



**MinTIC**

Ministerio de Tecnologías de la Información  
y las Comunicaciones

# PUNTOS VIVE DIGITAL PLUS

2013

---

El presente documento da los lineamientos para la implementación del Modelo Nacional Puntos Vive Digital Plus en el marco de la iniciativa de Puntos Vive Digital del Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones – Convocatoria 2013

**vive digital**  
Colombia

**TABLA DE CONTENIDO**

1.	NOMBRE DEL PROYECTO.....	3
2.	DESARROLLO DE POLÍTICA PÚBLICA NACIONAL.....	4
2.1	Consideraciones generales del MinTic .....	4
3.	ESTRATEGIA DE LA CONVOCATORIA PUNTOS VIVE DIGITAL FASE 2.....	10
4.	ASPECTOS TECNICOS DEL PVD Plus.....	15
4.1	DIMENSIONAMIENTO DE LA SOLUCION DE UN PUNTO VIVE DIGITAL PLUS .....	15
4.2	DISTRIBUCIÓN DE ÁREAS ESTIMADAS PARA EL PVD Plus .....	15
4.3	TIPOLOGIA DE UN PUNTO VIVE DIGITAL PLUS .....	16
5.	SERVICIOS DE LA AREAS.....	22
5.1	ÁREA DE CENTRO DE ENTRENAMIENTO: .....	22
5.1.1	FORMACIÓN AREA DE ENTRENAMIENTO .....	23
5.1.2	CENTRO DE PRODUCCION DE CONTENIDOS .....	27
5.1.2.1	FORMACIÓN CENTRO DE PRODUCCION Y CONTENIDOS.....	28
5.1.3	AREA DE INNOVACION .....	32
5.1.3.1	FORMACIÓN PRESENCIAL Y VIRTUAL EN EL AREA DE INNOVACION .....	32
5.1.4	AREA DE ENTRETENIMIENTO: .....	35
6.	ENTREGABLES.....	36
7.	LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN MARCHA DEL PVD Plus .....	38
7.1	Operación.....	38



## 1. NOMBRE DEL PROYECTO

### Proyecto: Puntos Vive Digital Plus

Es una iniciativa que busca combinar el acceso a las tecnologías con un modelo de servicios que permita integrar la comunidad en escenarios de **acceso, capacitación, entretenimiento, desarrollo, creación** y otras alternativas de servicios TIC bajo un mismo lugar (Establecimiento Educativo Público Técnico o Técnico Académico) a través del cual se busca generar desde **competencias digitales básicas en la comunidad**, así como formar recurso humano en áreas técnicas y tecnológicas para la producción y uso de **contenidos digitales, aplicaciones y desarrollo de software** contribuyendo al desarrollo de los Colombianos, pues genera y promueve mayor productividad y el aprendizaje permanente para el mejoramiento de la calidad de vida.

#### Objetivos específicos:

- Generar escenarios interactivos de trabajo a nivel nacional, en los cuales se desarrollen procesos de formación y elaboración de proyectos colaborativos, que permita potencializar el talento humano y el sector de contenidos creativos digitales.
- Adelantar procesos de formación a la comunidad, creativos y desarrolladores de nuevas tecnologías y tendencias y fomentar la multiplicación de estos conocimientos mediante la creación de comunidades virtuales.
- Facilitar las herramientas necesarias para desarrollar aplicaciones de utilidad. Utilizar las TIC para generar desarrollo productivo al ser incluidas en los procesos diarios y así aumentar la competitividad en la localidad y crear una cultura de uso habitual y productivo de la tecnología.

Por lo tanto el objetivo que se pretende alcanzar va más allá de la compra e instalación de infraestructura tecnológica y está orientado a fomentar en las regiones el desarrollo de ciencia y tecnología a través de sus Establecimientos Públicos técnicos y técnico Académico y su aplicación en el sector de los contenidos digitales.

Por otra parte, este proyecto se orienta bajo un modelo por demanda enfocándose en la convergencia económica regional, haciendo necesario crear espacios y mecanismos para promover las respectivas sinergias locales y nacionales, y así promover y facilitar las alianzas entre los actores regionales con el Gobierno Nacional a través de formulación de proyectos en las regiones (Modelo bottom-up) para garantizar la integración, corresponsabilidad y apropiación de la iniciativa Puntos Vive Digital Plus por parte de las mismas. Dichas alianzas son esenciales para acelerar y masificar elementos indispensables de la política de ciencia, tecnología e innovación como los son el uso y la apropiación de TIC's a nivel nacional, debido a que son estas las que permiten aunar recursos y esfuerzos para alcanzar mayores niveles de cobertura y generar las dinámicas de transformación cultural, consiguiendo su sostenibilidad a largo plazo, dado que por medio de las alianzas con las regiones se logra una contrapartida en recursos.

Por lo anterior, esta iniciativa busca:



- Contribuir en el desarrollo de los ecosistemas digitales en los departamentos de Colombia mediante el apoyo a la ciencia, tecnología, la innovación y el emprendimiento innovador en TIC, así como el mejoramiento continuo en cada región.
- Estimular la formulación y ejecución de programas, proyectos y actividades de ciencia, tecnología e innovación regionales.
- Promover y facilitar las alianzas de los actores regionales con el Gobierno Nacional para garantizar la integración, corresponsabilidad y apropiación de las TIC por parte de las regiones.

## 2. DESARROLLO DE POLÍTICA PÚBLICA NACIONAL

### 2.1 Consideraciones generales del MinTic

En Colombia el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 de 2009 o Ley de TIC, es la entidad encargada de promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los ciudadanos, las empresas, el gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación.

En los principios orientadores de la ley 1341 se incluye el Derecho a la Comunicación, la Información y la Educación y los Servicios Básicos de las TIC, resaltando el desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional, a través de los cuales el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente, La ley 1341 de 2009 tiene como uno de sus principios orientadores de fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

El artículo 4 de la Ley 1341 de 2009 establece que el Estado intervendrá en el sector de tecnologías de la información y las comunicaciones, para lograr fines como promover el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la prestación de servicios que usen TIC e incentivar y promover el desarrollo de las industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones.



La mencionada ley, en su artículo 17 establece como objetivos del Ministerio TIC, entre otros: “1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación, y elevar el bienestar de los Colombianos (...) 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del sector de la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, **promover la Investigación e innovación buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional.**

Así mismo, el artículo 18 de la Ley 1341 de 2009 establece como funciones del Ministerio TIC, entre otras, las siguientes:

“1. Diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 2. Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios para lo cual debe: a) Diseñar, formular y proponer políticas, planes y programas que garanticen el acceso y la implantación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de fomentar su uso como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad del país en los distintos sectores; b) Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras (...); 14. Propender por la utilización de las TIC para mejorar la competitividad del País. (...)”

**La Ley 1341 en su Artículo 34-** Naturaleza y Objeto del Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones establece que “*El Fondo de Comunicaciones de que trata el Decreto 129 de 1976, en adelante se denominará Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, como una Unidad Administrativa Especial del orden nacional, dotado de personería jurídica y patrimonio propio, adscrita al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.*

*El objeto del Fondo es financiar los planes, programas y proyectos para facilitar prioritariamente el acceso universal, y del servicio universal cuando haya lugar a ello, de todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, así como apoyar las actividades del Ministerio y la Agencia Nacional Espectro, y el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones. .”*

**Así mismo, el Artículo 35 de la mencionada Ley-** Funciones del Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones define que “*El Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones tendrá las siguientes funciones:*



1. *Financiar planes, programas y proyectos para promover prioritariamente el acceso universal, y del servicio universal cuando haya lugar a ello, a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en los segmentos de población de menores ingresos.*
2. *Financiar planes, programas y proyectos para promover la investigación, el desarrollo y la innovación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones dando prioridad al desarrollo de contenidos.*
3. *Financiar planes, programas y proyectos para promover el acceso de los ciudadanos a servicios, contenidos y aplicaciones que usen Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y para la masificación del gobierno en línea.*
4. *Financiar y establecer planes, programas y proyectos que permitan masificar el uso y apropiación de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.”*

Por otra parte, el documento denominado “Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014” en su capítulo tercero(3) “Crecimiento sostenible y competitivo” establece en el tema de Infraestructura para la competitividad, los lineamientos de política para el sector TIC que se enmarcan en una serie de principios de promoción encabezados por la fórmula: “El mercado hasta donde sea posible, el Estado hasta donde sea necesario” dirigidos todos a la superación de brechas, tanto en el nivel de infraestructura, como en los de disponibilidad de dispositivos y terminales; y a la generación de aplicaciones y contenidos, buscando la apropiación generalizada de las TIC, mediante la consolidación de un marco normativo, institucional y regulatorio convergente. Se trata de desarrollar un Ecosistema Digital (infraestructura, servicios, aplicaciones y usuarios) e incentivar de forma integral la oferta y la demanda de servicios digitales para la inclusión social y la disminución de la brecha digital, así como para la innovación, la productividad y la competitividad, para que las Empresas tanto Públicas como Privadas encuentren de ahora en adelante atractivo penetrar nuevos mercados en los que antes no se consideraba viable invertir.

Atendiendo los lineamientos consignados en el Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014, el Gobierno Nacional desarrolló el Plan Vive Digital Colombia formulado por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el cual busca que en los cuatro años del gobierno actual se generen las condiciones adecuadas para que el sector de las telecomunicaciones, aumente su cobertura a través del despliegue de infraestructura, aumente la penetración de Banda Ancha, se intensifique el uso y la apropiación de las TIC, **así como la generación de contenidos y aplicaciones convergiendo dentro de un “Ecosistema Digital”**. En el marco de dicho ecosistema, se definieron dos dimensiones estratégicas. La Dimensión 1 es el “Desarrollo del Ecosistema Digital” El cual tiene como uno de sus objetivos impulsar la industria de aplicaciones y contenidos y cuyo propósito es impulsar su crecimiento en el país a partir de los cuatro componentes: infraestructura, servicios, aplicaciones y usuarios y la Dimensión 2 es el “Entorno del Ecosistema Digital” cuyo propósito es consolidar el Sistema de las TIC y la

organización del Ministerio TIC que apoyen el desarrollo del Ecosistema del país a través de varios objetivos. Con este Plan Vive Digital se pretende estimular tanto la Oferta (Infraestructura y Servicios) como la Demanda (Aplicaciones y Usuarios) del Ecosistema Digital. (Ver Ilustración 1) que permite la inclusión social y la disminución de la brecha digital, así como para la innovación, la productividad y la competitividad.



Ilustración 1. Ecosistema Digital en Colombia.

Teniendo en cuenta este Ecosistema Digital propuesto, el proyecto de **Puntos Vive Digital Plus** se encuentra dentro del componente de *Usuarios*, no obstante se encuentra articulado con el eje de *Aplicaciones*, buscando además promover el desarrollo de la Industria de Contenidos Digitales, brindando un conjunto de facilidades informáticas y de comunicaciones que le permitirán a los desarrolladores de Contenidos Digitales: acceso a la información, formación y capacitación, nuevas formas de desarrollo, trabajo en red y una oferta de servicios adecuada para sus necesidades. Adicionalmente, otras Entidades de diversa índole podrán aumentar la cobertura de sus programas de capacitación y podrán fortalecer sus programas con nuevos contenidos soportados en infraestructura de conectividad.

La industria de Contenidos Digitales se encuentra en el espacio de convergencia de la producción Creativa y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Fortalecer los atributos que caracterizan una economía basada en el conocimiento, la creatividad y las TIC supone definir estrategias, encontrar instrumentos y articular políticas que ayuden a transformar el conocimiento en riqueza. A medida que el conocimiento, la innovación y la tecnología se convierten en factores más determinantes para la competitividad, potenciar las capacidades existentes para transformar el conocimiento en riqueza hará la diferencia entre desarrollo y pobreza, tal y como lo ha dicta el Plan



Nacional de Desarrollo 2011 - 2014 "Prosperidad para Todos los Colombianos" que define como una de las "locomotoras" los nuevos sectores basados en la innovación.

Con el propósito de complementar las condiciones de acceso universal a las TIC en el país, y dar cumplimiento a lo previsto en el Plan Nacional de Desarrollo y su meta; el Programa Compartel (ahora Dirección de Conectividad), promoverá la creación de **800 Puntos Vive Digital** durante el periodo actual de Gobierno. Puntos Vive Digital nace como una estrategia nacional que complementa los lineamientos regionales en el fortalecimiento y promoción del sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Con los Puntos Vive Digital se generarán en varias ciudades y en cabeceras municipales del país escenarios colaborativos de trabajo que permitirán procesos de formación y capacitación enfocados a necesidades puntuales de la comunidad y al desarrollo de proyecto colaborativos y emprendimiento que permitirán potencializar el talento humano.

Para la consecución de dicha meta de **800 PVD**, se ha contemplado un proceso que contará con varias fases, dado que se trata de una estrategia en la que se articulan diversos actores, por lo cual el alcance se prevé de la siguiente forma:

- i) **Fase 0:** contempló la instalación de **71 Puntos Vive Digital**, a través de un modelo por oferta con FONADE quien realiza la Gerencia Integral del proyecto, incluyendo la suscripción de contratos interadministrativos con Empresas Públicas de Telecomunicaciones de reconocida trayectoria y experiencia para su implementación.

- ii) **Fase 1:** la estrategia se enmarcó bajo un modelo por Demanda, con el objetivo de empoderar a las comunidades en sus regiones, así como a las mismas Entidades Públicas estimulándolas por medio de la demanda, con el objetivo de generar mayor sostenibilidad a largo plazo para promover el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación y cierre de la brecha digital, de manera que las TIC se presentan como un elemento indispensable para el desarrollo sostenible de proyectos en un ambiente de economías regionales, utilizando como punto de referencia los municipios que cuenten con cobertura de una red terrestre de banda ancha en la medida que el Fondo de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (FONDO de TIC) del Ministerio TIC garantice a través de este medio buenos niveles del servicio de conectividad. Por lo anterior, el Ministerio TIC a través de Compartel (hoy llamado Dirección de Conectividad) invitó mediante una convocatoria pública a Entidades Públicas y/o Entes Territoriales a que presentaran sus ofertas solicitando uno o más PVD en las regiones respectivas. La convocatoria se realizó desde el 13 de Agosto al 21 de Septiembre de 2012, en donde la Entidad Territorial y/o Ente Público se compromete a la disposición del sitio y a la operación del Punto Vive Digital, la cual corresponde a: pago de servicios públicos, disposición de un administrador, divulgación y apropiación de cada Punto Vive Digital. Los compromisos adquiridos por las partes son formalizados mediante convenios interadministrativos. Por su parte, el MINTIC a través de FONADE suministra toda la infraestructura técnica y servicio de conectividad.

De acuerdo con los resultados de la Convocatoria Pública de Puntos Vive Digital Fase 1 del año 2012, tenemos que se solicitaron 896 Puntos Vive Digital para 556 municipios, aplicando la metodología de escogencia de los Puntos Vive Digital basada en criterios de equidad, maximización de usuarios beneficiados y haciendo especial énfasis en los municipios que tuvieran conectividad de Fibra Óptica y/o que estuvieran dentro del proyecto nacional de Fibra Óptica Nacional; logrando así una sinergia entre los proyectos para optimizar el uso de los bienes y servicios a desarrollar. De las 896 solicitudes de PVD se tuvieron **341** PVD asignados en **25** departamentos y dado que con el resultado del proceso de selección de los proveedores se lograron economías de escala para adicionar nuevos PVD.

- iii) **Fase 2:** En consecuencia con los resultados tan exitosos de la Convocatoria de la Fase 1, la estrategia de esta fase se enmarcará nuevamente bajo un modelo por Demanda, realizando una nueva Convocatoria, con el objetivo de empoderar a las regiones estimulándolas por medio de la demanda, con el objetivo de generar mayor sostenibilidad a largo plazo al proyecto. Esta Fase comprende tanto Puntos Vive Digital tradicionales como Puntos Vive Digital con características ampliadas, que como marca se llamarán Puntos Vive Digital Plus, a continuación se explicará el Punto Vive Digital Plus al que hace referencia este documento.



Esta fase incluye componentes adicionales a los de un PVD tradicional, incentivaremos el desarrollo de software, desarrollo de aplicaciones, animación y producción de contenidos, entre otros. Esta fase estará orientada a los estudiantes de educación media vocacional convirtiéndolos en personas emprendedoras y generadoras de nuevos conocimientos en torno a la producción y uso de contenidos digitales, aplicaciones y desarrollo de software; de esta manera y mediante la implementación de esquemas de trabajo colaborativo se contribuirá con la formación de talento humano calificado, la generación de empleo, el fortalecimiento de la Industria TIC y el aumento de la productividad. Todo esto, apuntando a mejorar las condiciones de vida de la población beneficiada.

Se incluyen estos componentes adicionales, puesto que La industria de contenidos digitales se encuentra en el espacio de convergencia de la producción Creativa y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). El crecimiento de los últimos años de la industria de Contenidos Digitales a nivel mundial en la mayoría de sus subsectores es de más de dos dígitos; es decir, esta industria tienen un potencial mundial 28 veces mayor que la industria del Café (El mercado mundial de café representa un mercado de 80 mil millones de dólares<sup>[1]</sup>

Así las cosas, el Ministerio TIC a través de la Dirección de Conectividad lanza la Convocatoria de Puntos Vive Digital Fase 2, en donde las Secretarías de Educación de las Entidades Territoriales Certificadas a través de las Secretarías TIC pueden solicitar sus Puntos Vive Digital Plus.

### 3. ESTRATEGIA DE LA CONVOCATORIA PUNTOS VIVE DIGITAL FASE 2

Esta estrategia se enmarca bajo un modelo por demanda, en donde las Secretarías de Educación de las Entidades Territoriales certificadas presentarán su solicitud en articulación con la Secretaría TIC para la implementación de los Puntos Vive Digital Plus (PVD+), y se procederá a suscribir el respectivo convenio interadministrativo.

Así mismo, para la presentación de la solicitud de PVD Plus es **obligatorio** contar con un aliado que será el encargado de desarrollar el componente de Apropiación de TIC. Dicho aliado deberá demostrar experiencia mínima de un (1) año en la ejecución de proyectos relacionados con promoción de **Contenidos Digitales**, o Formación de Desarrollo de Software, animación y/o aplicaciones para dispositivos móviles o videojuegos o fomento del emprendimiento digital. La experiencia a que se refiere el presente numeral deberá ser acreditada mediante certificaciones de

<sup>1</sup> UNESCO. Comprender las Industrias Creativas. Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas. 2009.



experiencia expedidas por el representante legal (o por aquel respecto del cual se acrediten las facultades para expedirlas) de la persona jurídica contratante de quien pretende acreditar la respectiva experiencia. La certificación que soporta la(s) experiencia(s) del aliado que se presente, únicamente puede ser remplazada con una copia del contrato de la experiencia que se está acreditando, siempre y cuando el contrato contenga la información antes mencionada.

Cabe anotar que los contenidos digitales constituyen un subsector de las industrias creativas y son considerados intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. **Se reconocen como contenidos digitales los siguientes:**

- Animación 3D,
- Series de animación digital,
- Dibujos animados,
- Videojuegos,
- Aplicaciones,
- e-books,
- Aplicativos,
- Material escrito o fotográfico, en audio o en video

Es importante mencionar que el Ministerio TIC no tendrá relación ni vínculo con el aliado. Adicionalmente podrá contar bajo su cuenta, riesgo y responsabilidad con varios aliados públicos o privados, los cuales apoyarán la ejecución de las obligaciones en la etapa de operación del PVD Plus, como son la sostenibilidad, promoción, administración entre otras.

En caso de que en la ejecución del proyecto se suscriba alguna alianza adicional a la formulada en la propuesta para la operación de los PVD Plus, se deberá remitir a la Entidad Contratante toda la información relacionada con el aliado adicional para su respectivo conocimiento y fines pertinentes.

Para unificar términos, se considera **Ejecutor** a las Secretarías de Educación de las Entidades Territoriales certificadas.

Frente a esta estrategia, se ha considerado que el aporte de cada uno de los involucrados sería:

- **Entidad Contratante:** El Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
  - a. Entregar la infraestructura instalada en sitio (equipos, mobiliario, señalización adecuaciones eléctricas y de datos) y donar la mencionada infraestructura al Ejecutor que opere el PVD Plus.



- b. Desarrollar a través de la Dirección de Apropiación de TIC la estrategia de Apropiación correspondientes al área de innovación, establecidas en el numeral 5.1.3 , a través de la Dirección de Apropiación del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
  - c. Dar lineamientos entorno a la operación, apropiación y a la prestación de los servicios que se prestan en cada uno de los PVD Plus
  - d. Apoyar la promoción y difusión de los servicios del PVD Plus.
  - e. Vigilar y controlar la correcta ejecución del Convenio a través de la supervisión.
  - f. Realizar la coordinación necesaria para que el objeto del Convenio se cumpla.
  - g. Las demás propias de la naturaleza del objeto Contratado.
- **Ejecutor:** Secretarías de Educación de Entidades Territoriales Certificadas capaces de suscribir Convenios interadministrativos.
    - a. Poner a disposición 3 espacios físicos, dentro de un Establecimiento Educativo Público Técnico o Técnico Académico, para las 4 áreas definidas para el PVD Plus, que tengan un área total de mínimo 180 m<sup>2</sup> o áreas mínimas de (70 m<sup>2</sup>, 60m<sup>2</sup>, 50 m<sup>2</sup>.) con condiciones de accesibilidad para personas con discapacidad, por un periodo mínimo de 7 meses o hasta el término de la vigencia del Convenio.
    - b. Realizar las adecuaciones del sitio físico correspondiente a obras civiles necesarias para que las instalaciones se encuentre en buen estado y pueda cumplir con un buen funcionamiento del PVD Plus, siguiendo lo dispuesto en el Formato No. 1 CHECK LIST del presente documento.
    - c. Garantizar el pago del servicio de conectividad a Internet en el PVD Plus, proporcionando un mínimo de canal de 6 Mbps dedicados, de acuerdo con las condiciones mínimas establecidas en el numeral 7, por un periodo mínimo de 7 meses o hasta el término de la vigencia del Convenio.
    - d. Garantizar el pago de los servicios públicos de cada lugar físico donde se implementará el PVD Plus, así como el aseo y vigilancia ya sea de tipo electrónico o personal, garantizando el óptimo estado y seguridad del lugar por un periodo mínimo de 7 meses o hasta el término de la vigencia del Convenio.
    - e. Garantizar la operación, administración y gestión, del (los) Punto(s) Vive Digital Plus seleccionado(s), de conformidad con los lineamientos establecidos en el numeral 7, incluyendo la selección y contratación del(los) administrador(es) que se necesite(n) por cada Punto Vive Plus,



por un periodo mínimo de 7 meses o hasta la vigencia del término del Convenio. Cuando haya un cambio de administrador, el administrador saliente deberá entregar toda la información respecto de la capacitación de los equipos efectuada por el Proveedor al administrador entrante.

- f. Garantizar a través del Aliado la ejecución del componente de apropiación de acuerdo a los lineamientos dados en los numerales **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** y 5.1.2 del Anexo Técnico.
- g. Garantizar la promoción y difusión del PVD Plus descrita en el numeral 7.1 literal i del presente documento.
- h. Una vez instalada la infraestructura técnica en el PVD Plus, por parte del Proveedor, El Ejecutor tiene la obligación de adelantar y tomar las medidas administrativas necesarias para recibir la donación de todos los bienes que comprende el PVD Plus como son: equipos, mobiliario, señalización y red de datos y eléctrica.
- i. Garantizar la sostenibilidad del PVD Plus hasta la vigencia del convenio interadministrativo. Para esto se recomienda contar con un ALIADO, este puede ser privado o público. Quien apoyará la ejecución de las obligaciones en la etapa de operación del PVD Plus.
- j. Apoyar y prestar su colaboración en el desarrollo de los diferentes proyectos y/o estrategias adelantadas por el Ministerio TIC cuando sea requerido.
- k. Entregar informes mensuales respecto de los avances en la operación como se describe en el numeral 6 a partir del inicio de la operación del Punto Vive Digital Plus y hasta la vigencia del convenio. Así como los solicitados por la Entidad Contratante.
- l. Garantizar que el PVD Plus estará abierto a la comunidad mínimo en horario extracurricular en las salas de innovación y entretenimiento, para las áreas de entrenamiento y centro de producción de contenidos, el ejecutor se deberá garantizar el uso constante mínimo de 8 horas diarias, 5 días a la semana para prestar las capacitaciones a los estudiantes de 10 y 11 de las diferentes jornadas; salvo que ocurra algún evento de fuerza mayor o caso fortuito.
- m. Determinar las tarifas en las áreas de innovación y entretenimiento, de acuerdo con la sostenibilidad de cada Punto Vive Digital Plus, teniendo en cuenta para todos los casos el Anexo "ANÁLISIS DE LAS TARIFAS A COBRAR EN LOS PUNTOS VIVE DIGITAL" el cual se constituirá en el límite tarifario. No obstante lo anterior, y teniendo en cuenta que el FONDO TIC le entrega tanto los bienes, equipos y mobiliario, el ejecutor podrá brindar todos los servicios del PVD Plus de forma gratuita a la comunidad, sin dejar de lado el cabal cumplimiento de sus obligaciones para la correcta operación y administración del Punto Vive Digital Plus.



- n. Mantener total coordinación con FONDO TIC, para el desarrollo de las actividades enmarcadas en el componente de Apropiación de TIC y la operación misma del PVD Plus, de acuerdo con los lineamientos de política del Ministerio TIC.
- o. Desarrollar las metodologías, estrategias, contenidos y todo aquello que resulte necesario para la instrumentalización del Punto Vive Digital Plus a su cargo.
- p. Prestar colaboración para el cumplimiento de la labor encomendada al supervisor y/o interventor de acuerdo con lo establecido en el convenio, en el presente documento y atender las observaciones que éste le formule, siempre que éstas sean de carácter contractual. Así mismo, entregar la información y documentos que el supervisor y/o interventor solicite.
- q. Presentar al supervisor y/o interventor las observaciones y sugerencias para garantizar la cabal ejecución del convenio.
- r. Asistir a todas y cada una de las reuniones citadas por la Entidad Contratante y/o el supervisor y/o interventor del convenio.
- s. El Ejecutor deberá cumplir con la normatividad ambiental vigente y la aplicable al momento de la adecuación y operación del Punto Vive Digital Plus, en donde deberá tener presente las siguientes actividades:
  - ✓ Identificación de Impactos: El Ejecutor deberá identificar los posibles impactos ambientales generados por las actividades de adecuación y operación, entre los que se encuentran: generación de residuos sólidos, escombros, ruido, entre otros.
  - ✓ Actividades de Prevención y Mitigación: Comprende las actividades encaminadas a prevenir y mitigar los posibles impactos ambientales identificados anteriormente.
  - ✓ Actividades de Control: En esta etapa, se realiza y se define el seguimiento y control a las actividades de prevención y mitigación establecidas anteriormente.
- t. Acatar las instrucciones que le imparte el supervisor y/o interventor para el proyecto, en aras de mantener y mejorar la operación del PVD Plus.
- u. Presentar certificado de inclusión dentro de la póliza-seguro contra todo riesgo que posea o constituir una póliza-seguro contra todo riesgo, amparando la infraestructura técnica que le será donada en el PVD Plus. En La inclusión a la póliza-seguro contra todo riesgo o la nueva póliza deben figurar como beneficiario **FONDO TIC** hasta la terminación del plazo convenio interadministrativo. Adicionalmente, adquirir las demás pólizas adquiridas para la suscripción del Convenio.

- v. Realizar el procedimiento necesario para cambiar el plan de estudios (PEI) e incluir contenidos y/o asignaturas relacionadas con énfasis en TIC, en el año 2014.
- w. Atender las instrucciones de la Entidad Contratante para la implementación y operación del PVD Plus e informarle cualquier irregularidad que se presente en la ejecución contractual.

#### 4. ASPECTOS TECNICOS DEL PVD Plus

##### 4.1 DIMENSIONAMIENTO DE LA SOLUCION DE UN PUNTO VIVE DIGITAL PLUS

Se establecen las siguientes áreas para la implementación de un PVD PLUS así:



Nota: La anterior representación es una ilustración de las áreas que debe contemplar el PVD PLUS, no son el diseño arquitectónico o de distribución física que se debe implementar.

##### 4.2 DISTRIBUCIÓN DE ÁREAS ESTIMADAS PARA EL PVD Plus

De conformidad con las áreas establecida en el numeral 4.1, los espacios dimensionados para cada sala se contemplan de la siguiente manera:



AREAS PVD+ (m <sup>2</sup> )	TIPOLOGIA	
	A (m <sup>2</sup> )	Espacios Físicos (m <sup>2</sup> )
ENTRENAMIENTO	60	60
CENTRO DE PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS	50	50
INNOVACION Y SALA DE ACCESO A TIC PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	30	70
ENTRETENIMIENTO	20	
RECEPCION	12	
AREA DE ALMACENAMIENTO (CUARTO DE ASEO, CUARTO ELECTRICO (RACK)	8	
<b>AREA TOTAL (m<sup>2</sup>)</b>	<b>180</b>	<b>180</b>

Tabla No.2

**Nota:** Lo anterior es una ilustración de las áreas que debe contemplar en el Punto Vive Digital Plus. No es el diseño arquitectónico o de distribución física que se debe implementar; este espacio deberá ser implementado de acuerdo con los parámetros del espacio y de infraestructura técnica a instalar.

#### 4.3 TIPOLOGIA DE UN PUNTO VIVE DIGITAL PLUS

Definida el área mínima para el establecimiento de un Punto Vive Digital Plus y la distribución de la infraestructura técnica, se establece una (1) tipología con las cantidades que se describen a continuación:



DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
COMPUTADOR TIPO PORTATIL	UNIDAD	12
DIADEMA PARA EQUIPO PORTATIL	UNIDAD	12
GUAYA DE PORTATILES	UNIDAD	12
LICENCIAMIENTO OFFICE	UNIDAD	14
CAL EQUIPOS	UNIDAD	14
AIRE ACONDICIONADO 32000 BTU (Aplica para altitud entre 1000 y 2000 m.s.n.m.)	UNIDAD	0
AIRE ACONDICIONADO 36000 BTU (Aplica para altitud entre 0 y 1000 m.s.n.m.)	UNIDAD	1
CAMARA IP	UNIDAD	1
PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	10
PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	6
PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	8
SALIDA ILUMINACION	UNIDAD	6
MOBILIARIO PUESTOS DE USUARIOS (MESA TIPO ISLA 6 PERSONAS)	UNIDAD	2
SILLAS USUARIO	UNIDAD	14
VIDEO PROYECTOR INTERACTIVO	UNIDAD	1
COMPUTADOR DE ESCRITORIO	UNIDAD	1
CAMARA WEB EXTERNA	UNIDAD	1
HOME CINEMA	UNIDAD	1
MODULO DE CAPACITADOR	UNIDAD	1
SILLA GIRATORIA	UNIDAD	1
TABLERO ACRILICO	UNIDAD	1
LINEA BRAILLE	UNIDAD	1
IMPRESORA BRAILLE	UNIDAD	1
TELEVISOR LED DE 32"	UNIDAD	1
JUEGO DE LAMPARAS ESCUALIZABLES	UNIDAD	1
LUPAS ELECTRÓNICAS	UNIDAD	1
COMPUTADOR DISCAPACITADO	UNIDAD	1
MOBILIARIO CAPACITADOR (PC + Impresora Braille)	UNIDAD	1
MESA DISCAPACIDAD (para el TV y la LUPA)	UNIDAD	1

**AREA DE INNOVACION**



	DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
AREA DE ENTRENAMIENTO	COMPUTADORES DE ESCRITORIO GAMA MEDIA	UNIDAD	16
	SERVIDOR	UNIDAD	1
	GABINETE SERVIDOR	UNIDAD	1
	VIDEO PROYECTOR	UNIDAD	1
	TABLET DIGITAL - DISEÑO	UNIDAD	16
	ADOBE SUITE PRODUCTION PREMIUM CS6	UNIDAD	16
	LICENCIAS DE TOOM BOOM HARMONY SOLUTION	UNIDAD	16
	LICENCIAS SOFTWARE UNITY + TEAM FULL VERSION	UNIDAD	8
	LICENCIA SOFTWARE ADOBE CREATIVE SUITE 6 MASTER COLLECTION	UNIDAD	16
	LICENCIA SOFTWARE AUTODESK ENTERT. CREATIVE SUITE ULTIMATE	UNIDAD	8
	LICENCIAS DE BLENDER (OPEN SOURCE)	UNIDAD	16
	LICENCIAS DE SCRATCH (OPEN SOURCE)	UNIDAD	16
	LICENCIAS SOFTWARE PARA DESARROLLAR STOPMOTION	UNIDAD	16
	CAL EQUIPOS (Si el S.O es Windows Server)	UNIDAD	16
	PUESTOS DE ESCRITORIO	UNIDAD	15
	MODULO DE CAPACITADOR	UNIDAD	1
	SILLAS USUARIO	UNIDAD	15
	SILLA GIRATORIA (Capacitador)	UNIDAD	1
	AIRE ACONDICIONADO 32000 BTU (Aplica para altitud entre 1000 y 2000 m.s.n.m.)	UNIDAD	0
	AIRE ACONDICIONADO 36000 BTU (Aplica para altitud entre 0 y 1000 m.s.n.m.)	UNIDAD	1
	CAMARA IP	UNIDAD	1
	PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	11
	PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	11
	PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	8
	SALIDA ILUMINACION	UNIDAD	13
	UPS 3 Kva	UNIDAD	1



	DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
AREA DE ENTRETENIMIENTO	TELEVISOR LED FULL HD DE 40"	UNIDAD	2
	SOPORTES TELEVISOR	UNIDAD	2
	BASE PARA CONSOLA	UNIDAD	2
	CONSOLA DE VIDEO JUEGOS	UNIDAD	2
	VIDEO JUEGOS	UNIDAD	10
	CAMARA IP	UNIDAD	1
	PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	2
	PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	1
	PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	3
	SILLON	UNIDAD	2
	VITRINA PARA CONTROLES Y ACCESORIOS	UNIDAD	1
	SALIDA ILUMINACION	UNIDAD	2

	DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
RECEPCIÓN Y REGISTRO	EQUIPO DE ADMINISTRACION DE RED	UNIDAD	1
	WINDOWS SERVER	UNIDAD	1
	LICENCIAMIENTO OFFICE	UNIDAD	1
	IMPRESORA MULTIFUNCIONAL	UNIDAD	1
	CAMARA IP	UNIDAD	1
	PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	2
	PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	4
	PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	3
	SALIDA ILUMINACION	UNIDAD	3
	COUNTER RECEPCION PRINCIPAL	UNIDAD	1
	SILLA GIRATORIA (Administrador)	UNIDAD	1



	DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
CENTRO DE PRODUCCIÓN Y CONTENIDOS	MICROFONO DE SOLAPA INALAMBRICOS UHF - BASE Y 1 UNIDAD	UNIDAD	1
	MICRÓFONO CON CABLES Y PROTECCIÓN DE VIENTO	UNIDAD	2
	TELEVISOR LED DE 32"	UNIDAD	1
	SOPORTE TELEVISOR	UNIDAD	1
	FONDOS KROMA VERDE O GREEN SCREEN	UNIDAD	1
	PARRILLA LUCES (RIELES COLGANTES)	GLOBAL	1
	TRIPODE PARA LUCES LARGO	UNIDAD	1
	TRIPODE PARA LUCES CORTO	UNIDAD	1
	CÁMARA DE VIDEO FULL HD	UNIDAD	1
	TRIPODE CABEZA FLUIDA	UNIDAD	1
	CÁMARA FOTOGRÁFICA	UNIDAD	1
	SERVIDOR	UNIDAD	1
	GABINETE SERVIDOR	UNIDAD	1
	TABLET DIGITAL	UNIDAD	1
	COMPUTADOR DE ESCRITORIO GAMA MEDIA	UNIDAD	1
	LICENCIA SOFTWARE ADOBE CREATIVE SUITE 6 MASTER COLLECTION	UNIDAD	1
	INTERFAZ AVID MBOX DE MICROFONOS + PROTOOL 9	UNIDAD	1
	UPGRADE A PROTOOLS HD	UNIDAD	1
	PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	2
	PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	10
	PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	5
	GRABADORA DE AUDIO DIGITAL	UNIDAD	2
	MEZCLADOR DE VIDEO	UNIDAD	1
	MEZCLADOR DE AUDIO PARA ESTUDIO	UNIDAD	1
	ACONDICIONAR EL ESPACIO	M2	1
	LICENCIA DE HARD DATA.RADIO	UNIDAD	1
	AUDIFONOS DE ESTUDIO PROFESIONAL	UNIDAD	1
	Cable blindado de 6 m	UNIDAD	9
	Cable de 2RCA	UNIDAD	3
	EXTENSIONES DE RCA PARA PRODUCCION DE TELEVISION 20 M2	UNIDAD	3
	EXTENSIONES DE RCA PARA PRODUCCION DE TELEVISION 50 M2	UNIDAD	0
	Convertidores y conectores varios	GLOBAL	1
	UPS de 3 KVA	UNIDAD	1
	MOBILIARIO PRODUCCIÓN	UNIDAD	1
	SILLAS PRODUCCIÓN	UNIDAD	2



	DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDADES
ALMACENAMIENTO	RACK DE COMUNICACIONES 12U	UNIDAD	1
	UPS de 3 KVA	UNIDAD	1
	SWITCH 24 PUERTOS	UNIDAD	3
	PUNTO ELECTRICO REGULADO	UNIDAD	4
	PUNTO ELECTRICO NORMAL	UNIDAD	4
	PUNTOS DE DATOS (Por la misma canaleta de la red eléctrica)	UNIDAD	2
	SISTEMA PUESTA A TIERRA UNA VARILLA	UNIDAD	0
	SISTEMA PUESTA A TIERRA MALLA (3 VARILLAS)	UNIDAD	1
	SALIDA ILUMINACION	UNIDAD	2
ASPECTOS GENERALES	AIRE ACONDICIONADO 9000 BTU	UNIDAD	1
	SOFTWARE DE ADMINISTRACION Y CONTROL DEL PUNTO VIVE DIGITAL	GLOBAL	1
	SEÑALIZACION (AVISOS, CARTELERAS, SEÑALETICA) - Según Manual	GLOBAL	1
	KIT DE SEGURIDAD INDUSTRIAL	GLOBAL	1
	PUNTO ECOLOGICO (3 CANECAS)	GLOBAL	1
	CAPACITACION ADMINISTRADOR 10H.	UNIDAD	1
	CONSUMIBLES	GLOBAL	1
	ESTUDIOS DE CAMPO	GLOBAL	1
	ADECUACIONES	GLOBAL	1
	INFRAESTRUCTURA DE RED	GLOBAL	4
	GASTOS ADMINISTRATIVOS	GLOBAL	1

Ilustración 2. Cantidad de PVD Plus



**Nota:** Todas las cantidades establecidas en la ilustración 3, corresponde a la distribución máxima de infraestructura técnica<sup>2</sup> a instalar en cada PVD Plus.

## 5. SERVICIOS DE LA AREAS Y SU COMPONENTE DE APROPIACION

A continuación se describe cual será el uso de cada área correspondiente al Punto Vive Digital Plus y los lineamientos de la formación que se brindará en cada área; no obstante el Ejecutor podrá realizar los ajustes y modificaciones a los componentes de apropiación aquí descritos según las necesidades y enfoque de cada Establecimiento Educativo.

### 5.1 ÁREA DE CENTRO DE ENTRENAMIENTO:

Esta Área en el Punto Vive Digital Plus, se convierte en un elemento fundamental para apoyar a los talentos digitales con necesidades particulares en el desarrollo de contenidos digitales, software y aplicaciones para móviles.

El área dentro del Punto Vive Digital Plus, definida como **Centro de Entrenamiento** será un espacio donde los estudiantes de los grados 10 y 11 (media vocacional) así como estudiantes técnicos, tecnólogos y de educación superior accederán a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la capacitación técnica en Producción de Contenidos Digitales, desarrollo de software, animaciones 2D 3D, video juegos, entre otros.

En tal sentido, se brindará un conjunto de facilidades informáticas y de comunicaciones que le permitirán a los desarrolladores de Contenidos Digitales: acceso a la información, formación y capacitación, nuevas formas de desarrollo, trabajo en red y una oferta de servicios adecuada para sus necesidades. Adicionalmente, otras Entidades de diversa índole podrán aumentar la cobertura de sus programas de capacitación y podrán fortalecer sus programas con nuevos contenidos soportados en infraestructura de conectividad.

La experiencia con el proyecto ViveLab (iniciativa del MINTIC) permite identificar que un espacio para la construcción de contenidos digitales, genera una alta demanda en las regiones, debido a que a nivel regional son escasos este tipo de espacios, a través de los cuales se promueva la generación y entrenamiento de competencias y, en los que converjan la implementación y servicios de las TIC; los temas de Investigación, Desarrollo e innovación (I+D+i) y; principalmente, los temas asociados a la generación y desarrollo de contenidos y aplicaciones



<sup>2</sup> **INFRAESTRUCTURA TECNICA:** Corresponde a todos los bienes que se suministraran en el Punto Vive Digital Plus entre ellos están: equipos, software, mobiliario, señalización y red de cableado estructurado y eléctrico.



### 5.1.1 FORMACIÓN AREA DE ENTRENAMIENTO

#### a. Talleres y Cursos técnicos:

El aliado estará encargado de desarrollar las actividades correspondientes para garantizar el funcionamiento de esta área, así como el logro de los objetivos anteriormente planteados. Para esto, deberá estructurar y desarrollar el componente de capacitación y/o formación de competencias a partir de una estructura (Tabla No. 1) conformada por unas etapas específicas, contenidos, temáticas y horarios. Es importante tener en cuenta que cada uno de los estudiantes que haga parte del proceso de formación a través del área de entrenamiento debe tomar sin falta el **100%** de los cursos, talleres y/o contenidos definidos en la siguiente tabla.

#### ESTRUCTURA COMPONENTE DE APROPIACION DE DESARROLLO

ETAPA	TEMÁTICA	HORAS DE CAPACITACIÓN	HERRAMIENTAS A UTILIZAR
ETAPA CONCEPTUAL	Trabajo en papel (Storyboard)	10 horas de capacitación por persona	1. Equipos Gama Media con el siguiente software: - Scracth - Paquete de Adobe - Tabletas Wacon (Para el reconocimiento y familiarización inicial como herramienta primordial para el diseño)
	Iniciando en programación con Scratch	10 horas de capacitación por persona	2. Área Centro de Producción y Contenidos: - Toonboom - Internet - Redes sociales (youtube, facebook, twitter)
	Producción de contenidos para la web (Música digital y Video Digital)	20 horas de capacitación por persona	
ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN	Diseño Gráfico	20 horas de capacitación por persona	3. Equipos Gama Media con el siguiente software: - Paquete de Adobe



ETAPA	TEMÁTICA	HORAS DE CAPACITACIÓN	HERRAMIENTAS A UTILIZAR
	Animando con Stopmotion	20 horas de capacitación por persona	<ul style="list-style-type: none"><li>- Software para hacer Stopmotion.</li><li>- Unity</li><li>- Herramientas de desarrollo para web</li><li>- Herramientas de desarrollo para móviles</li></ul> <p>El Centro de Producción y Contenidos se usa en esta etapa completamente.</p>
	Animación 3D (I)	10 horas de capacitación por persona	
	Videojuegos (I)	10 horas de capacitación por persona	
ETAPA DE PRODUCCIÓN	Desarrollo Web	20 horas de capacitación por persona	<ul style="list-style-type: none"><li>4. Equipos Gama Media con el siguiente software:</li><li>- Paquete de Adobe</li><li>- Software para hacer Stopmotion.</li><li>- Unity</li><li>- Herramientas de desarrollo para web</li><li>- Herramientas de desarrollo para móviles</li></ul> <p>El Centro de Producción y Contenidos se usa en esta etapa completamente.</p>
	Desarrollo para móviles	20 horas de capacitación por persona	
	Animación 3D (I)	10 horas de capacitación por persona	
	Videojuegos (I)	10 horas de capacitación por persona	
ETAPA DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL	Creación de modelos de negocio con Canvas	5 horas de capacitación por persona	<p>Equipos de Gama Media</p> <p>Centro de Producción y Contenidos</p> <p>Área de Innovación</p>
	Mercado de	5 horas de	



ETAPA	TEMÁTICA	HORAS DE CAPACITACIÓN	HERRAMIENTAS A UTILIZAR
	contenidos digitales	capacitación por persona	
	Emprendimiento Digital	10 horas de capacitación por persona	

Tabla No 1

La concepción de un plan de Formación para el PVD Plus, parte de establecer 4 etapas importantes para el desarrollo de las competencias de los estudiantes que deseen hacer parte de un programa planteado por el PVD Plus en el “Desarrollo y Producción de Contenidos Digitales”.

A continuación se detallan las etapas de formación:

- **Etapa Conceptual**

En esta etapa el estudiante iniciará con el conocimiento de las industrias culturales, el arte, los principios de diseño, historia y la animación.

Se plantean actividades de trabajo sobre papel, este espacio es una inducción que se plantea con el objetivo de identificar las capacidades del estudiante y sus conocimientos básicos sobre el dibujo y las secuencias de animación, con técnicas de aplicación como la de storyboard.

Se entiende además que en esta etapa el estudiante logrará las primeras interacciones con las herramientas para diseño y producción de contenidos enfocados a la web, además de la herramienta Scratch que permiten desarrollar el pensamiento lógico a través de la programación.

Es primordial que el estudiante en esta etapa reconozca las herramientas de hardware y software que serán utilizadas para el diseño gráfico, desarrollo y producción de contenidos digitales.

**Esta etapa tiene una duración de 40 horas.**

- **Etapa pre-producción**

En esta etapa el estudiante dará inicio al manejo de herramientas profesionales para la creación de los primeros productos de animación, software, aplicaciones y diseño. En esta etapa se desarrollarán en el estudiante capacidades para desarrollar estrategias enfocadas a la innovación tecnológica.

A través de herramientas para la creación de Stopmotion, los estudiantes podrán adoptar técnicas de animación cuadro por cuadro, que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. Es por eso que para este espacio el estudiante deberá hacer uso de cámaras fotográficas y filmadoras.



De igual forma el estudiante iniciará con la primera etapa de creación de videojuegos, aplicaciones y desarrollo para web.

**Esta etapa tiene una duración de 60 horas.**

- **Etapa de producción y emprendimiento**

Esta etapa permitirá al estudiantado desarrollar los primeros prototipos y desarrollos. Se afianzaran los conocimientos de la primera etapa de desarrollo de videojuegos, animación y aplicaciones.

A través de talleres prácticos el estudiante empezará a perfilarse y a definir la línea de trabajo en la que desea continuar, con el objeto de encontrar un foco de desarrollo en la producción de contenidos digitales.

Se espera que esta fase permita identificar aquellos estudiantes con un espíritu emprendedor.

**Esta etapa tiene una duración de 60 horas.**

- **Etapa de Emprendimiento Digital**

Esta etapa tiene como propósito presentarle al estudiante talleres prácticos y/o charlas para diseñar y formular modelos de negocio a través del modelo canvas. Este espacio se debe facilitar con el objetivo de que el estudiantado encuentre un abanico de opciones para implantar un modelo de negocio sostenible y reconozca las oportunidades del mercado frente a la monetización de contenidos digitales en Colombia.

*Nota: En el evento en que resulten emprendimientos digitales con oportunidades de comercialización dentro del Área de Entrenamiento, con alta probabilidad de comercialización, se propone que de acuerdo a la ubicación del PVD Plus, estos estudiantes puedan dirigirse a la zona donde exista el ViveLab más cercano, donde puedan hacer el uso de licencias comerciales y aprovechar las asesorías y capacitaciones en materia de emprendimiento y tendencias tecnológicas.*

**Esta etapa tiene una duración de 20 horas.**

**b. Talleres y Cursos técnicos de carácter complementario**

El aliado deberá agregar al componente de capacitación definido en literal a, de al menos **dos (2)** cursos técnicos enfocados en TIC tal y como los que se detallan en la Tabla No. 2. De estos dos cursos complementarios el estudiante deberá elegir como mínimo **uno (1)** que se sumará a la capacitación obligatoria.

**ESTRUCTURA COMPONENTE DE APROPIACION DE DESARROLLO COMPLEMENTARIO**

No	CURSO Y/O DESCRIPCIÓN	MÍNIMO DE HORAS
1	ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5.5	
2	ADOBE PHOTOSHOP_CS5	
3	CREACION DE BOCETOS EN DISEÑO GRAFICO	
4	DISEÑO DE SITIOS WEB	



5	ILLUSTRATOR CS5	Entre 30 y 40 horas
6	ILUSTRACION CON TECNICAS DIGITALES	
7	MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS	
8	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES	

Tabla No. 2

### 5.1.2 CENTRO DE PRODUCCION DE CONTENIDOS

El Centro de Producción de Contenidos Digitales del PVD Plus es un espacio físico con recursos tecnológicos y humanos para producir diferentes contenidos digitales escritos, fotográficos, en audio y en video. Estos contenidos deben de ser susceptibles de socializarse a través de la web.

El Centro de Producción de Contenidos Digitales se constituirán en espacios autónomos en los que tanto las comunidades como los estudiantes puedan aprovechar las oportunidades que ofrece la internet para la divulgación de sus discursos, lo que no sólo logrará que las producciones que se hagan se socialicen sino más importante aún, sentará los cimientos para la construcción de una identidad comunicativa propia.

En ese orden de ideas, cada uno de los Centros de Producción de Contenidos Digitales debe tener como fundamento:

- **Concepción del Bien Común:** Los centros de producción de contenidos digitales deben de entender a la información como un bien común. Los hechos que suceden al interior de la comunidad le pertenecen a la comunidad y es esta la que está llamada a contar sus historias y a difundirlas para que desde otros medios se socialicen.
- **Construcción de Identidad:** Es importante que la información que se produzca, ya sea de carácter local, nacional o internacional, no desconozca nunca a sus productores como miembros de una comunidad, pues esto no sólo posiciona al productor de contenidos en un sitio, sino que lo pone en un contexto global, en la que su voz, la voz de la comunidad, sienta bases, propone perspectivas y construye democracias.
- **Participación:** Por ser una propuesta rotulada como comunitaria, debe propiciar espacios para la participación de todos los miembros de la comunidad, para lograr esto, jornadas de autoformación serán claves, pues pondrán la experiencia de algunos al servicio de muchos.

Para lograr estos fines, los Centros de Producción de Contenidos Digitales tendrán como filosofía el aprendizaje colaborativo, entendido como “el conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con tecnología así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo”.



El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje. Se busca que estos ambientes sean ricos en posibilidades y más que organizadores de la información propicien el crecimiento del grupo.

Como resultado del aprendizaje colaborativo y teniendo en cuenta la importancia de la convergencia de medios en el mundo actual, las hipermediaciones permiten pensar en las configuraciones comunicativas que están por encima, al margen e incluso por debajo de los medios tradicionales, entendiendo que el ecosistema comunicativo de la web ha permitido crear entre otras cosas la construcción de identidades individuales y colectivas, esto debido a que las nuevas formas colaborativas y reticulares han logrado desplazar el modelo de “difusión” rompiendo de esta manera los discursos hegemónicos y homogeneizadores.

Los centros de producción de contenidos digitales, buscan consolidarse como el mecanismo autónomo de producción y divulgación de información en una comunidad específica, para dicho fin plantea la creación en su interior de una agencia de noticias que deberá plantear un organigrama en doble vía que permita la circulación y tratamiento de la información en procesos recíprocos. Así, en el centro se ubica la dirección de la agencia, que estará apoyada y rodeada por un consejo de redacción, integrado por los editores: temático, de fotografía, de video, de redes sociales, de audio y el jefe de redacción. Los integrantes del consejo de redacción mantienen un proceso de comunicación entre sí, pero a la vez el intercambio está mediado y centralizado por la dirección.

#### **5.1.2.1 FORMACIÓN CENTRO DE PRODUCCIÓN Y CONTENIDOS**

Uno de los objetivos específicos del proyecto a través del Centro de Producción de Contenidos es masificar en internet el contenido orientado a la preservación de la cultura de las comunidades vulnerables. Para ello, es necesario que exista un equipo de acompañamiento permanente, por comunidad, para que apoyen la generación del contenido descrito. Las comunidades deben ser responsables de la idea, producción y difusión en internet del contenido que se genere, por la cual la obligación del cooperante es de acompañamiento, capacitación y asistencia técnica, que permita que las comunidades usuarias alcancen las siguientes competencias:

- ✓ Utilización de terminales
- ✓ Formación de generadores de contenido digital en las comunidades:
  - Administración en redes sociales (Ej. Facebook, Twitter, etc)
  - Video digital y utilización de plataformas como YouTube
  - Edición básica de video, sonido y fotografía
  - Utilización de herramientas de Geo-referenciación básicas (Ej. Google maps)
  - Generación de contenido radial comunitario
  - Apoyo para el desarrollo de plataforma (s) en internet con contenido cultural
  - Fortalecimiento de las emisoras comunitaria



- Por cada comunidad/organización se debe generar y divulgar en internet contenido digital que permitan difundir aspectos relevantes de su cultura, tradición y lengua.

#### • **COMPONENTES DE LOS CURSOS**

##### a. **Componente Obligatorio:**

El objeto de la implementación de una serie de cursos en el marco del Centro de Producción de Contenidos es adelantar un proceso de capacitación básica con una duración de **diez (10) horas cada ciclo**, distribuido en tres (3) módulos, el primero una charla con una duración de dos (2) horas y los otros dos (2) talleres con una duración de cuatro (4) horas cada uno.

El aliado estará a cargo de la estructuración y desarrollo de estos cursos que garantizaran el uso y aprovechamiento de la infraestructura instalada. Es importante tener en cuenta que cada uno de los estudiantes que haga parte del proceso de formación a través del centro de producción de contenidos debe tomar sin falta el 100% de los cursos, talleres y/o contenidos definidos en la siguiente tabla. Por otra parte, se aclara que para realizar estos cursos o talleres se podrá hacer uso de la sala de innovación.

La descripción de cada uno de los módulos que conforman el componente obligatorio es el siguiente:

MÓDULO	HORAS	METODOLOGÍA	OBJETIVO	CONTENIDOS
Módulo 1: Charla de Sensibilización UN MUNDO EN CONSTANTE MOVIMIENTO	2 HORAS	Charla de 2 horas en la que se busca sensibilizar al ciudadano sobre la realidad de internet, una red universal en la que todos participamos, todos compartimos, todos estamos interrelacionados, todos opinamos.	Brindar los elementos conceptuales y técnicos para que el empresario conozca la realidad del nuevo entorno digital en un mundo que no para de cambiar.	Un análisis general de los constantes cambios que se están produciendo en estos momentos a nivel global. Una reflexión sobre el proceso de transformación de lo tradicional a lo digital. Una descripción de los cambios en los hábitos del consumidor del siglo XXI. Que ha cambiado con la llegada de Internet
Módulo 2 - Taller CONOCIENDO EL NUEVO ENTORNO DIGITAL	4 HORAS	Taller de 4 horas totalmente práctico en el que el ciudadano conocerá de cerca que es y cómo utilizar adecuadamente algunas de las herramientas que ofrece internet.	• Conocer las diferentes herramientas que ofrece internet a nivel tecnológico y práctico • Determinar en cuál de las herramientas es más útil para fortalecer la presencia de mi marca	Que es y cómo utilizar adecuadamente Google Que es y cómo utilizar adecuadamente Google Maps Que es y cómo compartir archivos mediante Google Drive Que es y cómo crear un perfil en Facebook Que es y cómo crear una cuenta en Twitter



MÓDULO	HORAS	METODOLOGÍA	OBJETIVO	CONTENIDOS
				<p>Que es y cómo crear un perfil en YouTube</p> <p>Que es y cómo crear una cuenta en SoundCloud</p> <p>Que es y cómo compartir archivos mediante Dropbox</p> <p>Que es un blog</p> <p>Como crear un blog con wordpress</p> <p>Como generar contenido en un blog</p> <p>Como hacer una página web gratuita</p>
Módulo 3 - Taller COMO ESCUCHAR, VER, APRENDER Y COMPARTIR EN LAS REDES SOCIALES	4 HORAS	<p>Taller de 4 horas totalmente práctico, donde el ciudadano por sí mismo creará contenidos digitales de su marca en algunas de las redes sociales más relevantes. Como resultado del taller, el ciudadano podrá vincular sus diferentes redes sociales y relacionarlas con la página web gratuita que creó.</p> <p>La presencia digital es cada vez más importante, tanto a nivel personal como ciudadano, con una adecuada utilización de las redes sociales a través de internet, cualquier empresa por pequeña que sea puede competir sin necesidad de realizar grandes inversiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Definir procesos estratégicos para la presencia online de una marca</li><li>Entender la dinámica de participación entre marcas y los usuarios en las redes sociales</li><li>Tomar conciencia de la necesidad de diseñar un adecuado plan de mercadeo digital</li></ul>	<p><b>Facebook</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Creación de una página en Facebook</li><li>Grupos</li><li>Places</li><li>Gestión de la página</li><li>Generación de contenidos en Facebook</li><li>Mediciones sobre Facebook</li></ul> <p><b>Twitter</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Creación de una cuenta en Twitter</li><li>Manejo de listas</li><li>Manejo de búsquedas</li><li>Monitoreo de contenidos en Twitter</li></ul> <p>Gestión de la cuenta</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mediciones sobre Twitter</li></ul> <p><b>YouTube</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Creación de un canal en YouTube</li><li>Generación de contenidos en YouTube</li><li>Editor de videos</li></ul> <p>YouTube como red social</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mediciones sobre YouTube</li></ul> <p><b>Foursquare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Creación de un perfil en Foursquare</li><li>Business para Foursquare</li></ul> <p>Gestión de mi negocio</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mediciones sobre Foursquare</li></ul>



MÓDULO	HORAS	METODOLOGÍA	OBJETIVO	CONTENIDOS
				<ul style="list-style-type: none"><li>• Generación de contenidos en Foursquare</li></ul>
				<b>Pinterest</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de un perfil en Pinterest</li><li>• Tableros</li><li>• Business para Pinterest</li><li>• Mediciones sobre Pinterest</li><li>• Generación de contenidos en Pinterest</li></ul>
				<b>Página WEB</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de una página web gratuita</li><li>• Relacionamiento de la página web con mis redes sociales</li><li>• Generación de contenido radial comunitario</li><li>• Apoyo para el desarrollo de plataforma (s) en internet con contenido cultural</li><li>• Fortalecimiento de las emisoras comunitarias</li><li>• Por cada comunidad/organización se debe generar y divulgar en internet contenido digital que permitan difundir aspectos relevantes de su cultura, tradición y lengua.</li><li>• Vinculación de los integrantes a redes sociales y a otras estrategias o proyectos de MinTIC como "Brigada Digital", "Academia Digital"</li><li>• Desarrollo y lecciones en la lengua nativa montadas en la plataformas accesibles al público general</li></ul>

Tabla No. 3

**b. Módulo complementario:**

El aliado deberá agregar al componente obligatorio, al menos **dos (2) módulos** complementarios como los que se incluyen en la Tabla No. 4. De estos módulos complementarios el estudiante mínimo deberá elegir **uno (1)** que se sumará al componente obligatorio.

No.	CURSO Y/O DESCRIPCIÓN	MINIMO DE HORAS
1	FOTOGRAFIA DIGITAL Y SUS ELEMENTOS COMPOSITIVOS	
2	DISEÑO DE PUBLICOMERCIALES	
3	TECNICAS PARA FOTOGRAFIA DIGITAL	
4	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES	
5	ADOBE PHOTOSHOP_CS5	
6	POST PRODUCCION DE AUDIO	Entre 30 y 40 hrs

Tabla No. 4

**5.1.3 AREA DE INNOVACION**

Es un área para formar en competencias digitales a la comunidad en general. A través de esta área se ofertarán cursos enfocados a la capacitación básica en TIC mediante sesiones presenciales y virtuales. Además se ofrecerá acceso a consultas en Internet, *Cursos replicables (Cloud Computing)*, y espacios de trabajo Colaborativo – *BRAINSTORMING* para la producción del sector TI entre otros.

**5.1.3.1 FORMACIÓN PRESENCIAL Y VIRTUAL EN EL AREA DE INNOVACION**

Los procesos de formación en modalidad presencial y virtual para el uso y apropiación de las TIC en los niveles de alfabetización digital y/o de formación básica en TIC, estarán a cargo de la



Dirección de Apropiación del Ministerio de Tecnologías de la Información y las comunicaciones y se llevarán a cabo de acuerdo con los siguientes estándares y contenidos definidos por el MINTIC:

### a. Estándares

- **Materiales de formación:** Los procesos de formación presencial que se adelanten en el área de innovación y que estén a cargo del MinTIC, deberán utilizar únicamente los materiales de formación que serán publicados por el MINTIC a través de su portal web <http://cursos.soytic.gov.co>. Los materiales de formación publicados por el MINTIC cuentan con acuerdos de licenciamiento para cada material, dichos acuerdos de licenciamiento serán comunicados por el MINTIC.
- **Plataforma de formación:** El personal encargado del área de innovación y más exactamente quienes tengan a cargo dictar los cursos de formación, habrán recibido y aprobado el curso virtual con tutor denominado “formación a formadores en alfabetización digital”, cuya duración es de 30 horas y será publicado por el MINTIC a través de su portal web <http://cursos.soytic.gov.co>. Dicho proceso será llevado a cabo a través de la iniciativa de Alfabetización en TIC puesta en marcha por la Dirección de Apropiación de Tecnologías de la Comunicación.
- **Evaluación:** Cada una de las personas que finalicen el proceso de formación presencial presentará una evaluación que deberá ser aprobada; la evaluación será publicada por el MINTIC a través de su portal web <http://cursos.soytic.gov.co>.
- **Certificación:** Se otorgará una certificación a los participantes que hayan aprobado la correspondiente evaluación. El formato con la certificación será publicada por el MINTIC a través de su portal web <http://cursos.soytic.gov.co>.

### b. Componentes y Contenidos de los cursos

- Los contenidos que se dictarán son los contenidos de formación presencial en el uso y apropiación de las TIC en los niveles de alfabetización digital y/o de formación básica en TIC, de 30 horas de duración.
- La formación presencial en el uso y apropiación de las TIC maneja un eje regido por tres aspectos:
  - ✓ **Alfabetización Tecnológica:** hace referencia al uso de la tecnología para comunicar, manejar problemas y organizar información.
  - ✓ **Pensamiento Crítico:** va de la mano con la resolución de problemas y los posibles caminos que permiten esta solución.



✓ **Trabajo Colaborativo:** es el trabajo en equipo y la colaboración al interior de sus integrantes.

- Contenidos:

MÓDULOS	CONTENIDOS	UNIDADES
MÓDULOS 1 -5	Introducción a las operaciones del computador y aplicaciones básicas.	- Alfabetización Tecnológica: hace referencia al uso de la tecnología para comunicar, manejar problemas y organizar información.
	Introducción a internet y correo y al correo electrónico.	
	Introducción al procesador de texto.	
	Introducción a las hojas de cálculo.	
	Introducción al multimedia.	
MÓDULOS 6 – 12	Introducción al espíritu empresarial.	- Pensamiento Crítico: va de la mano con la resolución de problemas y los posibles caminos que permiten esta solución.
	Administración del dinero y las finanzas.	
	Plan de marketing.	
	Creación de marca.	
	Material de Marketing.	
	Marketing en línea.	
MÓDULOS 13 - 14	Recopilar opiniones en línea.	- Trabajo Colaborativo: es el trabajo en equipo y la colaboración al interior de sus integrantes.
	Desarrollar una cartera de productos	
	Presentar el trabajo	

Lo anterior se trata de un programa básico de alfabetización tecnológica, diseñado con el objetivo de que los/as participantes adquieran conocimientos básicos y los integren a la vida diaria. A partir de la interacción práctica y activa con el computador los/as participantes aprenden a explorar y utilizar aplicaciones como internet, correo electrónico, procesador de texto, redes sociales, hojas de cálculo, multimedia, etc.

El programa tiene una duración de **30 horas** y divididas en 3 componentes fundamentales: el Curso Básico, el Libro de Actividades y la Guía de Ayuda. El curso básico consta de 14 módulos divididos en 3 partes así: Parte 1. Aprender nuevas destrezas (Módulos 1 al 5), Parte 2. Aplicar destrezas a los negocios y a los emprendimientos (Módulos 6 al 12) y Parte 3. Presentación del trabajo (Módulos 13 y 14). El libro de actividades presenta instrucciones paso a paso para crear un documento o un producto específico. Y la guía de ayuda es un soporte en línea del curso básico y del libro de actividades.

El enfoque del curso está centrado en que los/as participantes elaboren documentos y desarrollen actividades que puedan ser de inmediata utilidad para ellos/as. Por ello la estructura de las sesiones inicia con una introducción y exploración práctica de la tecnología, luego los/as participantes realizan una práctica guiada y elaboran un documento o desarrollan una actividad

relevante usando la tecnología; al final comparten su trabajo y revisan la lista de control de destrezas.

Esta estructura valida el enfoque centrado en los/as participantes porque propone actividades relevantes para su vida diaria, les motiva para que aprendan haciendo, es decir, concibe el aprendizaje como una experiencia activa, práctica y de exploración conjunta y permanente. Además, los/las participantes aprenden entre sí y para resolver dudas o inquietudes deben acudir en primera instancia a los/as compañeros/as, luego a la guía de ayuda y en última instancia al facilitador/a.

#### 5.1.4 AREA DE ENTRETENIMIENTO:

Diversión enfocada a fomentar el uso proactivo y responsable de las TIC, por parte de niños, jóvenes y adultos (Comunidad en general)



Para la prestación de los servicios de la zona de entretenimiento, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- a) Para promover el uso responsable y apropiado de las TIC y la rotación entre los diferentes usuarios interesados, el Ejecutor deberá tener en cuenta que el tiempo máximo de uso de las consolas de juego por persona debe permitir que la mayor cantidad de personas puedan hacer uso de las mismas.
- b) Dentro del servicio de entretenimiento, el ejecutor podrá prestar el servicio de actividades lúdicas y culturales.
- c) Las acciones de uso de los dispositivos de entretenimiento deberán basarse en propósitos pedagógicos, formativos o de sano esparcimiento.



- d) Sensibilizar a niños, jóvenes y adultos sobre la importancia del uso de las TIC, así como de los riesgos del uso excesivo de los videojuegos y otras tecnologías.
- e) Dinamizar el uso de los videojuegos, a través de actividades que fomenten el trabajo participativo y colaborativo, así como la sana competencia entre los usuarios. Esto se puede lograr a través de competencias y/o concursos, entre otros.
- f) Plantear nuevos escenarios de entretenimiento como: cine - TV club, actividades culturales a través del uso de TIC, entre otros.

## 6. ENTREGABLES

A continuación se presentan los entregables que debe cumplir el Ejecutor para la operación del PVD Plus.

No. de Entregable	Etapa	Descripción	Plazo máximo
1.	Disposición del sitio	Disposición del sitio para que el proveedor inicie con la instalación respectiva del PVD Plus.	Un mes después de la suscripción del convenio interadministrativo
2	Informes mensuales de operación	Remisión de los informes de operación del Punto Vive Digital Plus	Mensual hasta la vigencia del convenio

1. **Disposición del sitio:** El ejecutor deberá realizar las adecuaciones locativas, obra civil necesaria con el fin de garantizar los requerimientos mínimos del PVD Plus establecidos en el Formato No. 1 - Check List.
2. **Informes mensuales de operación:** El Ejecutor deberá entregar informes mensuales a partir del inicio de la operación del Punto Vive Digital Plus y hasta la vigencia del convenio. Este deberá ser presentado a la Entidad Contratante los cinco (5) días hábiles después de cumplido el mes, en CD o medio magnético y deberá como mínimo incluir lo siguiente:
  - a) Relación de los horarios en los que se están prestando los servicios.
  - b) Información relacionada con (\*):
    - Estatus (Activo, no activo) por cada uno de los servicios prestados.



- Ventas del día (Si aplica)
- Detalle de los servicios prestados por fecha.
- Resumen de la operación del Punto Vive Digital Plus por mes, semana, día y fecha específica.
- De los resultados obtenidos en el resumen de la operación, deberá generar reportes gráficos.
- Temas de capacitación desarrollados.
- Número de usuarios por tipo de servicio.
- Número de cursos ofertados.
- Número de personas en proceso de capacitación por cada uno de los cursos.
- Número de personas que han finalizado el proceso de capacitación.
- Número de personas que han recibido certificado de asistencia y aprobación del curso.
- Número de personas que han desertado de los cursos.
- Porcentajes de Uso.
- Incorporación de tecnologías en actividades diarias y/o productivas.

(\*) El reporte de algunos de los anteriores ítems, se pueden consultar a través del Sistema de Administración y Control, el cual será entregado por la Entidad Contratante.

- c) Documentación de al menos una experiencia significativa en la implementación y/o uso práctico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones por parte de la comunidad que permitan evidenciar logros en el proceso de acceso, uso y apropiación de las TIC.
- d) Reporte de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos como parte de la promoción y divulgación del Punto Vive Digital Plus.
- e) Informe de avance a las metas establecidas y las adicionales presentadas en la propuesta en el componente de apropiación.
- f) Diligenciar el formato de Control Ambiental adjunto al presente documento (Formato No. 2)
- g) Mensualmente deberán mencionar como mínimo un acontecimiento o tema que pueda ser noticioso en cada Punto Vive Digital Plus, con sus respectivas fotografías de apoyo en .jpg (Mínimo 3 fotos).

Adicionalmente se podrá solicitar la inclusión de nueva información por parte de la Entidad Contratante.



Los informes deberán contener información clara y concisa, utilizar gráficos, apoyarse en estadística inferencial y descriptiva. Adicionalmente, deberán incluir análisis, conceptos y recomendaciones con relación a la ejecución del proyecto que permitan hacer un seguimiento cuantitativo y cualitativo de los avances logrados en el Punto Vive Digital Plus.

Una vez finalizado el convenio, El Ejecutor deberá entregar un informe final que contenga en forma consolidada toda la información resultante de la ejecución del convenio.

## 7. LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN MARCHA DEL PVD Plus

En este numeral se presentan los lineamientos sobre la composición y alcance para la puesta en marcha de los Puntos Vive Digital Plus, a través del cual la Entidad Contratante busca enmarcar una serie de esfuerzos estratégicos encaminados a ofrecer entre otros, un modelo basado en un esquema tecnológico y de servicios que consolide los Puntos Vive Digital Plus como espacios innovadores para el acceso, uso y aprovechamiento de las TIC.

### 7.1 Operación

Los siguientes ítems detallan las consideraciones a tener en cuenta para la operación de los Puntos Vive Digital Plus.

- a. **Servicio de Conectividad:** El Ejecutor deberá contratar a un tercero habilitado por el registro TIC para prestar el servicio de conectividad a Internet en los Puntos Vive Digital Plus, con las siguientes características mínimas:

○ **Velocidad de Conexión:**

TIPOLOGIA DE PVD+	Velocidad Mínima de Canal Dedicado (Sin reuso, simétrico)
A	6 Mbps

**NOTA:** La prestación del servicio de Conectividad a Internet se deberá realizar al momento de la instalación de la infraestructura técnica (Equipos, mobiliario, cableado estructurado y señalización)

- **Indicador de Disponibilidad:** Este indicador hace referencia al porcentaje de tiempo en el cual el servicio de conectividad de cada PVD Plus debe estar disponible cumpliendo con la capacidad, funcionalidad y el nivel de servicio. Así las cosas, el



proveedor del servicio de internet deberá garantizarle al Ejecutor como mínimo **96%** de disponibilidad del servicio.

ANS (Acuerdo de Nivel de Servicio)	Definición	Nivel Mínimo Requerido	Periodicidad
Disponibilidad	Porcentaje de tiempo en el cual el enlace está en funcionamiento, es decir, con posibilidad de transmisión de información	96%	Mensual

- b. Horarios de Atención:** Cada PVD Plus deberá prestar sus servicios a la comunidad en las áreas de innovación y entretenimiento mínimo 16 horas semanales en horario extracurricular, así como garantizar el uso constante mínimo de 8 horas diarias, 5 días a la semana, en las áreas de entrenamiento y centro de producción de contenidos para prestar las capacitaciones a los estudiantes de 10 y 11 de las diferentes jornadas; salvo que ocurra algún evento de fuerza mayor o caso fortuito. No obstante, el establecimiento educativo podrá involucrar a estudiantes de otros niveles u otros establecimientos educativos siempre y cuando se cumpla con el mismo objeto.

Los horarios de atención a la comunidad deberán ser publicados en el Punto Vive Digital Plus, y ser informados a la comunidad por el administrador del PVD Plus.

- c. Mantenimiento de equipos:** La Entidad Contratante a través de la contratación de un Proveedor prestará los servicios de Mantenimiento Correctivo para los equipos entregados e instalados y donados por el FONDO TIC y así mismo la gestión para hacer efectiva la garantía de los mismos, durante el tiempo de operación del Punto Vive Digital Plus hasta la vigencia del convenio. El Ejecutor está en la obligación de adquirir la póliza - seguro contra todo riesgo para los equipos, bienes y mobiliario que le serán donados para cada uno de los PVD Plus. Estos bienes objeto de donación deberán ser destinados específicamente al desarrollo, ejecución y servicio del PVD Plus.
- d. Administración del Punto Vive Digital Plus:** El Ejecutor deberá establecer dentro de sus procedimientos para el manejo administrativo del Punto Vive Digital Plus, el manejo del Sistema de Administración y Control del PVD Plus, el cual es una interfaz web compuesta por módulos de administración, inventarios y reportes, así como el Sistema de Monitoreo Nacional para la gestión y operación del PVD Plus, el cual será entregado por la Entidad Contratante a través del Proveedor. Adicionalmente, el Ejecutor deberá administrar y garantizar el funcionamiento y prestación de los servicios mínimos contemplados para cada Punto Vive Digital Plus, lo cual será verificado por la Entidad Contratante.
- e. Contratación del Administrador:** El Ejecutor deberá contratar el número de administradores que considere necesarios para la correcta operación del Punto Vive Digital Plus.



Adicionalmente, la Ejecutor deberá definir las actividades que desarrollará el administrador para la correcta operación del Punto Vive Digital Plus de acuerdo con lo establecido en este documento.

- **Criterios de selección de los administradores:**

El Ejecutor deberá realizar el proceso de selección del (los) administrador (es) por cada uno de los Puntos Vive Digital Plus. La (s) personas que sea (n) seleccionada (s), deberán contar como mínimo con los siguientes requisitos:

PERFIL PROFESIONAL	REQUISITOS
Administrador	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser mayor de diez y ocho (18) años de edad.</li><li>• Mínimo que sea técnico o tecnólogo.</li><li>• Demostrar que ha vivido en los últimos dos (2) años en la zona donde se ubicará el Punto Vive Digital Plus.</li><li>• Tener amplias habilidades comunicativas.</li><li>• Tener conocimiento básico de computadores y/o sistemas.</li><li>• Demostrar reconocimiento de la comunidad por su liderazgo y vocación hacia el desarrollo comunitario. (Se sugiere validar la información mediante una (1) carta de referencia que reconozca la gestión y capacidad de liderazgo de la persona.)</li><li>• Disponibilidad para atender el Punto Vive Digital Plus mínimo ocho (8) horas diarias y seis (6) días a la semana.</li></ul>

Las actividades mínimas que deberá desarrollar cada administrador son:

- a. Administrar el sitio (abrir y cerrar el punto, verificar el buen estado de los equipos, tener en funcionamiento y buen estado las diferentes salas del Punto Vive Digital Plus, atender a los usuarios, manejar el Sistema de Administración y Control).
- b. Desempeñarse como examinador durante las jornadas de certificación de competencias básicas, de acuerdo a las indicaciones que se le den por parte de la entidad certificadora (aliado).



- c. Administrar y gestionar el aprovisionamiento de los insumos consumibles como cartuchos de tinta y resmas de papel, baterías, etc.
- d. Difundir entre las personas que participen en los procesos de formación, el material pedagógico correspondiente para cada una de las capacitaciones. Para los procesos que se adelanten como alianzas con otros actores para el desarrollo de capacitaciones sobre temas específicos, la producción y difusión del material pedagógico se hará en coordinación con estos últimos.
- e. Guiar a los usuarios en el uso de Internet, de los computadores, las consolas de juego y otros servicios que preste el Punto Vive Digital Plus de acuerdo con las necesidades particulares de cada usuario.
- f. Una vez puesto en operación el PVD Plus, el administrador podrá participar en ciclos de formación a través de la Academia Virtual de Gestores de TIC, que siendo una iniciativa apoyada por el Ministerio TIC busca fortalecer de manera virtual las capacidades, conocimientos y saberes de las personas que administran y lideran centros de acceso público a TIC. MINTIC dará a conocer al ejecutor de manera oportuna, los cursos en los que los administradores podrán participar, la forma y fechas de inscripción.

- **Capacitación al administrador entregada por el MINTIC a través del Proveedor**

- **Sobre el manejo de los equipos entregados y donados por La Entidad Contratante en el Punto Vive Digital Plus:**

La Entidad Contratante a través de la contratación de un Proveedor, realizará antes de la entrada de operación de cada PVD Plus, una capacitación la cual dispondrá de un tiempo de por lo menos 10 horas en las cuales al(los) administrador(es) del PVD Plus o a quien designe la Entidad Territorial, se les explicará cómo quedó configurada la red y cómo pueden acceder a la misma con el fin que en adelante se hagan cargo de la misma. Cabe resaltar que esta capacitación será teórico-práctica para desarrollar las destrezas mínimas requeridas en el(los) administrador(es) de cada Punto Vive Digital Plus.

Se contemplarán entre otros, los siguientes aspectos para la capacitación:

1. Inspección física de la red implementada.
2. Hacer una prueba de impresión y proyectar la imagen de uno de los computadores mediante el video proyector interactivo.
3. Contemplar además aspectos como: características de los equipos instalados, manejo y cuidado de los equipos instalados, manejo de la línea de soporte de los equipos de cómputo suministrados en la solución y del servicio de conectividad.



Cuando haya cambio de administrador, el administrador saliente deberá entregar toda la información respecto de las capacitaciones al administrador entrante.

○ **Sobre el manejo administrativo y desarrollo de sus funciones principales:**

- ✓ Cada uno de los administradores deberá participar de los cursos virtuales ya sea con tutor o autogestionables, que el MINTIC a través de su estrategia para formación a administradores y líderes de centros de acceso comunitario a TIC ponga a disposición del proyecto durante los meses de duración del mismo.
- ✓ Una vez cumplido el ciclo de formación por cada uno de los administradores, la Entidad les hará entrega de un certificado que los acredite como Líderes TIC.
- ✓ El MinTIC dará a conocer de manera oportuna las fechas de apertura de inscripciones a los ciclos de formación asistida, así como las demás indicaciones que sean pertinentes.
- ✓ El acceso de los administradores a los cursos virtuales así como su participación, estarán a cargo del MINTIC y por lo tanto no representa un costo adicional.

f. **Tarifas:** El Ejecutor deberá determinar las tarifas en las áreas de innovación y entretenimiento de acuerdo con la sostenibilidad de cada Punto Vive Digital Plus, teniendo en cuenta para todos los casos el Anexo “ANÁLISIS DE LAS TARIFAS A COBRAR EN LOS PUNTOS VIVE DIGITAL” el cual se constituirá en el límite tarifario y está dirigido a los Puntos Vive Digital Tradicionales, por lo que el análisis respectivo aplicaría para las salas de internet, capacitación (en los PVD Plus denominada área de innovación) y zona de juegos (denominada en los PVD Plus área de entretenimiento). No obstante lo anterior, y teniendo en cuenta que la Entidad Contratante le entrega tanto los bienes, equipos y mobiliario, el ejecutor podrá brindar todos los servicios del PVD Plus de forma gratuita a la comunidad, sin dejar de lado el cabal cumplimiento de sus obligaciones para la correcta operación y administración del Punto Vive Digital Plus.

g. **Metas del Proyecto en Materia de Apropiación de TIC especializada**

Para las áreas correspondientes a Entrenamiento y Centro de Producción de Contenidos, El Ejecutor deberá cumplir con las siguientes metas de formación en competencias y cantidad de proyectos asociados al uso y aprovechamiento de las mismas áreas en las condiciones definidas a continuación.

**a. Metas de formación en competencias**

Durante el tiempo de ejecución del proyecto se deberán formar al menos **12 estudiantes** por cada una de las áreas de Entrenamiento y Centro de Producción de Contenidos, en los cursos y/o contenidos definidos para estas.

**b. Proyectos asociados al uso y aprovechamiento del PVD Plus**

- **Área de Entrenamiento:** Teniendo en cuenta que el objetivo de esta área es brindar capacitación técnica en producción de contenidos digitales, desarrollo de aplicaciones para web y móviles, productos de animación, videojuegos y el desarrollo de proyectos de emprendimiento en este sector entre otros, que están descritos en el presente documento se deberá proponer al menos UN (1) proyecto, que beneficie a la comunidad o a un sector de esta, involucrando a los estudiantes capacitados y las temáticas desarrolladas.
- **Centro de Producción de Contenidos:** Teniendo en cuenta que el objetivo de esta área es producir diferentes contenidos digitales escritos, fotográficos, en audio y en video para ser socializados a través de la web, se deberá proponer al menos UN (1) proyecto que beneficie a la comunidad o a un sector de esta. El proyecto que se propongan debe enfocarse en alguna de las siguientes temáticas:
  - ✓ Construcción de Programas Radiales
  - ✓ Construcción de Boletines Digitales, Periódicos Digitales o Infografías
  - ✓ Planeación y Construcción de Contenidos Audiovisuales (Cortos, documentales, otros)

**h. Sostenibilidad del PVD:** El Ejecutor (Secretaría de Educación de la Entidad Territorial Certificada) deberá garantizar durante el periodo de operación del contrato los siguientes ítems:

- Disponibilidad Efectiva del sitio mínimo durante la vigencia del contrato
- Pago de Arriendo (Si Aplica)
- Pago de Servicios Públicos
- Pago del servicio de conectividad
- Pago de Administrador(es)
- Entrega de consumibles (papelería, cartuchos, etc)
- Apropiación especializada en TIC enfocada a desarrollo de software y producción de contenidos digitales.
- Pago póliza- seguro contra todo riesgo de la infraestructura que le será donada en cada uno de los PVD Plus.



### i. Promoción y Difusión

El ejecutor es el responsable de implementar el componente de Promoción y Difusión para garantizar el reconocimiento del mismo entre la comunidad, así como promover continuamente el uso y apropiación del mismo.

Por lo anterior este convenio incluye los lineamientos en términos de comunicaciones que garanticen homogenización de marca y posicionamiento dentro de la comunidad.

La estrategia a implementar por cada Punto deberá contemplar:

- ✓ Desarrollo y ejecución de acciones de divulgación
- ✓ Eventos para los grandes cierres departamentales
- ✓ Actualización de Bases de Datos

Adicionalmente cada Punto deberá proveer un insumo básico que corresponde a reportar los grandes logros mensuales en términos de impacto y la recopilación de casos de éxito. Para lo anterior, se deben seguir las siguientes recomendaciones:

#### 1. Lineamientos

- ✓ Desarrollar una estrategia de comunicación basada en las necesidades y objetivos que establezcan ambas partes (Entidad Pública y Fondo TIC)
- ✓ La comunicación debe cumplir estrictamente con los objetivos establecidos previamente
- ✓ Se debe considerar que las ejecuciones creativas deberán estar alineadas con las condiciones culturales de cada uno de los departamentos o regiones a impactar (aspectos como palabras y acentos, tipo de vestido de cada región al producir piezas)
- ✓ Todas las piezas de comunicación desarrolladas deberán ser revisadas y aprobadas previamente por el Fondo TIC antes de ser producidas y/o difundidas

#### 2. Marca

- ✓ Se deberá mantener una unidad de marca: Toda la comunicación deberá ir acorde al Manual de Imagen, donde se establece el uso de logos para todo tipo de piezas.
- ✓ No se pueden desarrollar logos o identidades de marca diferentes a lo establecido en el Manual, los únicos logos que están autorizados a utilizar, con los cuales deben firmar y cerrar todas las piezas de comunicación son: Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Vive Digital, Prosperidad para todos y el logo de la Entidad Pública.
- ✓ Todos los logos y elementos que se utilicen deberán estar en alta resolución. Los logos de Ministerio, Vive Digital y Prosperidad serán suministrados por el Fondo TIC.
- ✓ Todas las piezas deben incluir la frase de cierre: Tecnología en la vida de cada colombiano.



### 3. Actividades a desarrollar:

El ejecutor debe contemplar dentro de su gestión la realización de las siguientes actividades, dentro del Plan de Comunicaciones de cada Punto.

Reporte de logros	<p>El Fondo TIC entregará un formato con los indicadores de logros, que debe ser diligenciado mensualmente por cada uno de los centros poblados. La información se envía adjunta vía correo electrónico a <a href="mailto:comunicacionesconectividad@mintic.gov.co">comunicacionesconectividad@mintic.gov.co</a>, además de ser entregada en físico al Fondo TIC.</p> <p><b>Realización o entrega:</b> Mensual</p>
Recopilación casos de éxito	<p>La entidad territorial deberá documentar mensualmente los casos de éxito: Pieza compuesta por 3 fotografías de caso de éxito y de texto en word que describa los antecedentes, descripción del caso y logros o resultados.</p> <p><b>Realización o entrega:</b> Mensual</p>
Inauguración del Punto Vive Digital	<p>El ejecutor debe realizar un evento de inauguración de cada Punto Vive Digital Plus, la cual debe incluir el lugar (puede ser el mismo Punto), amplificación de sonido y micrófonos, refrigerios, mesa principal, carpas (si es en exterior), sillas, grupo cultural, atril, banderas, himnos, convocatoria de comunidad y consecución de casos de éxito de uso del Punto. La fecha de inauguración debe ser coordinada en conjunto con el Fondo TIC.</p> <p><b>Realización o entrega:</b> Una vez por Punto</p>
Actividades de Sensibilización a la comunidad	<p>Cada mes el Punto debe realizar al menos una actividad de sensibilización, acorde a los establecido en el aparte Apropiación, que debe ir en línea con la celebración de fechas importantes y su relación con las TIC:</p> <p>Será una actividad experiencial con la comunidad, donde el tema central de cada mes será entregado por el Fondo TIC durante el primer mes del convenio y la entidad territorial se encargará de verificar la realización de la misma en conjunto con el administrador del Punto. Adicionalmente se debe realizar registro fotográfico de la actividad a la supervisión del convenio.</p> <p><b>Realización o entrega:</b> Mensual</p>



Matriz de actualización de datos de administradores	15 días antes del inicio de la operación del Punto, el ejecutor deberá reportar la información de su administrador acorde a la Matriz detallada a continuación. A partir del primer mes de operación, entre el día 1 y 5 de cada mes, se debe enviar esta misma Matriz con las Novedades de cambios de personal (retiro o ingreso de administradores) o actualización de datos personales.  <b>Realización o entrega:</b> Mensual
---	---

Adicionalmente, se deben realizar:

Cuñas	Pre-producción, producción y post-producción de 9 cuñas de 30" por cada Punto, donde cada una incluya: 2 locutores y música de Stock. Estas cuñas deberán ser producidas en el Punto Vive Digital Plus, haciendo uso de los equipos de la Sala de Producción de Contenidos.  Estas cuñas serán entregadas así:  3 cuñas en el mes 4 de la operación:  Las recomendaciones para estas cuñas son: <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Que cuenten una micro historia: Por qué le sirve a la comunidad ir al Punto. Tema experiencial que cuente el beneficio de tener Internet cerca a su casa, qué uso le daría, etc.</li><li>✓ Cada pieza debe tener un tono y estilo regional.</li><li>✓ Frases en todas las piezas:<ul style="list-style-type: none"><li>○ (En el cierre de las cuñas) Tecnología en la vida de cada colombiano. Vive Digital.</li></ul></li><li>✓ Importante que no presenten el mismo uso, que no todas las piezas muestren el mismo uso del Punto. Utilizar temas como educación, salud, emprendimiento, turismo, agricultura, etc.</li></ul>
-------	--

#### 4. Guía de Participación en la Comunidad Virtual

La comunidad virtual se convierte en un moderno canal de comunicación entre el Ministerio TIC y los Puntos Vive Digital (PVD) en el país, con el que pretendemos generar vínculos y relaciones comunes entre cada uno de los administradores de los Puntos ubicados en los centros poblados del país. Esta comunicación estará dada, por un lado, a través de escuchas activas bilaterales, conversaciones, información institucional de interés de todos, contenidos de apropiación de la



tecnología, concursos, preguntas, y demás actividades que resalten el trabajo del proyecto en las regiones. Por otro lado, buscamos especialmente, que los administradores sean fuente de primera mano de sus actividades y de casos de éxito de la comunidad, frente al uso y apropiación del proyecto.

A continuación, los pasos que deberá seguir la entidad territorial para que los administradores de los PVD formen parte de la comunidad virtual mencionada.

- Enviar la actualización con los datos de administradores actuales de los Puntos Vive Digital Plus, de acuerdo con la Matriz de Actualización de Datos de Administradores detallada a continuación y sus novedades, con el objetivo de que la Entidad Contratante pueda contactarlos vía correo electrónico o teléfonos.

Matriz de actualización datos de administradores						
Nombres y Apellidos	Perfil Facebook (Si cuenta con él)	Correo personal o el utilizado para Facebook	Edad	Administrador PDV de (nombre del municipio)	Número celular	Teléfono Fijo

- Cada gestor debe contar con un perfil personal en Facebook, con sus nombres y apellidos y/o el nombre del PVD PLUS. Además deberá contar con una foto de perfil con la camiseta o chaqueta del proyecto puesto, indicar que es administrador del PVD+. En caso de no contar perfil en Facebook, ingresar a [www.facebook.com](http://www.facebook.com) y seguir los pasos de registro en la red social.
- Luego, ubicar en el buscador de Facebook el grupo **Hablemos de ConeCTICvidad** y dar clic en unirse al grupo. Si no lo encuentra dar clic en el siguiente enlace <https://www.facebook.com/groups/409380625824873/> y, posteriormente, clic en unirse al grupo.
- Por último, seguir diaria y permanentemente los mensajes que se publicarán, publicar casos de éxito de los Puntos y comentar los casos de los demás, participar activamente en los concursos, encuestas, eventos y compartir información y contenidos de interés para los demás administradores.

A tener en cuenta:

- Recomendamos escribir cada caso de éxito utilizando siempre el nombre del grupo. Ej: En Mi Punto Vive Digital de XXXX los niños se capacitaron en no dar #ciberpapaya.
- Bajo ningún motivo los administradores podrán invitar a personas que no sean administradores para evitar filtración de información que pueda atentar contra la seguridad del proyecto.
- Cada Punto Vive Digital PLUS deberá contar con un correo electrónico en Gmail pues, aparte de la comunidad virtual, el Ministerio TIC, desarrolla actividades a través de videoconferencias que



necesariamente funcionan sobre plataformas de Google. De esta manera, sugerimos un correo corto y sencillo que incluya no más que el nombre del corregimiento/vereda/centro poblado. Por ejemplo: [sanvicente@gmail.com](mailto:sanvicente@gmail.com).

## 5. Recopilación de Casos de Éxito

Los Casos de Éxito son la forma más común de testimonio de usuarios o de experiencias positivas en los Puntos, en términos de impacto, cercanía, productividad y apropiación. Son básicamente, resultados positivos e historias de iniciativas que pueden compartirse con otros Puntos / usuarios a la hora de incentivar el uso de estos espacios.

*Un caso de éxito es una historia convincente y atractiva, a través de la cual se evidencien los beneficios de usar los Puntos Vive Digital Plus, así como del uso apropiado de Internet.*

### Recomendaciones para identificar casos de éxito

Para identificar un acontecimiento o tema que pueda ser noticioso podemos guiarnos por alguno de los criterios a continuación. Si cumple con uno o más de estos ES una noticia que podemos promocionar por alguno de los canales destinados a tal fin:

1. **¿El tema es novedad?** Los sucesos son nuevos, desacostumbrados y poco usuales.
  - a. Jóvenes se desplazan largas distancias para estudiar su curso virtual en el Punto Vive Digital.
2. **¿Los beneficiados son públicos diferentes a los usuales?**
  - a. Adultos mayores se reúnen en el telecentro para aprender de TIC
  - b. Grupo de personas con discapacidad visual utiliza software lector de pantalla para capacitarse en el Punto Vive Digital.
3. **¿Implica desarrollo de proyectos – iniciativas personales o grupales?** Tiene interés noticioso todo lo que afecte a la vida de las personas
  - a. Jóvenes de Pereira desarrollan proyecto en el Punto Vive Digital para promover el blog de comunidad.
  - b. Madres cabeza de hogar que se capacitan en el Punto Vive Digital crean plataforma en Internet para vender sus artesanías
4. **¿Es una oportunidad de promoción?** Mientras más rápido se dé a conocer un hecho noticioso mayor valor posee.
  - a. Nuevos Puntos Vive Digital entrarán en funcionamiento en el municipio de Florida - Valle.



5. **¿El desenlace es esperado?** Algunas noticias mantienen el interés del público en espera del desenlace que puede resultar sorprendente.
  - a. Finaliza primer curso de certificación de Ciudadano Digital en el Punto Vive Digital de Tumaco.
6. **¿El resultado es superior a lo esperado?** Si se superan metas, las cifras son altas o en general el reporte es positivo.
  - a. 300 personas se capacitaron en el uso de Internet en el primer mes del Punto Vive Digital (nombre).
7. **¿Es un servicio a la comunidad?**: Una noticia puede percibirse como tal en función del servicio que preste a la comunidad. Que ayude a tomar decisiones.
  - a. Punto Vive Digital de Tuluá abre cursos de innovación y emprendimiento.
8. **¿Es un caso de éxito de uso de tecnología?** Sobre nuestros proyectos, la comunidad desarrolla algún tipo de proyectos.
  - a. Proyectos de educación virtual y telemedicina adelanta el municipio de Murindó gracias al Punto Vive Digital de Santa Marta

### ¿Qué reportar?

Cada caso de éxito debe cumplir contar contemplar como mínimo con la siguiente estructura y ficha técnica:

#### *Título*

Cree un título poderoso que les diga a los lectores lo que pueden esperar de la historia. Trate de incluir un dato fuerte para enfatizar el valor de la historia, por ejemplo: Alianza con el Sena en Punto Vive Digital de San Andrés, permitió capacitar a 200 adultos mayores.

#### *Resumen*

Incluya un resumen de la noticia, donde en un solo párrafo el lector comprenda la esencia de la noticia, y cuente con los datos básicos de conde ocurrió, cuál es la historia, quiénes fueron los beneficiados y los resultados alcanzados.

#### *Contexto*

Es el espacio ideal para dar a conocer que esta historia hace parte de un proceso de formación a la comunidad, que dicho proceso ha alcanzado XXX personas capacitadas en XXX temas, que ha generado un impacto positivo en la región debido a... (explicar). Por ejemplo: Esta historia se da en el marco del proyecto Puntos Vive Digital en el departamento

#### *Detalles*

Contar el paso a paso de la historia, los contenidos ofrecidos en ese proceso de formación, cómo los estudiantes desarrollaron su proyecto, qué tipo de plataforma se encuentran utilizando para realizar sus blogs, plataformas de promoción de productos, etc. Cuente en detalle el desarrollo de la noticia y sus elementos.



Cualquier duda o solicitud de información adicional puede ser remitida al correo [comunicacionesconectividad@mctic.gov.co](mailto:comunicacionesconectividad@mctic.gov.co)

### Cómo reportar?

Mensualmente la entidad territorial debe garantizar que el caso de cada Punto Vive Digital se reporte al Fondo TIC a través de los siguientes canales:

Periodicidad:	Mensual durante la operación del Punto
Fecha límite de entrega:	Primeros 5 días hábiles del mes
Extensión:	Mínimo 250 palabras
	Mecanismo de envío: En formato Word por correo electrónico al supervisor del contrato, con copia al correo <a href="mailto:comunicacionesconectividad@mctic.gov.co">comunicacionesconectividad@mctic.gov.co</a> y Publicación en el grupo de Facebook hablemos de Conectividad

Características fotografías:	Mínimo 3 Fotografías de apoyo en formato .jpg (No incluidas dentro de un documento en word). Fotografías con un tamaño mínimo de 500 Kb, resolución mínima de 1200 x 800 pixeles. No debe tener partes borrosas, estar pixelada o presentar personas de espalda en los primeros planos. Deben ser muy claras al evidenciar la noticia o caso de éxito.
------------------------------	---

- ✓ Envío por correo electrónico al correo [comunicacionesconectividad@mctic.gov.co](mailto:comunicacionesconectividad@mctic.gov.co)
- ✓ Reportar dentro del informe mensual de operación

## 6. Insumos a entregar por parte del Fondo TIC

Fondo TIC entregará en el primer mes del convenio los siguientes insumos para tener en cuenta:

- ✓ Logos y manual de uso de marca

### j. Reubicación o traslado del Punto Vive Digital Plus

El EJECUTOR deberá tener presente que La ENTIDAD CONTRATANTE no reconocerá ningún valor por concepto de reubicaciones o traslados del Punto Vive Digital Plus.



Así mismo, los sitios propuestos para la implementación y operación de los Puntos Vive Digital Plus, **no pueden ser cambiados.**



MinTIC

Ministerio de Tecnologías de la Información  
y las Comunicaciones

**vive digital**  
Colombia

### Formato No. 1 CHECK LIST

		LISTA DE CHEQUEO PARA LA REVISIÓN TÉCNICA DE INFRAESTRUCTURA FÍSICA PUNTOS VIVE DIGITAL PLUS					
MUNICIPIO:		DEPARTAMENTO:					
DIRECCION:		PISO TERMICO MSNM	0 A 1000 MSNM	1000 A 2000 MSNM	2000 MSNM		
		Fecha			DD	MM	YYYY
REVISIÓN TÉCNICA DE LA INFORMACIÓN							
No.	DESCRIPCION	OBSERVACIONES			ACCIONES A SEGUIR		
1	<b>ASPECTOS LEGALES</b>						
1.1	Escritura del predio						
1.2	Certificado de libertad y tradición del predio						
1.3	Contrato de Arrendamiento o Comodato						
2	<b>SERVICIOS PÚBLICOS</b>						
2.1	Cert. Disponibilidad de Energía	Indicar la carga disponible					
2.2	Cert. Disponibilidad de Serv. Acueducto						
2.3	Cert. Disponibilidad de Serv. Alc. Sanitario						
2.4	Cuenta con servicios sanitarios por género *						
3	<b>ACCESIBILIDAD</b>						
3.1	Cuenta con acceso directo desde la calle para los Usuarios del PVD *	Describir como es el acceso					
3.2	Cuenta con accesibilidad para población con discapacidad *						
4	<b>INFRAESTRUCTURA DEL LOCAL</b>						
4.1	Área Total disponible del local	Anexar plano y cálculo de áreas del local destinado para el PVD +					
4.2	Especificaciones de construcción Generales *	Realizar una descripción de las especificaciones de construcción del local, por ej: estructura de Concreto reforzado con cubierta en estructura metálica y teja en asbesto cemento, acompañar con informe fotográfico					
4.3	Acabado de paredes color blanco	Si hay otro indicar cual, en caso que el acabado de alguna de las paredes sea en ladrillo prensado a la vista sera aceptado					
4.4	Cielo Razo	Describir el tipo de cielo raso y altura del mismo					
4.5	Acabado del piso	No se aceptan pisos en concreto ni en tierra					
4.6	Ventilación Natural del local	Describir el tipo de ventilación y niveles de confort					
4.7	Cuenta con aire acondicionado (indicar cantidad y capacidad en BTU)						
5	<b>INSTALACIONES ELÉCTRICAS</b>						
5.1	Acometida eléctrica	Indicar calibre de los conductores y distancia al punto de conexión a las redes del prestador del servicio eléctrico					
5.2	Tablero General de distribución (para verificar la carga instalada y la disponible para el PVD+) tener en cuenta la potencia mínima requerida en el cuadro anexo	Indicar la carga instalada KVA, carga disponible en KVA y distancia en mts. al Área de almacenamiento (cuarto eléctrico) del PVD+			Si la carga mínima disponible no es la solicitada para la categoría del PVD+ preaprobado podrá repotenciar la red o reconsiderarse la categoría y ajustarla a la que cumpla		
6	<b>TIPOLOGÍA DE RED ELÉCTRICA</b>						
6.1	Monofásica bifilar (fase - neutro) 120 V	Esta tipología NO es viable para el PVD+			Deberá reconfigurar la Red a las tipologías 6.2 o 6.3		
6.2	Monofásica trifilar (fase - neutro- fase) 120/240 V						
6.3	Bifásico trifilar (fase-fase-neutro) 2x120/208 V						
6.4	Trifásico tetrafilar (fase-fase-fase-neutro) 3x120/208 V						
6.5	Sistema de tierra del tablero general de distribución	Si existe realizar la medición					
SE CUENTA CON TODA LA INFORMACIÓN PARA EXPEDIR LA VIABILIDAD PARA LA INSTALACIÓN DEL PVD+ (S/I/NO):					SI	NO	
VoBo. INTERVENTORIA							
* Opcional no aplica para la viabilidad							

## FORMATO No. 2 – Control Ambiental



**Nombre Empresa Recolectora Residuos Reciclables:** \_\_\_\_\_

**Nombre Empresa Recolectora Residuos Peligros y RAEES:**