



RESPUESTA A OBSERVACIONES

INVITACIÓN PÚBLICA PROGRAMA FORMACIÓN ESPECIALIZADA

RESPUESTAS A CORREO ENVIADO MIÉ 26/03/2014 10:49 P.M. pfiguero@uniandes.edu.co

La respuesta recibida a la pregunta sobre "amplia experiencia" (pregunta 2) es que se va a hacer una aclaración. Puedo suponer entonces que si se van a aceptar expertos en temas necesarios para el sector?

Respuesta: Teniendo en cuenta que la producción de videojuegos es el resultado de la práctica de muchas disciplinas, para la línea de Videojuegos, se aceptarán como capacitadores a profesionales con amplia experiencia en disciplinas relacionadas directamente con la producción de videojuegos.

- Hablando con el ViveLab de Bogotá encontramos que no tienen equipos de grabación profesional para las charlas, que la acústica del lugar no es la ideal para este tipo de charla, y que el ancho de banda del canal que tienen es bastante limitado (7mbps). Supongo que pueden existir otros ViveLab con mejores instalaciones, pero creo que la mayoría son como el de Bogotá. En ese sentido queremos proponer realizar la charla desde Uniandes y transmitirla por streaming a todos los ViveLab con los que hagamos convenio, lo cual permitiría también aprovechar al máximo los expertos que pensamos tener en nuestro esquema de enseñanza, a nivel nacional y sin necesidad de desplazamiento entre ciudades de los expertos y de los participantes. Además proponemos crear un portal con los videos de las charlas, para su posterior consulta. Es esto aceptable para uds? Podemos generar certificados para los asistentes por streaming, que registren su asistencia en cada ViveLab?

Respuesta:

- **Para la capacitación virtual es válido el uso de streaming, plataformas virtuales de apoyo, portales de videos con charlas y demás métodos.**
- **Para la capacitación presencial serán válidas las teleconferencias, la cual se entiende como el espacio donde interactúen los estudiantes en tiempo real con el experto que se encuentra en un espacio geográfico diferente y que además cuente con un monitor/dinamizador que acompañe de manera presencial a los estudiantes el cual**

sea un puente para realizar las preguntas que se hagan en el marco de la teleconferencia.

Con el objetivo de facilitar la presentación de las propuestas el proponente podrá presentar la propuesta de acuerdo a dos esquemas que serán válidos si su estrategia de capacitación se adapta a cualquiera de los dos:

1. Esquema 60% presencial y 40% virtual
2. Esquema por horas: de las 120 horas de una capacitación que recibirá una persona, se podrá cumplir con 40 horas bajo modalidad de teleconferencia, 40 horas modalidad presencial y 40 horas modalidad virtual.

Modalidad 60% presencial 40% virtual			Modalidad por horas	
Capacitación avanzada 120 horas (General)			Capacitación avanzada 120 horas (por personas)	
Presencial (incluyendo teleconferencias)	60%		Presencial (por persona)	40 horas
Virtual	40%		Virtual (por persona)	40 horas
			Teleconferencia (por persona)	40 horas

Cualquiera de los dos esquemas invita a que el proponente plantee una propuesta donde haga presencia en las 11 ciudades.

Si el proponente considera que algún ViveLab no cumple con los requisitos necesarios para la capacitación, se podrá hacer uso de escenarios propios o de terceros, lo importante es garantizar que exista un vínculo directo con beneficiarios de los ViveLabs. La charla por streaming a todos los ViveLab se acepta para clases virtuales y se puede ampliar para expertos internacionales.

- Quisieramos convocar por email a todos los Vive Lab que estén dispuestos a trabajar con nosotros bajo ciertas condiciones... Cómo podemos enviar dicho email?

Respuesta: Los correos electrónicos son los siguientes:

ViveLab	Datos de Contacto
CAUCA	cesardanielsa@gmail.com
CALI	mfmartinez@parquesoft.com
ATLÁNTICO	cbaloco@gmail.com

BOGOTÁ	perodriguezze@unal.edu.co
MONTERÍA	jeimy.velez@upb.edu.co
BUCARAMANGA	Yrojas@cta.org.co
QUINDIO	planeacion@eam.edu.co
PEREIRA	acadavid@parquesoftpereira.com
MEDELLIN	susana.ortiz@rutanmedellin.org
MANIZALES	felipec@ucaldas.edu.co
CARTAGENA	vbayuelo@tecnologicocomfenalco.edu.co

- Necesitamos en este esquemas de teleconferencias incluir costos de grabación, de streaming, de traducción simultánea y de uso las salas en los ViveLab. Pedimos respetuosamente que esos gastos puedan incluirse como parte de la capacitación, no solo los costos del conferencista.

Respuesta: Toda capacitación bajo cualquier modalidad debe ser integral, donde se contemplen todas las herramientas y recursos que permitan ejecutarla.

- Uds. proponen replicar la enseñanza en los diversos ViveLab. Aunque podemos hacer algo de este estilo para algunos conferencistas nacionales, se sale del presupuesto y de lo que nos ofrecen los conferencistas internacionales. Por otro lado, es poco efectivo en costos para los conferencistas que tienen que repetir lo mismo en cada sitio, incurriendo en costos por traslados y por el tiempo de replicación. Queremos respetuosamente pedirles que consideren un esquema mixto con streaming y grabación, mas apoyo en línea desde Uniandes como un método alternativo de enseñanza, sin la restricción del 40% descrita actualmente en los términos de referencia

Respuesta: Repetimos que para el caso de capacitación presencial serán válidos las teleconferencias, la cual se entiende como el espacio donde interactúen los estudiantes en tiempo real con el experto que se encuentra en un espacio geográfico diferente y que además cuente con un monitor/dinamizador que acompañe de manera presencial a los estudiantes

Todas las regiones deben recibir un porcentaje en horas de capacitación presencial.

- La tabla final del anexo 1 pide tener 800 personas certificadas en capacitación avanzada y 700 certificados en cursos cortos. Parecen redundantes la aclaración de los 700 certificados, dado que las 800 personas podrían tener 800 certificados en cursos cortos, previos a su capacitación avanzada... es esto cierto?

Respuesta: Las metas son en número de certificados. Al lograrse 800 certificados en capacitación avanzada, se podría lograr en paralelo la meta de certificados en cursos cortos.

- El salón más grande en el Vive Lab de Bogotá tiene una capacidad para unas 40 personas. Si quisieramos darles un curso presencial de 40 horas a todos, debemos dividirlos en 20 grupos. Suponiendo que por grupo necesitamos alrededor de 10 días para dictar estas 40 horas (4 horas diarias, para considerar que hay otras actividades en el Vive Lab y que un estudiante necesita un tiempo para procesar lo aprendido cada día), estamos hablando de 200 días hábiles de capacitación, lo cual es más de los 8 meses que uds. proponen. Si tomamos solo el 60% presencial propuesto por uds, esto da 120 días hábiles, que aún suena muy exigente para el profesor. Dadas estas cifras, cuáles son los esquemas presenciales que tienen en mente? Creo que en este sentido el esquema presencial es poco viable, y sugiero respetuosamente que se consideren igualmente válidos esquemas como el de la teleconferencia anteriormente descrito.

Respuesta: Los ajustes realizados se presentan a continuación:

Modalidad 60% presencial y 40% virtual		Modalidad por horas	
Capacitación avanzada 120 horas (General)		Capacitación avanzada 120 horas (por personas)	
Presencial (incluyendo teleconferencias y visita presencial)	60%	Presencial (por persona)	40 horas
Virtual	40%	Virtual (por persona)	40 horas
		Teleconferencia (por persona)	40 horas

- La industria de los videojuegos en el país la conforman menos de 60 empresas (datos IGDA), con promedio de 7 personas técnicas por empresa (Estudio para Proexport 2012). Dadas estas cifras suena imposible conseguir 800 personas que tengan al menos un año de experiencia en el sector y que sean activas actualmente, y muy poco probable completar esta cifra con personas que hayan estado en el sector productivo. Se necesita una definición más clara y permisiva para este año de experiencia.

Respuesta: Los beneficiarios deben contar con 1 año de experiencia en el desarrollo, diseño y/o creación de contenidos digitales. Este año de experiencia se podrá homologar con 1 año de estudio realizado en carreras técnicas, tecnológicas o profesionales de sistemas, diseño, videojuegos o afines.

- El esquema más famoso en este momento a nivel mundial para aprendizaje gratuito son los MOOCs (Massive Open Online Courses), y las estadísticas de logro en dichos programas son del 10% de los inscritos. Esto se viene repitiendo de manera consistente en otros programas que se han hecho en el país, y aunque las cifras que tiene el Vive Lab de Bogotá para la asistencia cursos presenciales gratuitos es mejor (alrededor del 30%), esto aún implica cifras bastante grandes de personas inscritas para poder cumplir con los 800 con certificados.

- No es claro cómo se va a motivar a los estudiantes que hagan esta capacitación de 120 horas. Por supuesto el certificado gratis puede ser un incentivo, pero en cursos gratuitos que hemos ofrecido hemos visto que esto no es suficiente... Qué tienen en mente uds. para manejar este problema? Podemos ofrecerles premios a los estudiantes, como parte del presupuesto de capacitación? U obligarlos a firmar algún compromiso (aunque no creo que sea muy efectivo)?

Respuesta: El ejecutor desde su experiencia deberá prever riesgos y efectos de deserciones.

- Nuestra experiencia en formación en contenidos digitales se basa en los distintos cursos que hemos dictado en desarrollo de videojuegos. Cómo esperan que demos dichos cursos? Tenemos las hojas web de los cursos, y supongo que la Universidad puede emitir un documento oficial sobre dichos cursos. Es esto lo esperado?

Respuesta: Estos soportes son válidos incluyendo el documento oficial emitido por la universidad.

- Con respecto al gerente del proyecto, piden uds. que tenga dedicación exclusiva... eso significa que no puedo ser yo, ya que tengo contrato con la Universidad? Por otro lado, puede un profesor de cátedra ser el gerente, el cual tiene una vinculación por solo unas horas con la Universidad? Puede un estudiante que está cursando su maestría?

Respuesta: Nos referimos a dedicación exclusiva a que participe activamente de comités, reuniones y cumpla en el tiempo acordado con informes y reportes que sean solicitados desde el MINTIC/Colciencias