified Modelling Language).

Como mínimo se deberá incluir la siguiente documentación:

- Documentación del análisis del sistema
- Documentación del diseño del sistema
- Documentación de la tarea de programación y prueba del sistema
- Documentación de la implementación y prueba del sistema
- Documentación de componentes u objetos desarrollados en el servidor de aplicaciones
- Documentación del módulo de prueba de la aplicación
- Manual del Usuario: deberá incluir para cada uno de los componentes principales de la solución indicaciones claras acerca del modo de uso, parametrización y administración.
 - Manual de carga: para administración del backend
 - Manual de uso: para la utilización del frontend
- Guía de resolución de problemas comunes

Resguardo y Recuperación de Datos

Será obligatorio especificar y documentar el procedimiento para la realización de las copias de seguridad de la aplicación incluyendo:

- Detalle de los componentes a resguardar, tanto internos como externos al desarrollo de la aplicación
- Detalle de la metodología de resguardo

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

Será obligatorio especificar y documentar el procedimiento para la recuperación de la aplicación incluyendo:

- Entorno operativo requerido para la recuperación de la aplicación
- Orden de recuperación de los componentes
- Datos de configuración a modificar

Interacción con otros sistemas de información

El sistema debe contemplar desde la etapa de diseño la posibilidad de integración con otros sistemas. Para esto se deberá planear esta integración a través de 2 posibles mecanismos:

- **Integración vía Modelo de Datos:** Se deberá incluir documentación acerca del modelo de datos, tanto de la implementación física del mismo como también de la lógica de recuperación y almacenamiento manejada por la aplicación. Esto incluiría relaciones implícitas entre objetos manejadas a través de la lógica de la aplicación que no se encuentren implementadas en restricciones del modelo de datos.

Escalabilidad y Rendimiento

La arquitectura del sistema debe contemplar la posibilidad de que los distintos componentes, implementados en cada uno de las capas, del sistema puedan ejecutar en ambientes separados, asignando recursos de acuerdo a la necesidad del componente en particular.

Se prevé un máximo de 6000 conexiones por hora, con picos de 400 conexiones concurrentes con un tiempo de respuesta del sitio no superior a 1 segundo en condiciones normales y a 3 segundos en condiciones de carga máxima.

Seguridad

Se deberán considerar temas referentes a **seguridad en el desarrollo** y **seguridad en la operatoria**.

- En lo referente a **seguridad en el desarrollo** se deberá seguir un proceso de desarrollo que integre las consideraciones de seguridad durante cada una de las fases. Las consideraciones básicas serán las tenidas en cuenta por la última versión del documento “A Guide to Building Secure Web Applications and Web Services” de OWASP, el cual puede ser descargado desde <http://ufpr.dl.sourceforge.net/project/owasp/Guide/2.0.1/OWASPGuide2.0.1.pdf>.
- En lo referente a **seguridad de la operatoria** del sistema, se operará bajo el esquema de mínimo privilegio, por lo que se debe indicar cuáles son los privilegios para cada uno de los objetos del sistema, tanto a nivel de usuarios del sistema operativo, bases de datos y cualquier otra aplicación requerida para el funcionamiento de la solución.

Mantenimiento y Actualización

La aplicación debe contar con mantenimiento correctivo de todos los “bugs” relacionado tanto con requerimientos funcionales, de estabilidad de la solución y de seguridad por un lapso de 6 meses.

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

Por el mismo lapso se deberá contar con mantenimiento perfectivo orientado a mejorar el funcionamiento de la aplicación incorporando o modificando funcionalidad a la misma. El proceso de actualización será consensuado con el equipo técnico de Educ.ar SE, contando con la asistencia técnica del proveedor para la puesta en marcha y testeo de las actualizaciones.

Hosting

El proveedor sera el encargado de la provision del entorno de ejecución para la aplicacion durante el plazo de la contratación, entendiendo por tal los servidores de produccion y el ancho de banda a utilizar. El entorno de ejecucion debe soportar un volumen de videos menor a 150 videos de 50Mb cada uno en hosting y 10.000 videos vistos /mes. El proveedor deberá cotizar e informar los servidores y el ancho de banda incluidos en la oferta.

Módulo de pruebas de programas

El proceso de pruebas deberá incluir pruebas tanto funcionales como de seguridad.

- En lo referente a **pruebas funcionales** se espera que el proveedor junto con el equipo técnico de Educ.ar desarrolle un plan de pruebas con distintos niveles de participación de cada una de las partes de acuerdo al tipo de prueba a realizar. Se realizaran al menos los siguientes tipos de prueba, definidas de acuerdo a V-Model([http://en.wikipedia.org/wiki/V-Model_\(software_development\)](http://en.wikipedia.org/wiki/V-Model_(software_development))):
- **Pruebas Unitarias:** El proveedor deberá realizar y documentar el proceso y el resultado de pruebas de funciones individuales con el objetivo de garantizar coherencia en las acciones a llevar a cabo por el segmento de código.
- **Pruebas de Integración:** El proveedor deberá realizar y documentar el proceso y el resultado de pruebas de los diferentes módulos trabajando en conjunto con el objetivo de minimizar los errores en las interfaces de los componentes integrados.
- **Pruebas de Sistema:** El proveedor junto con la participación del equipo de Educ.ar definirá casos de prueba para cada uno de los requerimientos y los casos de uso asociados.
- **Pruebas UAT:** Con la participación de un usuario experto se realizaran pruebas para comprobar la interfase a nivel del usuario.

En lo referente a **pruebas de seguridad** se analizaran los puntos de prueba propuestos por la ultima version disponible del documento “*Testing Guide*” de OWASP, el cual puede ser descargado desde https://www.owasp.org/images/4/4d/OWASP_Testing_Guide_V3.doc. Se analizaran las vulnerabilidades mas comunes en aplicaciones web enunciadas en la ultima versión del documento “*Owasp Top Ten*”, el cual puede ser descargado desde <http://owasptop10.googlecode.com/files/OWASP%20Top%2010%20-%202010.pdf>.

Capacitación

La capacitación deberá ser definida de manera diferente de acuerdo a los perfiles y a la tarea realizada por los mismos. Básicamente deberá contarse con **capacitación en el uso de la aplicación** para los encargados del ingreso de contenidos y en caso de utilizarse una tecnología en particular que sea critica para la administración de la plataforma y que no sea conocida por el equipo técnico de Educ.ar SE se

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

deberá contar con una **capacitación técnica** específica en los conocimientos necesarios para que el equipo técnico de Educ.ar SE pueda darse un mantenimiento a la aplicación.

Garantía de los Trabajos

El servicio de desarrollo de software deberá poseer una garantía de 12 meses contados a partir que los aplicativos se encuentren correctamente instalados y en correcto funcionamiento, momento a partir del cual se entiende haberse llevado a cabo la entrega y su correspondiente aceptación. El servicio de Garantía incluirá la corrección de errores o fallas que se pongan de manifiesto en el funcionamiento diario de las aplicaciones. Los productos originados como consecuencia de la subsanación de fallos deberán entregarse de conformidad con lo exigido en este documento. El tiempo de respuesta esperado para la solución del error o falla será como máximo de 24 hs. una vez que ha informado al adjudicatario del problema. Una vez que ha informado al adjudicatario del problema. El proveedor deberá especificar cuales son las vías de reporte y seguimiento de incidentes.

Componentes

La presente contratación incluye el desarrollo y mantenimiento de un sistema de gestión de contenidos que permita crear y administrar contenidos en un entorno colaborativo. El mismo debe cumplir con todos y cada uno de los requerimientos funcionales, técnicos y administrativos definidos en las secciones del presente pliego.

Prohibiciones

La Adjudicataria no podrá transferir parcial ni totalmente el servicio objeto de la presente contratación, teniendo responsabilidad total sobre la ejecución del contrato de servicio y su cumplimiento.

Transferencia Tecnológica

Durante la ejecución de los trabajos objeto de la presente contratación, se deberá facilitar ,al grupo informático del organismo designado para el seguimiento y conocimiento del proyecto, la información y documentación que estos soliciten para disponer de un pleno conocimiento de las circunstancias en que se desarrollan los trabajos, así como de los eventuales problemas que puedan plantearse.

Desarrollo de tareas

Las provisiones para el objeto de la presente contratación tendrán vigencia, a partir de la notificación de la orden de compra respectiva o suscripción del contrato si correspondiere.

Se tomarán todos los recaudos necesarios para evitar inconvenientes en el desenvolvimiento diario del público y personal de la casa, durante la ejecución de las tareas.

El adjudicatario será el único responsable de los daños causados a personas y/o propiedades durante la ejecución de los trabajos objeto del presente llamado a licitación. Este tomará todas las precauciones necesarias a fin de evitar accidentes personales o daños a las propiedades, así pudieran provenir dichos accidentes o daños de maniobras en las tareas, de la acción de los elementos o demás causas eventuales.

El adjudicatario queda obligada a ejecutar los trabajos completos y adecuados a su fin, en la forma que se infiere en los presentes documentos.

Personal

El personal de la empresa adjudicataria deberá ser idóneo, estar provisto de identificación adecuada y de los elementos de seguridad establecidos por los organismos que reglamentan la actividad. La empresa adjudicataria queda obligada a ocupar el personal que necesite con arreglo a las disposiciones laborales vigentes.

El personal utilizado por la adjudicataria para efectuar los trabajos objeto del presente llamado a licitación, no tiene ningún tipo o forma de relación de dependencia con el comitente.

Antes de comenzar a brindar el servicio el adjudicatario deberá presentar en la oficina administrativa del Organismo un listado del personal que ejecutará el servicio solicitado.

El personal que cumpla el servicio deberá poseer una identificación de la empresa adjudicataria.

Queda bajo exclusiva responsabilidad del adjudicatario, todo accidente de trabajo que ocurra a su personal o a terceros vinculados o no con la prestación del servicio, como así mismo del cumplimiento de todas las obligaciones determinadas por las leyes laborales, sin excepción, impuestos, etc.

El adjudicatario asume la responsabilidad de su personal, obligándose a reparar cualquier daño y/o perjuicio que se origine en el obrar, durante el transcurso de la ejecución de los trabajos. Asimismo, se designará uno o más responsables (supervisores del servicio) con facultades para que actúen como nexos con el personal del Organismo.

El Organismo podrá solicitar al adjudicatario por causas justificadas el cambio de personal que el adjudicatario asigne para el cumplimiento de este servicio. En este caso el proveedor se obliga a sustituir a dicho personal.

El adjudicatario estará a cargo y será responsable de los acarreos y traslados que debiesen realizarse.

Servicios

El adjudicatario deberá designar un coordinador que oficiará de interlocutor y que será el responsable del seguimiento y el control de calidad en la prestación del servicio. Por su parte, la unidad informática designará un representante que será el encargado de planificar y controlar la prestación del servicio según lo descripto en el presente pliego de bases y condiciones.

Estándares Tecnológicos para la Administración Pública

En los casos que la contratación incluya la adquisición de componentes de hardware, software o servicios de telecomunicaciones los mismo se deberán adquirir teniendo en cuenta los lineamientos de adquisición, mantenimiento y capacitación descriptos en los Estándares Tecnológicos para la Administración Pública - versión vigente-.

Oferta Técnica

Plan de Trabajo

El Plan de trabajo deberá contener mínimamente el detalle de tareas desde el inicio del trabajo hasta la culminación del proyecto objeto de la presente contratación bajo la modalidad llave en mano. Se deberán indicar mínimamente los lapsos de tiempo y los profesionales asignados a cada tarea desde el inicio del trabajo.

Descripción Detallada de la solución Propuesta

En este punto se deberán describir con mayor grado de detalle las características técnicas que tendrá la solución ofrecida en cuanto a arquitectura, diseño, seguridad, resguardo de la información, utilización de tecnologías informática, documentación, performance (rendimiento), procedimientos de prueba, etc.

Plan de Capacitación

Se presentará el plan de capacitación propuesto para el correcto uso y mantenimiento del sistema.

Componentes de tecnologías

Por cada componente tecnológico se deberán adjuntar folletos técnicos y/o manuales necesarios para una adecuada evaluación de las tecnologías ofrecidas, se deja constancia que en caso de presentar fotocopias de manuales las mismas deberán estar certificadas cómo copia fiel.

La oferente deberá dejar expresa constancia respecto del grado de cumplimiento de cada uno de los puntos incluidos en los requisitos técnicos mínimos que deben cumplir los componentes. No se admitirá especificar simplemente “según pliego” como identificación del equipamiento ofrecido.

La ausencia de información requerida determinará, a juicio del organismo que considere que las oferta/s no se ajusta/n a lo solicitado y sea/n desestimada/s.

Importante: los componentes se deberán ofrecer teniendo en cuenta los lineamientos de adquisición, mantenimiento y capacitación descritos en los Estándares Tecnológicos para la Administración Pública - versión vigente-.

Responsabilidad

El organismo deslinda toda responsabilidad por ofertas que no estén encuadradas dentro de las normas legales vigentes relativas a la ley de derechos de autor, a la ley de patentes y a las normas aplicables en materia de secretos comerciales o ley de confidencialidad, siendo los oferentes y/o adjudicatarios responsables por la legalidad de los productos ofrecidos y/o adjudicados, garantizando la total indemnidad o garantía al Organismo contratante en caso de reclamo de terceros por infracción a sus derechos.

En tal sentido, los oferentes/adjudicatarios serán responsables por las demandas judiciales que pudieran establecerse por el uso ilícito de marcas, patentes y/o derechos de autor perteneciente a terceros.



educar



200 AÑOS
BICENTENARIO
ARGENTINO

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

La documentación mencionada quedará en poder del organismo en caso de que la oferta resulte adjudicada. La misma podrá ser ampliada, al momento de la adjudicación, ya sea por voluntad de la adjudicataria o a requerimiento del organismo.

Serán declaradas inadmisibles las ofertas que modifiquen o condicionen las cláusulas del presente pliego y/o impliquen apartarse del régimen aplicado.

Anexo III Marco Conceptual

PAKAPAKA

Hacia una nueva señal educativa para todos los chicos y chicas

Pakapaka será el primer canal infantil educativo y público pensado para todos los chicos y chicas del país y de América Latina; un espacio donde puedan reconocerse, aprender, conocer, participar y expresarse.

Tendrá contenidos para niños de 2 a 5 y de 6 a 11 años y trabajará en red con otras instituciones y televisoras públicas de América Latina con reconocida trayectoria en el campo de la infancia y la producción audiovisual.

Pakapaka se propone hacer llegar a todos los chicos y chicas de la Argentina contenidos de alta calidad que no sólo tengan el objetivo de formar o educar sino también el de entretener, dar a conocer, abrir ventanas a la cultura de todos los sectores de nuestro país y también a nuevos mundos, haciendo así un aporte para la construcción de la identidad de niños, niñas y adolescentes, la construcción de ciudadanía desde la infancia, y la creación de una sociedad más justa con educación de calidad para todos y todas.

La televisión pública tiene, entre uno de sus principales objetivos, garantizar una distribución igualitaria de los intercambios simbólicos. La nueva señal será un espacio que muestre y permita mostrarse y expresarse a todos los chicos y chicas del país, respetando a la vez sus diferencias y particularidades; un espacio para las múltiples minorías, en donde todos los sectores se sientan representados y encuentren allí un lugar para expresarse.

Pakapaka ve a los niños como protagonistas y, en consecuencia, el espacio que les ofrece es aquél en el que puedan expresarse como sujetos activos en la construcción de la realidad y como productores de cultura, respetando su interés por aprender, por conocer otros mundos, distintos y distantes de lo que su cotidianeidad les ofrece.

CONCEPTOS CLAVES

- El carácter federal de la señal

Las experiencias de ser chico o chica en nuestro país y en América Latina difieren según los contextos sociales y culturales.

- El protagonismo de los chicos

En Pakapaka los chicos y chicas serán los protagonistas. Esto implica incorporar sus perspectivas, sus voces, sus maneras de ser, de expresarse y de vincularse con el presente, con lo que ha tenido lugar y con el futuro que imaginan o vislumbran, así como con los sueños que habitan en sus imaginarios.

-La infancia como algo complejo

La infancia está llena de contrastes y los niños viven a diario experiencias caracterizadas por las diferencias, no por la homogeneidad

- Pakapaka es un lugar de diálogo con la escuela

La escuela tiene sus propios desafíos y sus modos de brindarlos. La escuela tiene sus propios desafíos y sus modos de brindarlos. Pakapaka dialoga con ella pero no únicamente con ella, sino con otras experiencias que constituyen la subjetividad de los chicos, con la vida cotidiana hogareña, con el barrio y la comunidad, con las relaciones de amistad, con los juguetes y los juegos, etc.

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

- Pakapaka es un espacio lúdico

Este espacio puede ser inventado, creado, recreado y modificado por los chicos; donde pueden comunicar y comunicarse, sentir, jugar y experimentar emociones.

Sobre el proyecto de Convergencia de la Señal Pakapaka

Contexto

Medios digitales, nuevas subjetividades y “cultura mediática”

Los chicos y chicas hoy interactúan en su vida cotidiana en el marco de entornos tecnológicos donde configuran sus maneras de ser y de estar en el mundo. Celulares, Internet, videojuegos, televisión - y las posibilidades de interactividad en cada caso - brindan a los niños nuevas experiencias de lo cotidiano, espacios de visibilidad para la conformación de identidades y reconfiguran de sus formas de sociabilidad.

Los nuevos medios son maneras de representar al mundo y de comunicarse. Consideramos relevante entenderlos como procesos sociales y culturales más que como procesos técnicos. Los medios son tecnologías de la representación, es decir que no sólo son proveedoras de información sino portadoras de imágenes, relatos y fantasías que operan sobre la imaginación, el intelecto y la sensibilidad. (Buckinham)

La oposición binaria entre naturaleza y cultura supone que existe una instancia de infancia pura, una distinción entre razón y emoción, aprendizaje auténtico y artificial, entre humanidad y tecnología. Por el contrario, enmarcamos este proyecto entendiendo a las nuevas tecnologías como mediación cultural, donde los contextos, las experiencias y los otros más cercanos entablan hoy nuevos entramados culturales. (Jesús Martín Barbero). Las infancias actuales están atravesadas por los medios tradicionales y por los “nuevos medios”, que tienden a confluir y converger cada vez más. La televisión, los videojuegos, Internet, los celulares y la música popular constituyen un marco cultural vinculado al consumo donde los niños y niñas revolucionan sus experiencias significativas.

Enmarcamos el proyecto de Convergencia de la nueva señal PKPK en la “cultura mediática”, entendida como el conjunto de procesos sociales y espacios de lucha por los sentidos sociales que atraviesa la constitución de las subjetividades contemporáneas. La “cultura mediática” entendida de este modo funciona como potencial transformador de la sensibilidad, de la percepción, de las formas de atención y de la memoria, la imaginación y la socialidad. (J. Huergo)

Las nuevas competencias de la “infancia digital”

Los nuevos medios afectan la percepción del mundo, difunden modelos visibles, median la producción de socialización y de conocimiento, introducen nuevas formas de narrar, de contar, con nuevos lenguajes.

Las recientes transformaciones tecnológicas, entre ellas la interactividad, son sin duda claves para comprender el mundo actual. La lectura no lineal, no secuencial, hipertextual, simultánea, el tiempo atemporal, el espacio virtual son algunas de las transformaciones más importantes que han generado los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Las nuevas generaciones se identifican menos con las formas escriturales del saber para entrar en una etapa donde el régimen visual es el dispositivo central de su formación y expresión. La *generación*

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

multimedia, los chicos y chicas de hoy, usan en *simultáneo* los medios y en ese uso no anulan a ninguno de ellos.

Este contacto permanente con una multiplicidad de pantallas - de TV, del cine, de los teléfonos celulares, de los videojuegos y de la PC - genera en los niños la facilidad para relacionar, asociar, comparar con mayor rapidez, inmediatez y fragmentación. La mensajería instantánea exige respuesta inmediata y estar siempre disponible. Los medios interactivos exigen el ingreso constante de datos y la elaboración de respuestas. Los medios no lineales ofrecen la posibilidad de ingresar y egresar en cualquier momento y lugar, generando un recorrido propio.

Los chicos y chicas tienen hoy la capacidad de realizar varias tareas al mismo tiempo y procesar en paralelo. Por ejemplo, el chat y la mensajería instantánea requieren de habilidades específicas como aprender a leer matices sutiles, normas y etiquetas de la comunicación on line, y variar entre géneros o registros de lenguajes distintos (Buckinham). Los consumidores pueden convertirse en productores. Pueden publicar, reproducir, subvertir, samplear, editar, producir creativamente, crear contenidos Web, de video, de radio, crear comics, medir prestigio, compararse con los demás, conformar redes sociales. Estas posibilidades que ofrecen los nuevos medios configuran a los niños de hoy como ciudadanos con nuevas capacidades y también nuevos desafíos.

La perspectiva argentina

Muchos de los chicos y chicas que crecen en Argentina hoy miran y graban videos digitales, crean podcasts y paginas Web, descargan canciones y películas de Internet, juegan juegos online, envían mensajes de correo electrónico y SMS y chatean. Pero no todos los chicos del país ni de Latinoamérica experimentan estos fenómenos de la misma forma, con la misma intensidad o frecuencia. Para algunos, son prácticas cotidianas, con las que están muy familiarizados y en la que son participantes activos. Para otros - chicos y chicas de zonas rurales con menor grado de conectividad, provenientes de familias de menos recursos, con capacidades diferentes, etc - la interacción con tecnologías digitales es más esporádica, menos común, más ajena.

El proyecto de convergencia de la señal Pakapaka será inclusivo y plural. Esto quiere decir que tendrá en cuenta estas brechas y trabajará para generar contenidos que tengan en cuenta las diferentes capacidades, edades y niveles de alfabetización digital, así como también prestará atención a los formatos - por ejemplo; ofreciendo contenidos en video y también en audio, para facilitar su reproducción y descarga según los diferentes anchos de banda de los usuarios.

El juego, eje conceptual del proyecto de convergencia

El proyecto de Convergencia de la nueva señal PKPK se estructura en torno al concepto del **juego**. El objetivo es proponerles a los chicos y chicas un espacio digital en el que puedan jugar y divertirse. Creemos que los espacios digitales tienen un gran potencial para promover experiencias de juego, experimentación, imaginación y que los espacios interactivos pueden fortalecer y ampliar las posibilidades de protagonismo y participación de los niños y niñas, desarrollando sus potencialidades creativas.

A su vez, los juegos promueven nuevas relaciones y acercamientos a la programación de la señal. En los juegos, las actividades son interactivas lo que implica que los niños enfrentan a un reto y toman decisiones que tienen efectos sobre lo que sucede en la pantalla, permitiendo reflexionar sobre sus decisiones, reconsiderarlas para desarrollar nuevas estrategias. Otras características de los juegos incluyen la posibilidad de ser resueltos a través de diferentes estrategias, la adaptación a diferentes

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

edades y capacidades así como a jugadores individuales o múltiples, y permiten el ensayo y error, fomentando que los niños jueguen repetidas veces y en distintos momentos.

La filosofía del juego propone una puerta de entrada diferente al aprendizaje. Los procesos actuales de enseñanza y aprendizaje, mediatizados por las TIC y los nuevos medios poseen tendencias y características específicas diferentes a las características de estos procesos en la Modernidad. Algunas de estas características específicas en el aprendizaje contemporáneo son una tendencia hacia el aprendizaje informal, la experimentación a través del ensayo y error, la exploración, el juego, la colaboración con otros. Los nuevos medios permiten poner en marcha operaciones cognitivas vinculadas a la memoria y recordación, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estratégicamente, establecer diálogo con los demás, realizar actividades multialfabetizadas, interpretar entornos tridimensionales, leer texto en pantalla y fuera de ella (meta e hipertextual) y procesar información auditiva.

Los contenidos serán parte fundamental del proyecto de convergencia pero se abordarán, en consonancia con la filosofía de la señal, desde la creatividad, la interactividad y la exploración. Apostamos por generar formatos digitales vinculados al entretenimiento, con contenidos de alto valor educativo.

La filosofía de lo lúdico atravesará todo el proyecto de Convergencia de la señal PKPK y se plasmará también en juegos concretos. Los juegos digitales, de diferentes tipos y complejidades, serán uno de los ejes de contenido del proyecto de Convergencia. Internet abre la posibilidad de producir juegos digitales vinculados a la programación, crear redes sociales según intereses en común y deja planteado el desafío de la construcción de espacios de ida y vuelta y visibilidad entre productores de significados y representaciones sociales.

Sobre el juego y la interactividad

La interactividad, a diferencia de la propuesta de los medios tradicionales, incita al usuario al movimiento, a la respuesta, a la interacción entre productores y receptores. Pero sobre todo la interactividad está en condiciones de habilitar la generación de una respuesta nueva y diversa respecto de la intención de la producción. A su vez, posibilita la producción de sentido en tiempo real en la recepción.

La mayoría de las propuestas digitales para niños que proponen el juego y la interactividad están dirigidas por la lógica del consumo. En la lógica comercial la interactividad produce movimiento y acción dentro del mundo de una marca, donde muchas veces la participación esta condicionada por la compra del producto que es resultado de a vinculación emocional que genera. Esta representación del mundo en los nuevos medios dentro de esa lógica construye la sensación de que fuera del mundo de la marca no pasa nada, no hay movimiento. El vínculo con el mundo exterior remite al producto, es con el consumo del producto.

Por el contrario, la interactividad que proponemos apuesta a romper este monopolio de contenidos comerciales y a promover movimientos de reflexión, de juego y experimentación vinculado a la construcción colectiva, la creatividad y el acceso libre y democrático. Además, en el proyecto propuesto la interactividad demanda un movimiento que vincula al niño con su contexto, con sus otros cercanos y lejanos, que promueve la colaboración con otros, la producción de sus propias representaciones, de sus propias identidades, y especialmente del juego desinteresado, de la imaginación, de la invención y de la fantasía.

Se plantearán diferentes grados de interactividad según la franja etaria. Las diferencias tienen que ver con el grado de control y decisión que se ofrece a quienes están aprendiendo y las características del feedback. Es decir, cómo y cuánto participa el usuario. En la *Interactividad superficial (2 a 6 años)* cada pantalla o página contiene elementos animados que el usuario puede activar. El usuario actúa haciendo

2010 – “Año del Bicentenario de la Revolución de Mayo”

click en el objeto y la computadora responde. Recibe como recompensa ruidos graciosos y animaciones. El feedback previsto es restringido. La interactividad lineal y jerárquica, los hechos descontextualizados y actividad puede sintetizarse en la de “recorrer”. En la *Interactividad de exploración* (7 a 12 años) existe un mayor grado de control y decisión al usuario. Básicamente se ofrecen modos diversos de trazarse y recorrer el propio camino a través del material ofrecido donde los chicos y chicas plantean estrategias. Las mismas luego pueden ser trasladadas a la vida y viceversa. Además, estos juegos ofrecen la posibilidad de jugar en red, de establecer nuevas identidades y de agruparse según objetivos e interés dentro del juego. A su vez, establecen relaciones en la vida de los chicos y chicas fuera de lo digital porque producen temas y puntos de encuentro sobre sus gustos y placeres en la interacción de la vida cotidiana. La exploración en este tipo de interactividad está vinculada al ensayo y error, a la contextualización, a la experimentación, a la inmersión en el espacio de juego y a la creación de nuevas modalidades de acción y socialidad en los espacios virtuales.

Anexo IV Persona Jurídica

Buenos Aires,..... de de 2....-

Sres. Educ.ar Sociedad del Estado

Quien suscribe⁽¹⁾,⁽²⁾
Nº en mi carácter de⁽³⁾ de la
firma⁽⁴⁾, declaro bajo juramento que la misma:

- no se encuentra incurso en ninguna de las causales de inhabilidad para contratar con el Estado.
- que no mantiene procesos judiciales con el Estado Nacional, sus entidades descentralizadas, ni con ninguno de los organismos incluidos en el artículo 8º de la Ley Nº 24.156⁽⁵⁾,
- que presenta una situación regularizada en lo que a aportes previsionales y cumplimiento tributario se refiere.

Sello y firma

(1) Nombre y apellido del presentante.

(2) Tipo de documento, DNI, LC o LE, CI o Pas...

(3) Titular, apoderado, gerente, etc.

(4) Nombre de la empresa.

(5) Comprende la Administración Central y los Organismos Descentralizados, Instituciones de Seguridad Social, Sociedades del Estado, Sociedades Anónimas con Participación Estatal Mayoritaria, todas aquellas otras organizaciones empresariales donde el Estado nacional tenga participación mayoritaria en el capital o en la formación de las decisiones societarias, toda organización estatal no empresarial, con autarquía financiera, personalidad jurídica y patrimonio propio, donde el Estado nacional tenga el control mayoritario del patrimonio o de la formación de las decisiones, incluyendo aquellas entidades públicas no estatales donde el Estado nacional tenga el control de las decisiones y los Fondos Fiduciarios integrados total o mayoritariamente con bienes y/o fondos del Estado nacional.

Anexo V Persona Física

Buenos Aires, de de 2....-

Sres. Educ.ar Sociedad del Estado

Quien suscribe (1), (2)
Nº, declaro bajo juramento que:

- no me encuentro incurso en ninguna de las causales de inhabilidad para contratar con el Estado.
- que no me encuentro incurso en ninguna de las causales de incompatibilidad para contratar con el Estado.
- que no mantengo procesos judiciales con el Estado Nacional, sus entidades descentralizadas, ni con ninguno de los organismos incluidos en el artículo 8º de la Ley Nº 24.156 ⁽³⁾,
- que presente una situación regularizada en lo que a aportes previsionales y cumplimiento tributario se refiere.
-

Sello y firma

(1) Nombre y apellido del presentante.

(2) Tipo de documento, DNI, LC o LE, CI o Pas..

(3) Comprende la Administración Central y los Organismos Descentralizados, Instituciones de Seguridad Social, Sociedades del Estado, Sociedades Anónimas con Participación Estatal Mayoritaria, todas aquellas otras organizaciones empresariales donde el Estado nacional tenga participación mayoritaria en el capital o en la formación de las decisiones societarias, toda organización estatal no empresarial, con autarquía financiera, personalidad jurídica y patrimonio propio, donde el Estado nacional tenga el control mayoritario del patrimonio o de la formación de las decisiones, incluyendo aquellas entidades públicas no estatales donde el Estado nacional tenga el control de las decisiones y los Fondos Fiduciarios integrados total o mayoritariamente con bienes y/o fondos del Estado nacional.