ANÁLISIS DEL SECTOR ECONÓMICO

OBJETO: CONTRATAR LAS RESTAURACION Y EL MANTENIMIENTO DE AREAS CONTRATAR EL SERVICIO DE DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE RECORRIDO VIRTUAL 360 Y ANIMACIONES PARA REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN EL PARQUE ARQUEOLOGICO DE FACATATIVA

De conformidad con los lineamientos de Colombia Compra Eficiente según La función de compras debe estar orientada a satisfacer las necesidades de la Entidad Estatal y a obtener el mayor valor por el dinero público. En consecuencia, la Entidad Estatal debe entender claramente y conocer: (a) cuál es su necesidad y cómo puede satisfacerla; (b) cómo y quiénes pueden proveer los bienes, obras y servicios que necesita; y (c) el contexto en el cual los posibles proveedores desarrollan su actividad.

Considerando lo dispuesto en el artículo 2.2.1.1.1.6.1 del Decreto 1082 de 2015 se presenta este estudio cumpliendo el deber de las Entidades Estatales de analizar el sector, es decir, el mercado relativo al objeto del Proceso de Contratación, desde la perspectiva legal, comercial, financiera, organizacional, técnica y de análisis de Riesgo.

Con el propósito de generar buenas prácticas que propendan por la promoción de la competencia en materia de contratación pública.

ASPECTOS GENERALES

La Alcaldía Municipal de Facatativá debe analizar los aspectos generales que orienten al desarrollo del mercado de bienes, productos o servicios para alcanzar los objetivos de eficacia, eficiencia, economía, promoción de la competencia y manejo del Riesgo. que son esenciales en el proceso de contratación, y en relación directa con el objeto contractual, Según lo anteriormente expresado se identifican los siguientes aspectos para desarrollar el objeto contractual: CONTRATAR EL SERVICIO DE DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE RECORRIDO VIRTUAL 360 Y ANIMACIONES PARA REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN EL PARQUE ARQUEOLOGICO DE FACATATIVA

- **ALCANCE:**

El alcance del estudio se realizará de manera PROVINCIAL , ya que tanto la provincia Sabana de Occidente como el Municipio de Facatativá, cuentan con empresas, establecimientos de comercio y/o personas que ofrecen **SERVICIOS DE DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE RECORRIDO VIRTUAL 360°**

- **MARCO ECONÒMICO:**

Como referencia del desarrollo económico del sector se tomaron los estudios realizados por el **Banco mundial en Colombia: panorama general del 06 de octubre de 2021, Cámara de Comercio de Facatativá**, en su área de estudios e investigaciones para el año 2019 el cual evidencia un informe económico de la región Sabana de Occidente así como un estudio a **nivel local del Municipio de Facatativá,** del mismo modo encontramos en el **observatorio de competitividad**, económico y empresarial de la Sabana de occidente.

Referencias documentos consultados:

https://www.bancomundial.org/es/country/colombia/overview#1
https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-nacionales-trimestrales/pib-informacion-tecnica
https://www.ccb.org.co/content/download/3212/file/Plan%20de%20competitividad%20de%20Sabana%20Occidente.pdf

https://www.efr-cundinamarca.gov.co/sites/default/files/efr-pdf/19176-facatativa-correcta-un-proposito-comun-20202024-c.pdf (PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL "FACATATIVÁ CORRECTA, UN PROPÓSITO COMÚN 2.020 – 2.024")

- **MARCO TÉCNICO:**

De conformidad con el objeto contractual señalado, se estableció que el servicio que se pretende contratar debe llenar las siguientes características técnicas:

ITEM	DESCRIPCION	CANTIDAD	COTIZACION 1 : PANORAP	COTIZACION 2 360° VIRTUAL TOUR
1	DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA RECORRIDO VIRTUAL 360° COMPUESTA POR 18 CAPSULAS CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS	1	$ 37.457.030	$ 33.324.760

Capsula N°1	CANTIDAD	CONTENIDO	OBSERVACIONES
Titulo: Parque Principal Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Se hace un paneo aéreo del municipio, bajando en un video en perspectiva en primera persona por los caminos reales y llegando al centro histórico, pasando por los principales atractivos turísticos finalizando en el PAF mostrando el recorrido que deberán hacer las personas desde ese punto hasta el parque.	Realizar el paneo por drone del municipio, donde esta sería la imagen de carga. Partiendo de ahí se generan cuatro conectores: 1.1. Plano subjetivo de un camino real o sendero ecológico. 1.2. Caminata en plano subjetivo desde el parque principal hasta el PAF. 1.3. Vista 360° de la sala museal de la casa de la cultura. (los videos los suministra la alcaldía)

Capsula N°2	CANTIDAD	CONTENIDO	OBSERVACIONES
Titulo: ¿Qué es el Parque Arqueológico de Facatativá? Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Bienvenido al Parque Arqueológico de Facatativá (PAF), bien de interés cultural del ámbito Nacional; el único parque arqueológico ubicado dentro de un casco urbano. Éste tiene como objeto de conservación el arte rupestre, plasmado en sus paredes rocosas, que dan cuenta de los primeros seres humanos que poblaron este territorio. Te invitamos a recorrerlo, conocer de su historia y protegerlo. El video debe contener lo anteriormente descrito, además de la presentación de los ejes del PAF los cuales son Arqueológico, Histórico, Geológico y Ambiental. RUPESTRE el articulador	1. Realizar un paneo por drone del PAF. 2. Durante el video se debe utilizar voz en off describiendo el contenido

Capsula N°3	CANTIDAD	CONTENIDO	OBSERVACIONES
Titulo: Conformación de las rocas Hacer animación y video Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Realizar una animación3D que muestre el proceso de subducción de las placas tectónicas particularizando las placas de nazca y sur americana hace 100 millones de años y la formación de las rocas hace 65 millones de años con la elevación de la cordillera central y el proceso de formación de las rocas gracias a los sedimentos de los ríos provenientes de dicha cordillera. Finalmente se muestra las rocas del parque arqueológico como el final de ese proceso formativo. Tomar en cuenta fotografía 1941 alineación	El video debe ser una animación 3D desde PANGEA hasta llegar a los ANDES en la actualidad ubicandonos en Facatativá ; la vista debera ser 360°

Capsula N°4	CANTIDAD	CONTENIDO	OBSERVACIONES

Titulo: Lago Humboldt Hacer animación y video Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Realizar la animación de cómo después de la ruptura de las paredes conocidas como el Salto del Tequendama cambia el paisaje de la sabana Un mito de la cultura Muisca relata cómo Bochica fue quien abrió las paredes del Tequendama para así darle la tierra a los muiscas en el altiplano Cundiboyacense.	Hacer animación 3D donde se evidencie lo espectacular del suceso de ruptura y cambio del paisaje. Así mismo resaltar el mito muisca.
Capsula N°5	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: ¿Que es el arte rupestre? Hacer animación y video Se hace necesario el uso de voz en off Creación de personajes	1 Unidad	Se debe presentar una línea evolutiva del pensamiento humano y el desarrollo de herramientas, así como el descubrimiento de los PIGMENTOS y su forma de plasmarlos. Iniciamos con un grupo de humanos primitivos descubriendo herramientas y el fuego como se ve en los siguientes enlaces. https://www.youtube.com/watch?v=wvds-qhMA78 https://www.youtube.com/watch?v=vj7EgZcuPIk Después de esto un diagrama similar al anterior con el descubrimiento de tintes, los humanos experimentando con ellos haciendo dibujos cada vez más complejos y desarrollo de tintes cada vez más complejos con hornos rudimentarios. Y finalmente un grupo de humanos pintandó pictogramas. calentamiento del pigmento para que pueda quedar plasmado y durable.	En este video se observarán las manos de los personajes realizando el contenido, dado que no se tienen parámetros para hacer una presentación aproximada de estas personas
Capsula N°6	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Mapa de recorrido del poblamiento de América. Hacer animación y video Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Realizar un mapa de recorrido de los humanos desde Etiopía hasta Europa, toda África, Asia, Australia, América, Colombia y finalmente Facatativá, generando viñetas en sitios reconocidos de arte rupestre a su paso especificando la antigüedad del sitio. Se debe revisar el mapa de poblamiento, e incluir puntos de arte rupestre	Animación 3D
Capsula N°7	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Primeros Pobladores Hacer animación y video Creación de personajes Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Animación de un grupo de cazadores recolectores cazando mega fauna (mastodonte, megatherio), después despresando el animal, cocinando, y luego comiendo. Dejando restos de comida y herramientas etc y mostrar el proceso de cubrimiento de los materiales por el paso del tiempo hasta la llegada de los arqueólogos re descubriendo el sitio.	1. Animación 2D. 2. Primer plano objetual de un video desde tierra cuando un arqueologo tipo Indiana Jones escaba la tierra.
Capsula N°8	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**

Titulo: Tipos de pictogramas Hacer animación, video y uso de voz en off Creación de personajes	1 Unidad	Ubicación de Colombia, Facatativá, Parque Arqueológico, las Trillizas, enfocándose en los pictogramas más representativos (representación abstracta). Explicación Teoría chamánica: Animación de abrigos rocosos y cómo va oscureciendo, se ven las estrellas y se enciende un fuego en la parte de abajo del abrigo rocoso. Se ve una sombra que plasma con sus manos un pictograma	Animación 2D
Capsula N°9	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Realización de Pictogramas Hacer animación y video Creación de personajes	1 Unidad	Se muestra a un cazador recolector preparando y cocinando (horneado) algo con diferentes elementos, pero el ingrediente principalmente son pequeños bloques (bloques de tierra compacta de color rojo ocre con gran cantidad de óxidos de hierro) de color rojizo. Al finalizar el proceso obtiene un líquido de tonalidad roja el cual guarda, para que posteriormente el chamán del grupo lo use y comience a realizar trazos sobre las rocas.	1. Se realiza video en plano subjetivo del cazador recolector realizando algunas de las actividades descritas, donde se evidencien algunos pictogramas del PAF
Capsula N°10	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Vida los antiguos pobladores. Hacer animación y video Creación de personajes Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Realizar una animación de un chaman dirigiéndose a un publico desde la roca ceremonial, tambien conocida comola ventana al mundo, en este punto se deberá evidenciar la existencia de un piso de piedra donde el público se encontraba aproximadamente en el 3000 ANE (antes de nuestra era). Se muestra el paso del tiempo, en la medida que el cazador recolector se convierte en agricultor, cambia su forma de vivir en chozas y huertas mas organizadas hasta el momento de su desaparición en el 500 DNE (Despues de nuestra era)	Animación 2D mostrando al Chaman dirigirse desde la roca ceremonial plano subjetivo mostrando las manos, luego se ve desde la perspectiva del chaman el piso de piedra, una multitud de manera difusa y el paso del tiempo alrededor del piso de piedra.
CapsulaN°11	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Habitad de los antiguos pobladores y su evolución. Hacer animacion, video y uso de voz en off creación de personajes		Hacer una animación contando como el ser humano transformo su habitad (mostrando el tipo de vegetación existente en esa epoca) con la caza de diversas especies y el uso de los recursos naturales que encontraba. En este territorio se podían encontrar especies como las ya extintas: Smilodon (tigre dientes de sable), Megaterium (Perezoso gigante), Glyptodon (armadillo gigante), Haplomastodon (Mastodonte), entre otros, pertenecientes a la mega fauna suramericana del pleistoceno. También se podía observar la existencia de especies que aún viven en este lugar como lo es la Zarigüeya y el Curí. La existencia de estas especies y en combinación con el hecho de que el parque fuese un bosque seco montano bajo (según la escala de Holdridge) facilitó la creación de asentamientos de cazadores recolectores. Una curiosidad de este grupo de cazadores recolectores según el profesor José Vicente Rodríguez es que se trata de asentamientos humanos fijos, contrario a la idea de cazadores 100% nomadas. Para finalizar se evidencia como los seres humanos en general hacen uso de los recursos para el crecimiento de sus sociedades, transformando así su entorno, evidencia de ello fue como la comunidad Muisca se caracterizó por su amplias zonas de cultivo, así mismo con la llegada de los españoles se da inicio al proceso de ganaderia transformando su entorno para suplir sus necesidades.	Animación 2D mostrando las caracteristicas del lugar, finalizando con un paso en el tiempo donde se evidencie como todas las cultura presentes en este territorio a lo largo del tiempo hicieron uso de sus recursos transformando el habitad.
Capsula N°12	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Muiscas y Españoles	1 Unidad	Se hace una mirada al panel numero 16 donde se resalta el valor espiritual que pudo tener para los Muiscas los pictogramas que dejaron sus antepasados ,y como los españoles entendiendo el valor de estos pictogramas intentaron emular los pictogramas con un mensaje en latin para la población. Por último se muestra un barco pintado en la roca	Realidad aumentada de tres elementos: 1. Pictogramas 2. Frase en latín 3. Barco

Uso de realidad aumentada Edición de imagen Subtitulos y voz en off		con el fin de dejar plasmado un mensaje para la posteridad. Hay un pictograma blanco revisar	Es necesario hacer edición de la fotografia de estos tres elementos debido a su estado de conservación actual. Para finalizar se hace un pregunta, para que los visitantes opinen sobre lo que ellos pueden observar de los pictogramas.
Capsula N°13	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Rotonda, historias y sucesos del Parque Arqueológico de Facatativá. Hacer animación y videos Uso de voz en off	1 Unidad	**República:** Se parte de una animación en la cual se observa un grupo de personas dinamitando las rocas del parque, haciendo uso de este como cantera, demostrando así el poco valor que le veian las personas de ese entonces (inicios del siglo XX). Se hace un cambio de escena y nos ubicamos en la piedra de los presidentes en 1915, donde se puede observar una animación de un grupo de personas pintando a los lideres liberales y a los presidentes (voz en off mencionando quienes y que esta pintado ahí). Este punto desplegable puede salir de la piedra de los presidentes. **Conformación del PAF:** Realizar un video que muestre imagenes antiguas del PAF y fotos de los personajes más importantes para la conformación del parque en el Parque Arqueológico de Facatativá (las imagenes las suministra la alcaldía), mientras una voz cuenta como fue el proceso, los detalles de dicha transformación a como el parque es hoy en día. **Rotonda:** Una voz va contando que la rotonda fue escenario de reuniones culturales y politicas, mientras se pasan fotos antiguas de la rotonda (suministradas por la alcaldía). Seguido de esto se pasa un video antiguo donde se muestra una celebración cultural realizada en la rotonda. (suministrado por la alcaldía)	Paneo por dron en la zona conocida como la rotonda, partiendo de esta imagen se deben desplegar 3 puntos: 1. República 2. Conformacion del PAF 3. Rotonda.
Capsula N°14	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Mitos y Leyendas del Parque Hacer animación y videos Creación de personajes Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Animar los siguientes relatos, siendo el primero el más representativo de la historia del PAF y el municipio de Facatativá: 1. Cuenta la leyenda que: al construirse la iglesia de San Francisco en Quito, Ecuador, se acabó el material y un sacerdote ofreció su alma al diablo a cambio de las piedras faltantes. Cada noche de luna nueva, el diablo llevaba enormes piedras desde Tunja (Boyacá), haciendo la primera parada en Facatativá. Estando allí un mensajero le anunció que el sacerdote, arrepentido, había roto el trato; El diablo enfurecido abandonó las piedras en Facatativá y sus gritos aún se escuchan en las noches de abril cerca del cerro del Tablazo. (Guión Museológico 2016) 2. El paso de niño a hombre. Esta leyenda cuenta que este lugar estaba medianamente inundado en la época en que los muiscas vivían en esta zona y los niños debían pasar nadando a través de esta gruta, mientras otros miembros de la comunidad les arrojaban flechas desde las partes altas. Aquellos que sobrevivían hacían su transición de niño a hombre. Esta leyenda surge aproximadamente a inicios de la década del 2000.	Hacer una animación 2D en caricatura, los personajes humanos no deben estar basados en estereotipos.
Capsula N°15	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: Imaginarios del Parque Arqueológico de Facatativá Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Con el fin de apoyar al narrador en los imaginarios e historias que se han tejido sobre el PAF, en particular aquellas en las cuales las personas asocian las piedras con objetos, animales o personas (Pareidolia) se deberá generar unos videosde piedras del PAF asemejandolas a un objeto, animales o caras.	Animación 2D
Capsula N°16	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: ¿Piedras de Tunja en Facatativá? Video y animacion		Se debe presentar un video explicativo del origen de los diversos nombres del Parque Arqueológico de Facatativá	El video debe contener animación y caricatura que expliquen los origenes de los diversos nombres de manera

Uso de voz en off Creacion de personajes			detallada y sencilla.
Capsula N°17	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: ENTRADA PARQUE ARQUEOLOGICO Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Se hace un paneo aéreo del municipio, bajando en un video en perspectiva en primera persona por los caminos reales y llegando al centro histórico, pasando por los principales atractivos turísticos finalizando en el PAF mostrando el recorrido que deberán hacer las personas desde ese punto hasta el parque.	Realizar el paneo por drone del municipio, donde esta sería la imagen de carga. Partiendo de ahí se generan cuatro conectores: 1.1. Plano subjetivo de un camino real o sendero ecológico. 1.2. Caminata en plano subjetivo desde el parque principal hasta el PAF. 1.3. Vista 360° de la sala museal de la casa de la cultura. (los videos los suministra la alcaldía)
Capsula N°18	**CANTIDAD**	**CONTENIDO**	**OBSERVACIONES**
Titulo: PARQUEADERO PARQUE ARQUEOLOGICO Se hace necesario el uso de voz en off	1 Unidad	Se hace un paneo aéreo del municipio, bajando en un video en perspectiva en primera persona por los caminos reales y llegando al centro histórico, pasando por los principales atractivos turísticos finalizando en el PAF mostrando el recorrido que deberán hacer las personas desde ese punto hasta el parque.	Realizar el paneo por drone del municipio, donde esta sería la imagen de carga. Partiendo de ahí se generan cuatro conectores: 1.1. Plano subjetivo de un camino real o sendero ecológico. 1.2. Caminata en plano subjetivo desde el parque principal hasta el PAF. 1.3. Vista 360° de la sala museal de la casa de la cultura. (los videos los suministra la alcaldía)

REQUERIMIENTO TÉCNICOS:

1. EXPERIENCIA

Experiencia en la creación de recorridos virtuales en 360 grados.
Licencia legal y activa de PTgui y de 3d vista (programas necesarios para la creación de recorridos virtuales
Experiencia minima de de 25 recorridos on line verificable en la web
El proponente deberá acreditar la ejecución de dos (2) contratos relacionados con el objeto a contratar. Cuyo valor 1 ver el presupuesto oficial

La experiencia se acreditara mediante la presentación de certificaciones de cumplimiento que contengan los siguientes requisitos. La identificación del contratante y contratista (persona natural o jurídica). Objeto fecha de iniciación y finalización y valor del contrato. También se podrá acreditar la experiencia mediante la presentación de la copia del contrato junto con su acta final y/o acta de liquidación, de los cuales se pueden extraer fácil mente de los requisitos antes mencionados.

Si el proponente no cumple con la experiencia especifica solicitada será considerado como no habilitado para seguir siendo evaluado en el proceso de selección.

2. PERSONAL MINIMO REQUERIDO

Se podrán contratar el número de personas que se consideren necesarias para el desarrollo del objeto contractual, pero se debe garantizar como mínimo, el personal profesional con la dedicación que se indica a continuación para que la propuesta sea admisible:

ITEM	PERSONAL	CANT	PERFIL	EXPERIENCIA
1	PROFESIONAL – TECNICO O TECNOLOGO	1	CONOCIMIENTOS CREACION INTEFAS 3D	Experiencia especifica profesional: Acreditar Mínimo 1 CONTRATO CON LA EXPERIENCIA
2	PROFESIONAL –, TECNICO O TECNOLOGO	1	CONOCIMIENTOS EN FOTOGRAFIA	Experiencia relacionada: Mínimo 1 CONTRATO CON LA EXPERIENCIA.
3	PROFESIONAL – TECNICO O TECNOLOGO	1	CONOCIMIENTOS EN CREACION DE PANORAMAS EN 360 GRADOS	Experiencia relacionada: Mínimo 1 CONTRATO CON LA EXPERIENCIA

Para la verificación del **PERSONAL MINIMO,** el proponente deberá allegar con la oferta la hoja de vida del profesional propuesto, fotocopias de los diplomas o actas de grado, soporte de la experiencia específica, cédulas de ciudadanía y la tarjeta profesional según aplique.

NOTA 1. El personal dependerá administrativamente del contratista y no tendrá vínculo laboral con EL MUNICIPIO. No obstante, ésta se reserva el derecho de solicitar el retiro o reemplazo del que considere no apto o que con sus actuaciones atente contra la buena relación con el contratante, la comunidad, o cause algún impacto negativo a EL MUNICIPIO.

NOTA 2. Para acreditar la experiencia del personal, se deben anexar certificación y/o el contrato que reúnan los siguientes requisitos:

A. Ser expedidas por los contratantes
B. Señalar el objeto del contrato
C. Indicar fecha de inicio y terminación del contrato
D. Indicar el cargo ocupado dentro del contrato
E. Indicar nombre, dirección y teléfono del contratante

NOTA 3. En el evento en que las certificaciones no contengan toda la información solicitada, el Proponente debe anexar el contrato o el acta de liquidación del mismo, de tal forma que la información no contenida en la certificación, se complemente con el contenido de dichos documentos.

Además de los contratos y las certificaciones o demás documentos que acreditan la experiencia del personal propuesto, el proponente deberá adjuntar, los siguientes documentos por cada persona propuesta:

F. Copia de la tarjeta o matrícula profesional vigente, si a ello hubiere lugar.
G. Copia del acta de grado o diploma de título profesional y de especialización, si a ello hubiere lugar
H. Copia del documento de homologación de los títulos obtenidos en el exterior, de conformidad con las disposiciones legales vigentes sobre la materia.
I. Carta de compromiso de cada personal propuesto debidamente suscrita, en la que además se declare bajo la gravedad de juramento, que la matricula profesional se encuentra vigente y que no ha sido sancionado dentro de los 2 años anteriores a la fecha establecida para la entrega de las propuestas.

El Municipio podrá solicitar aclaraciones a los documentos que acreditan la experiencia del personal propuesto siempre y cuando con las mismas no se mejore la oferta en sus aspectos ponderables. Dichas aclaraciones se deberán efectuar en el período que para tal efecto se conceda al proponente, so pena de rechazo de la propuesta.

NOTA 4. No se determina la independencia de cada uno de los cargos solicitados en este numeral, por lo cual se podrá presentar el nombre de una persona para más de un cargo.

NOTA 5. En caso que los profesionales propuestos no cumplan con el perfil mínimo antes señalado, el

proponente se considerará NO HABILITADO.

Si el proponente es el mismo que certifica la experiencia del profesional propuesto, además de esta certificación, se deberá presentar fotocopia del contrato suscrito entre él y el profesional, a través del cual se realizaron los trabajos certificados.

Las certificaciones que acrediten la experiencia del personal propuesto, se considerarán expedidas bajo gravedad de juramento. En caso que la experiencia sea certificada por empresas privadas distintas del proponente, además de la certificación, se debe anexar el contrato de la empresa con el cliente que soporta dicha experiencia.

Las certificaciones firmadas por el mismo personal profesional propuesto, es decir, las auto certificaciones, no serán tenidas en cuenta.

NOTA 6. La experiencia para el ejercicio de las profesiones de la ingeniería, sus profesiones afines y sus profesiones auxiliares, solo se contabilizará después del otorgamiento de la matrícula profesional o del certificado de inscripción profesional respectivamente. Para las demás profesiones a partir del otorgamiento del respectivo título.

El Municipio, verificará que cada persona cumpla con los requisitos mínimos exigidos de formación académica y experiencia y que los mismos estén debidamente soportados por los documentos solicitados.

El Municipio podrá solicitar aclaraciones a los documentos que acreditan la experiencia de los profesionales y personal propuesto, siempre y cuando con las mismas no se mejore la oferta en sus aspectos ponderables.

NOTA 7. Si por alguna razón, una o varias de las personas propuestas no pueden participar en el proyecto, su remplazo está sujeto a la autorización previa y escrita del supervisor del contrato, por consiguiente, el contratista someterá a consideración, con suficiente antelación a la supervisión la Hoja (s) de Vida de las sustituciones propuestas, quienes deberán demostrar iguales o superiores condiciones de formación académica y experiencia del profesional o técnico que se pretende remplazar.

3. EQUIPOS MINIMOS.

Trípodes, rotulas especializadas en 360° (NODAL NINJA R1 O R20), LENTES OJO DE PEZ (ROKININ 8MM O SAMYANG 7.5) , DRON MAVIC 2 AIR, INSTA 360° x insta 360 One r.

El proponente deberá a llegar una carta de compromiso en la que manifieste que el caso de ser adjudicado el contrato dispondrá de los siguientes elementos para su ejecución.

Para la ejecución del objeto contractual se estima un plazo de 3 MESES

ESTUDIO DE LA OFERTA

ASPECTOS GENERALES. Colombia tiene un historial de gestión fiscal y macroeconómica prudente, basado en un régimen de inflación objetivo, una tasa de cambio flexible y un marco fiscal basado en reglas, lo cual permitió un crecimiento ininterrumpido de la economía desde el 2000 y generó un espacio de políticas que permitió responder a la crisis de la COVID-19.

La crisis económica relacionada al COVID-19 afectó severamente a Colombia. Sin embargo, respaldada por las acciones inmediatas y decisivas que el gobierno tomó para proteger vidas, ingresos, empleos y empresas, la actividad económica ha venido recuperándose aceleradamente, y, en junio del 2021, alcanzó casi los mismos niveles de finales del 2019, a

pesar de una contracción temporal debida a las restricciones de movilidad en abril y las protestas sociales en mayo.

Sin embargo, Colombia se enfrentó a la crisis con retos preexistentes. La dinámica de la productividad ha frenado (en vez de apoyar) el crecimiento económico durante los últimos veinte años. Las exportaciones están mayormente concentradas en "commodities" no renovables (petróleo particularmente), lo cual incrementa la exposición de la economía a los choques externos. También, Colombia es uno de los países con mayor inequidad de ingresos y informalidad en el mercado laboral de Latinoamérica. Además, no obstante, una política fiscal atenta, la deuda del gobierno en relación al PIB vino subiendo desde el 2012, achicando el espacio para subir el déficit.

La crisis de la COVID-19 ha exacerbado estas vulnerabilidades. Las pérdidas de aprendizaje que se sufrieron con los cierres de las escuelas y el aprendizaje a distancia van a afectar la productividad laboral en adelante y pondrá a los jóvenes de familias de bajos ingresos en una posición de desventaja. A pesar de la introducción del programa de transferencias de dinero no condicionado "Ingreso Solidario" y el programa de compensación de IVA a los hogares pobres, que aliviaron el impacto de la pandemia sobre la pobreza, las pérdidas de trabajo y de ingreso que los hogares sufrieron durante la pandemia borraron los resultados en reducción de la pobreza que se habían logrado a lo largo de una década. Por último, el efecto de una menor actividad en el recaudo tributario combinado con el mayor gasto en salud y en medidas de emergencia, incrementó sustancialmente la relación deuda como porcentaje del PIB, y el país perdió su grado de inversión.

Se proyecta que la economía crecerá 7,7% en el 2021 y volverá de manera decisiva a niveles del 2019 antes de que termine el año. A medida que la economía se acera a su potencial en el mediano plazo, se proyecta que el crecimiento desacelerará. Se espera que la inversión rebote gradualmente en 2022 a medida que los proyectos de infraestructura tales como las concesiones viales 4G y el metro de Bogotá reanuden a toda marcha.

Debido al incremento de los costos de producción en el exterior y la depreciación del peso, se proyecta que la inflación suba en el 2021 y que vuelva a bajar al objetivo de inflación de 3% en el 2022. La lenta recuperación de las exportaciones de petróleo y del turismo en comparación a la rápida recuperación de las importaciones empujaran el déficit de la cuenta corriente al 4,9% del PIB en el 2021. El déficit de la cuenta corriente se proyecta descienda ligeramente en el mediano plazo a medida que las exportaciones e importaciones de bienes y servicios, distribución de dividendos a los inversionistas extranjeros y las remesas vuelvan a niveles prepandemia.

Sobre la base del paquete de reforma fiscal aprobado en septiembre, que aumenta los ingresos a mediano plazo y fortalece la regla fiscal, se proyecta que el déficit fiscal se ubicará en una senda descendente a partir de 2022. Sin embargo, si la reforma fiscal no arrojara la reducción esperada del déficit, se necesitarían medidas adicionales para bajar el déficit y la deuda en relación al PIB de manera creíble, convincente y sostenida durante el mediano plazo.

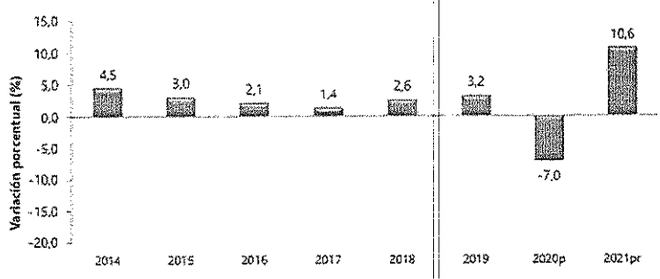
Gracias a la continuación de las transferencias de emergencia y la recuperación económica, 2,1 millones de personas se estima van a escapar de la pobreza en el 2021, basado en la línea de pobreza oficial. Sin embargo, se estima que habrán 18.9 millones de personas en pobreza, contra 17.5 millones antes de la pandemia. Se proyecta que, si bien la inequidad de ingresos descenderá, esta se mantendrá por encima de los niveles (ya altos) de prepandemia.

En el mediano plazo, la perspectiva depende de la profundidad de las cicatrices dejadas por la crisis de la COVID-19, de la confianza de los actores económicos en la capacidad del gobierno de estabilizar la situación fiscal y contener los niveles de deuda, y de las perspectivas para abordar los cuellos de botella estructurales que existen actualmente.

PRODUCTO INTERNO BRUTO AÑO 2021

En el año 2021pr, el Producto Interno Bruto de Colombia creció 10,6%

Producto Interno Bruto (PIB)
Tasas de crecimiento anual en volumen[1]
2014-2021pr



Fuente: DANE, Cuentas nacionales.
[1]Series originales encadenadas de volumen con año de referencia 2015
[p]provisional

- En el año 2020p, el Producto Interno Bruto decrece 7,0%, en su serie original, respecto al año 2018.
- En el año 2021pr, el Producto Interno Bruto crece 10,6% con respecto al año 2020p, en su serie original.
- La actividad económica que más contribuye al crecimiento anual de 2021pr es Comercio al por mayor y al por menor; reparación de vehículos automotores y motocicletas; Transporte y almacenamiento; Alojamiento y servicios de comida, que crece 21,2% y contribuye 3,9 puntos porcentuales a la variación anual del valor agregado, en su serie original
- En el cuarto trimestre de 2021pr, el PIB crece 10,8% en su serie original, respecto al mismo trimestre del año 2020p.

PRODUCTO INTERNO BRUTO TOTAL AÑO 2021

Enfoque de la producción

El Producto Interno Bruto crece 10,6% en el año 2021 respecto al año 2020. Las actividades económicas que más contribuyen a la dinámica del valor agregado son:

• Comercio al por mayor y al por menor; reparación de vehículos automotores y motocicletas; Transporte y almacenamiento; Alojamiento y servicios de comida, que decrece 21,2% (contribuye 3,9 puntos porcentuales a la variación anual).

• Industrias manufactureras, que crece 16,4% (contribuye 2,0 puntos porcentuales a la variación anual).

• Administración pública y defensa; planes de seguridad social de afiliación obligatoria; Educación; Actividades de atención de la salud humana y de servicios sociales, que crece 6,9% (contribuye 1,2 puntos porcentuales a la variación anual).

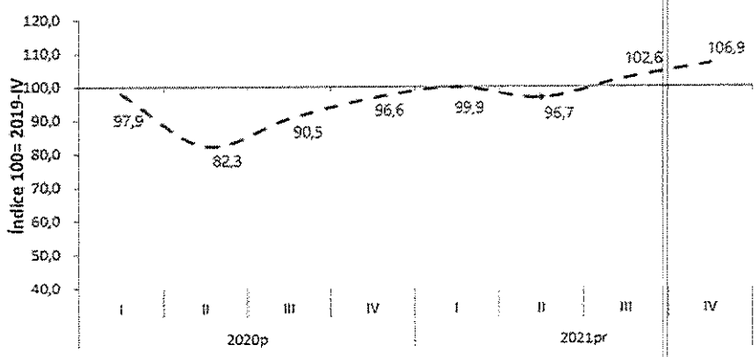
En el año 2020, el Producto Interno Bruto decreció 7,0%, en su serie original, respecto al año 2019.

Tabla 1. Producto Interno Bruto (PIB)
Tasa de crecimiento anual en volumen[1] por actividad económica
2020[p]-2021[pr] año total

Actividad económica	Serie original Tasa de crecimiento anual (%)		Serie original Contribución[*] al valor agregado
	2020[p] / 2019	2021[pr] / 2020[p]	2021[pr]
Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca	2,0	2,4	0,2
Explotación de minas y canteras	-15,6	0,4	0,0
Industrias manufactureras	-9,8	16,4	2,0
Suministro de electricidad, gas, vapor y aire acondicionado[2]	-2,6	5,1	0,2
Construcción	-26,8	5,7	0,3
Comercio al por mayor y al por menor[3]	-13,7	21,2	3,9
Información y comunicaciones	-2,6	11,2	0,4
Actividades financieras y de seguros	2,3	3,4	0,2
Actividades inmobiliarias	1,5	2,6	0,3
Actividades profesionales, científicas y técnicas[4]	-5,5	9,7	0,7
Administración pública, defensa, educación y salud[5]	0,1	6,9	1,2
Actividades artísticas, de entretenimiento y recreación y otras actividades de servicios[6]	-11,4	33,0	0,9
Valor agregado	-7,1	10,3	10,3
Impuestos menos subvenciones sobre los productos	-6,3	13,5	
Producto Interno Bruto	-7,0	10,6	

Fuente: DANE. Cuentas nacionales.
[p]provisional
[pr]preliminar
*Por efecto de redondeo, la suma de las contribuciones puede diferir del total.
[1]Series originales encadenadas de volumen con año de referencia 2015.
[2]Suministro de electricidad, gas, vapor y aire acondicionado; distribución de agua; evacuación y tratamiento de aguas residuales, gestión de desechos y actividades de saneamiento ambiental.
[3]Comercio al por mayor y al por menor; reparación de vehículos automotores y motocicletas; transporte y almacenamiento; alojamiento y servicios de comida.
[4]Actividades profesionales, científicas y técnicas; actividades de servicios administrativos y de apoyo.
[5]Administración pública y defensa; planes de seguridad social de afiliación obligatoria; educación; actividades de atención de la salud humana y de servicios sociales.
[6]Actividades artísticas, de entretenimiento y recreación y otras actividades de servicios; actividades de los hogares individuales en calidad de empleadores; actividades no diferenciadas de los hogares individuales como productores de bienes y servicios para uso propio.

Gráfico 2. Producto Interno Bruto (PIB)
Índice 100 = 2019-IV – Serie ajustada por efecto estacional y calendario
2020[p]-2021[pr]

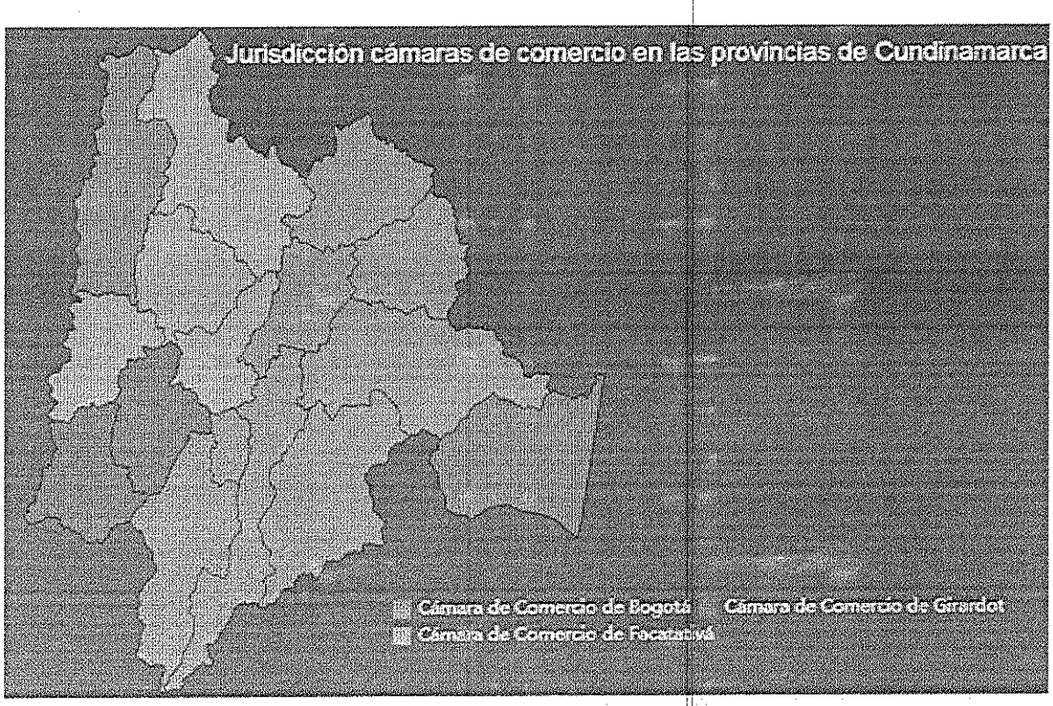


Fuente: DANE. Cuentas nacionales
[p]provisional
[pr]preliminar

CONTEXTO REGIONAL: BOGOTÁ-CUNDINAMARCA – DESARROLLAR DE ACUERDO AL NIVEL DE RELEVANCIA QUE IDENTIFIQUE

JURISDICCIÓN CÁMARA DE COMERCIO DE FACATATIVÁ – DESARROLLAR DE ACUERDO AL NIVEL DE RELEVANCIA QUE IDENTIFIQUE

Está ubicada en el Departamento de Cundinamarca y conformada por 6 provincias, dentro de las cuales se distribuyen los 37 municipios en los que hace presencia:



PROVINCIAS

Sabana de Occidente
Gualivá
Tequendama
Magdalena centro
Rionegro
Bajo Magdalena

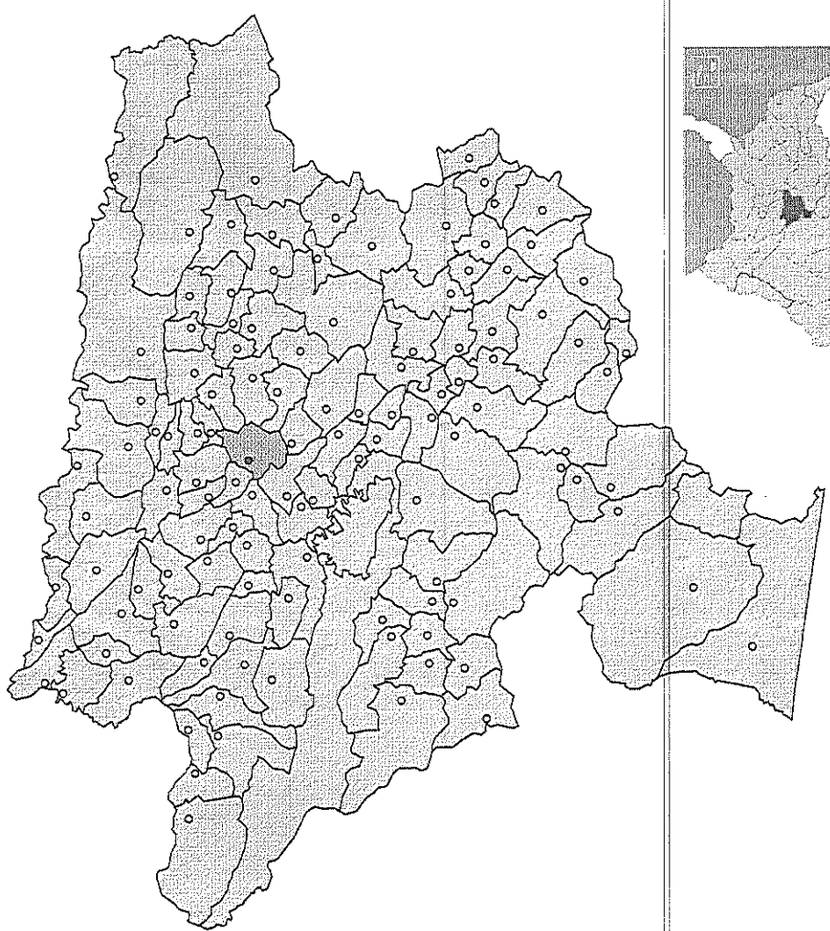
Esta provincia es rica en agricultura, con una gran diversidad de verduras, granos hortalizas, papa, maíz, tomate y alcachofa, además de frutas como pera, manzana, frambuesa y curuba, por otra parte abunda el ganado para producción de leche, lo cual promueve la elaboración de derivados lácteos en la región. El sector floricultor que se ubica en mayor parte, en los municipios de Madrid, Funza, Mosquera y el Rosal y que se constituye como principal actividad económica. Sin embargo, se trata de una provincia industrial por excelencia, donde se concentra la mayor parte de plantas de producción de alto desempeño, que actúan como importantes fuentes de empleo para los habitantes de la región, tales como Alpina, Ramo, Corona, Bimbo, Yanbal y Polar, entre otras, además por su territorio, es sede de una zona franca y diferentes parques industriales, que promueven el desarrollo económico de la provincia.

CONTEXTO LOCAL: MUNICIPIO DE FACATATIVÁ

Facatativá, "Cercado fuerte al final de la llanura", se erige en el Departamento de Cundinamarca a 36 Km de Bogotá, capital de la República de Colombia, en la vía troncal de occidente Medellín - Bogotá. a. Facatativá, se erige como un Centro de Relevo Principal a 36 Km de Bogotá, capital de la República de Colombia, se compara inmediatamente con municipios que se encuentran en la misma jerarquía tales como Fusagasugá, Girardot y Zipaquirá.

En este contexto Facatativá tiene una extensión de 15.8274 Hectáreas de las cuales 583,14 Ha son área Urbana (4% del total del área) y 15.244,92 Ha son Rurales (96% del área, contiene los centros poblados), con una altitud de 2.600 metros promedio sobre el nivel del mar5 y con un potencial de expansión importante para un municipio que cuenta con un área rural de importantes dimensiones en comparación con otros municipios de la región.

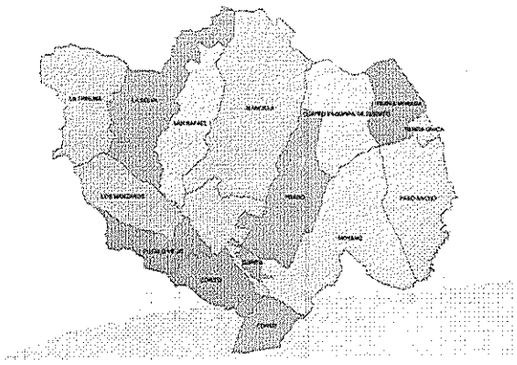
Localizada en la provincia de la Sabana de Occidente (zona centro-occidental del departamento de Cundinamarca), la conforman los municipios de Facatativá, Bojacá, El Rosal, Funza, Madrid, Mosquera, Subachoque y Zipacón, siendo Facatativá la cabecera de la provincia ocupando un 17,4% del total de la provincia. Aun así, cuenta con un área de influencia de 34 municipios que se reúnen en las siguientes provincias: Bajo Magdalena (Caparrapí, Guaduas, Puerto Salgar), Gualivá (Albán, La Vega, La Peña, Nimaima, Quebrada Negra, San Francisco, Sasaima, Supatá, Utica, Vergara y Villeta), Magdalena Centro (Beltrán, Bituima, Caguaní, Guayabal de Síquima, Pulí, San Juan de Rio Seco, Viani).



Fuente: Alcaldía de Facatativá, Secretaria de Planeación.

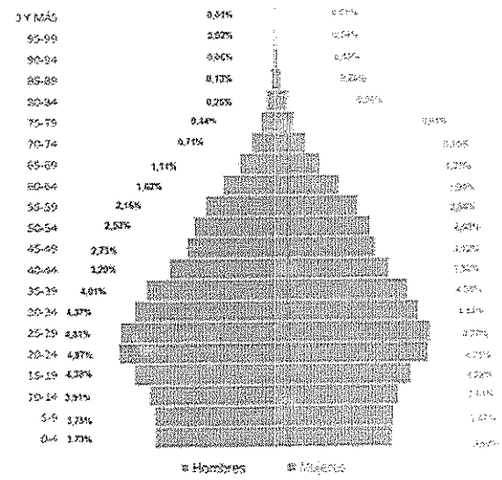
El municipio es categoría 3ª y está conformado por 14 veredas, 20 centros poblados y 109 barrios. Las veredas son: La Tribuna, Mancilla, Tierra Grata, Moyano, Pueblo Viejo, La Selva, El Prado, Cuatro esquinas de Bermeo, Los Manzanos, San Rafael, Tierra Morada, Paso Ancho, El corzo y Corito. La temperatura promedio es de 12.9°C con elevaciones máximas de 22°C y mínimas de 6°C, con variación a la época del año. Los vientos soplan generalmente en dirección sur-este con velocidades promedio de 2,6 mts/seg; la humedad relativa corresponde al 76% y presenta una precipitación pluvial entre 600 y 1.400 mm, con un promedio anual de 829,9 mm, de acuerdo a las épocas de invierno.

Figura 6. Facatativá, Mapa Veredal.



POBLACIÓN MUNICIPIO DE FACATATIVÁ

El Municipio de Facatativá según el Censo de 2018 y dada la población para la vigencia 2020 registra un total de 155.978 personas (sumatoria sexo masculino, sexo femenino), que representa una baja proporción de población del departamento de Cundinamarca que equivale a 3.242.999 personas, esta proporción significa que un 4,81% del total de la población cundinamarquesa. La mayor población en Facatativá se concentra en los jóvenes, es decir hombres y mujeres entre los 15 y 29 años. Los niños y niñas entre los 0 y 14 años



Fuente: Departamento Administrativo de Estadística DANE, Censo Nacional de Población y Vivienda - 2018.

A continuación se presenta la proyección de la población hacia el 2023 por territorio, es decir cabecera, centros poblados y rural disperso, concentrando en la zona urbana el 91% aproximadamente.

Tabla 5. Población Facatativá 2020 – 2023, Área, Sexo, Año.

Proyecciones de Población 2020-2023, total municipal por área y sexo												
	TOTAL				CABECERA				CENTROS POBLADOS Y RURAL DISPERSO			
SEXOS	2020	2021	2022	2023	2020	2021	2022	2023	2020	2021	2022	2023
Ambos Sexos	155.978	162.205	167.309	172.064	145.080	151.274	156.354	161.088	10.898	10.931	10.955	10.976
Hombres	76.240	79.261	81.720	84.005	70.571	73.575	76.021	78.293	5.669	5.686	5.699	5.712
Mujeres	79.738	82.944	85.589	88.059	74.509	77.699	80.333	82.795	5.229	5.245	5.256	5.264

Fuente: Departamento Administrativo nacional de Estadística – DANE
Resultados Censo de población 2018.

En relación con la zona administrativa del departamento de Cundinamarca en donde se localiza Facatativá denominada Sabana Occidente, el total de población es de 609.074 para la vigencia 2020, de allí la proporción de participación del municipio es del 25,61%.

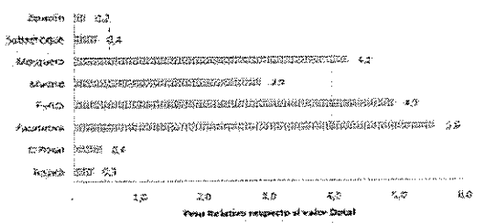
CARACTERIZACIÓN ECONÓMICA DEL MUNICIPIO DE FACATATIVÁ

La principal actividad está catalogada en el sector primario de la economía, la mayoría de los cultivos son: flores, papa, arveja, maíz, hortalizas y algunos cultivos de fresa, los cuales son comercializados en la Capital de la República y municipios cercanos. A pesar de no ser un municipio ganadero en los cerros del borde sur, se presentan altas tasas de producción de leche.

En el municipio la actividad industrial está representada por empresas transformadoras de alimentos, cosméticos, joyas, jabones, refinería y concentrados para animales. "La actividad económica urbana destacada es el comercio con cerca de 4247 establecimientos que proporcionan alrededor de 11.908 empleos en áreas como la producción de calzado y prendas de vestir, fabricación de productos primarios de hierro y acero, impresión, edición de actividades periodísticas y similares, actividades agroindustriales, venta de productos alimenticios, agrícolas, farmacéuticos, de construcción y combustibles, entre otros productos. También, se destacan la prestación de servicios representados en asesorías, consultorías, interventorías y servicios profesionales.

Según la Cámara de Comercio de Facatativá, para el año 2019, el municipio de Facatativá aportó al crecimiento del Producto Interno Bruto del Departamento (datos preliminares 2017), 5.6 con respecto a la Sabana Occidente, tal y como se puede apreciar en la siguiente imagen.

Figura 13. PIB por municipio de Sabana Occidente



Fuente: Estudio Socioeconómico del Noroccidente Cundinamarqués. Cámara de Comercio de Facatativá. 2019 (DANE 2017)

CONTEXTO LOCAL: MUNICIPIO DE FUNZA

Funza hace parte de la Sabana de Bogotá y es uno de los municipios con mayor potencial industrial, a pesar que la economía de la cabecera municipal está conformada mayoritariamente por el sector comercial.

Uno de los sitios más relevantes del municipio es el Humedal Guali, considerado el más grande de Cundinamarca, hábitat de varias especies amenazadas.

POBLACIÓN MUNICIPIO DE FUNZA

El municipio cuenta con una población de 90.852 habitantes según la información del último censo realizado en 2018 por el DANE, los cuales se encuentran divididos en un 93.88% en la zona urbana y en la zona rural un 6.12%. Así mismo, la estructura de la población está dada por un 51,2% de mujeres y un 48,5% de hombres.

CONTEXTO LOCAL: MUNICIPIO DE MADRID

Se encuentra ubicado a 21 Km del capital, rico en industria, agricultura, ganadería y floricultura, cuenta con diversos sitios turísticos como: La Casa Museo De La Herrera, el Humedal Moyano, el Humedal Nuevo Colón, el Valle Del Abra y la Laguna De La Herrera, sitios emblemáticos de la cultura madrileña.

Según la información del último censo realizado en 2018 por el DANE, el municipio cuenta con una población de 109.696 habitantes, distribuidos en un 87,15% en la zona urbana y un 12,85% en la rural. Así mismo, la estructura de la población está dada por un 50,8% de mujeres y un 49,2% de hombres.

CONTEXTO LOCAL: MUNICIPIO DE MOSQUERA

La economía de este municipio ha sido tradicionalmente agrícola, cultivos como espinacas, coliflor, lechuga, zanahoria, apio, ajo, papa y arveja entre otras. Adicionalmente la explotación ganadera, para producción de leche y carnes.

Mosquera ofrece paisajes exóticos como el del Desierto Mondoñedo O Zabrinsky.

POBLACIÓN MUNICIPIO DE MOSQUERA

El municipio cuenta con una población de 128,895 habitantes según la información del último censo realizado en 2018 por el DANE, los cuales se encuentran divididos en un 96,25% en la zona urbana y en la zona rural un 3,75%. Así mismo, la estructura de la población está dada por un 51,1% de mujeres y un 48,9% de hombres.

OFERENTE EN EL SECTOR

PARA LLEVAR A CABO EL ANALISIS DE L OFERTA Y LA DEMANDA DEBERA EMPLEAR LA HERRAMIENTA DE MODELO DE ABASTECIMIENTO ESTRATEGICO DE COLOMBIA COMPRA EFICIENTE DISPONIBLE EN https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiZTJhMmZkNTgtYTlkNC00NmEzLWI1NmUtYjc1ZTM4ZTE3MTVjIiwidCI6IjdiMDkwNDFlLTI0NTEtNDlkMC04Y2IxLTc5ZDVlM2Q4YzFiZSIsImMiOjR9&pageName=ReportSection17ad17361e56dd6a009c

También podrá emplear:

Busqueda de Procesos: https://consultaprocesos.colombiacompra.gov.co/

Datos Abiertos https://www.colombiacompra.gov.co/transparencia/conjuntos-de-datos-abiertos

En atención a lo dispuesto en el Decreto 1860 de 2021 las entidades incluirán criterios

diferenciales y puntajes adicionales en los procesos de selección de acuerdo al resultado del análisis del sector, desde la perspectiva del estudio de la oferta de bienes y servicios que requiere.

- **ENKI**
- **PANORAPP**

Referencias documentos consultados:

https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-nacionales-trimestrales
https://www.ccb.org.co/observatorio/Economia/Economia-dinamica-incluyente-e-innovadora/Crecimiento-economico
https://www.ccb.org.co/observatorio/Region/Region-ordenada-conectada-y-sostenible/Jurisdiccion-de-las-Camaras-de-Comercio-en-las-provincias-de-Cundinamarca
https://ccfacatativa.org.co/municipios-de-jurisdiccion/
https://ccfacatativa.org.co/actualidad/estudio-socioeconomico-2019/
https://www.bancomundial.org/es/country/colombia/overview#1
https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-nacionales-trimestrales/pib-informacion-tecnica
https://www.ccb.org.co/content/download/3212/file/Plan%20de%20competitividad%20de%20Sabana%20Occidente.pdf
https://www.efr-cundinamarca.gov.co/sites/default/files/efr-pdf/19176-facatativa-correcta-un-proposito-comun-20202024-c.pdf (PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL "FACATATIVÁ CORRECTA, UN PROPÓSITO COMÚN 2.020 – 2.024")

POR PARTE DE LA SECRETARIA GESTORA SE REALIZARA EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN ECONÓMICA Y SECTORIAL CONCRETA DEL PROCESO DE SELECCIÓN A DESARROLLAR

Si la Entidad Estatal en el análisis de la demanda cuenta con información histórica de las compras realizadas, puede estimar la cantidad adecuada que debe adquirir según la frecuencia de uso y los requerimientos mínimos de inventario.

Dentro del estudio realizado por la Secretaria de DESARROLLO ECONOMICO, se realizó solicitud de cotizaciones a las siguientes empresas:

- ENKI

ITEM	DESCRIPCION	CANTIDAD	COTIZACION 1 ENKI
1	DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA RECORRIDO VIRTUAL 360° COMPUESTA POR 18 CAPSULAS CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS	1	$ 33.324.760

- PANORAP

ITEM	DESCRIPCION	CANTIDAD	COTIZACION 2 : PANORAP
1	DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA RECORRIDO VIRTUAL 360°	1	$ 37.457.030

	COMPUESTA POR 18 CAPSULAS CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS		

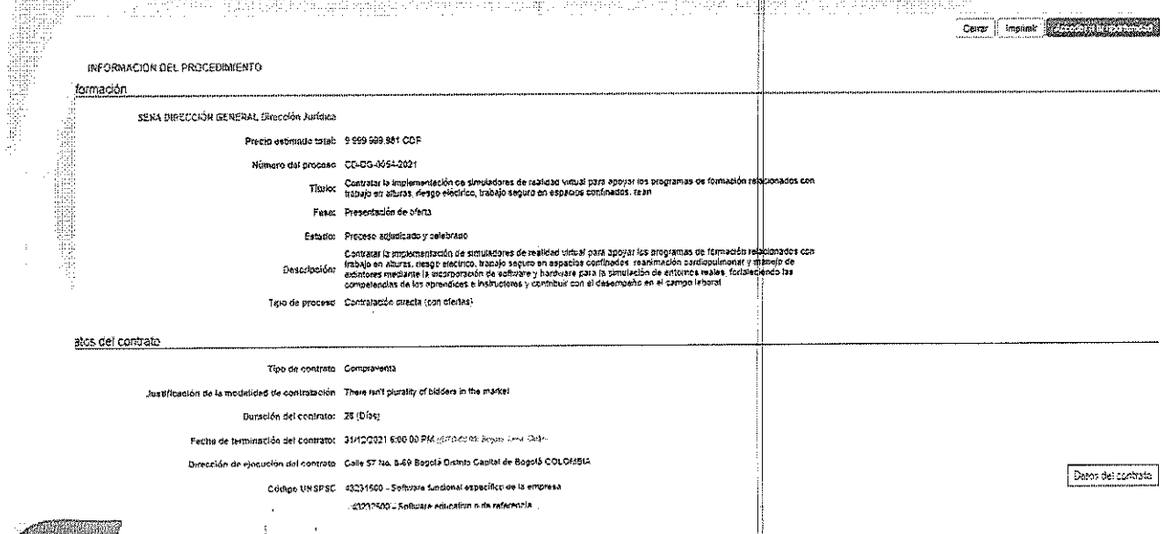
VALOR ESTIMADO DEL CONTRATO:
De acuerdo con lo anterior el municipio calcula que el VALOR ESTIMADO O PRESUPUESTO OFICIAL a todo costo, para CONTRATAR EL SERVICIO DE DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE RECORRIDO VIRTUAL 360 Y ANIMACIONES PARA REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN EL PARQUE ARQUEOLOGICO DE FACATATIVA. es hasta por la suma de TREINTA Y CINCO MILLONES TRESCIENTOS NOVENTA MIL OCHOCIENTOS NOVENTA Y CINCO PESOS ($35.390.895), MONEDA CORRIENTE, incluidos todos los impuestos, tasas y demás a que haya lugar y costos en que los proponentes puedan incurrir para la ejecución de la propuesta.

ITEM	DESCRIPCION	CANTIDAD	PROMEDIO
1	DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA RECORRIDO VIRTUAL 360° COMPUESTA POR 18 CAPSULAS CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS	1	$35.390.895

I. ESTUDIO DE LA DEMANDA

se toman como referencia los siguientes procesos contractuales de otras entidades públicas nacionales o de otros departamentos en las cuales se evidencia que la modalidad de selección de contratistas y sus cuantías son las siguientes:

REALIZAR CONSULTA EN EL SECOP Y AGREGAR PANTALLAZO DONDE SE OBSERVEN LOS DATOS PRINCIPALES DE LA CONVOCATORIA (MÍNIMO 2).


Cerrar Imprimir Ocultar la información
INFORMACIÓN DEL PROCEDIMIENTO
formación
SENA DIRECCIÓN GENERAL Dirección Jurídica
Precio estimado total: 9 999 999.881 COP
Número del proceso: CD-DG-0054-2021
Título: Contratar la implementación de simuladores de realidad virtual para apoyar los programas de formación relacionados con trabajo en alturas, riesgo eléctrico, trabajo seguro en espacios confinados, reanimación cardiopulmonar y manejo de extintores mediante la incorporación de software y hardware para la simulación de entornos reales, fortaleciendo las competencias de los aprendices e instructores y contribuir con el desempeño en el campo laboral
Fase: Presentación de oferta
Estado: Proceso adjudicado y celebrado
Descripción: Contratar la implementación de simuladores de realidad virtual para apoyar los programas de formación relacionados con trabajo en alturas, riesgo eléctrico, trabajo seguro en espacios confinados, reanimación cardiopulmonar y manejo de extintores mediante la incorporación de software y hardware para la simulación de entornos reales, fortaleciendo las competencias de los aprendices e instructores y contribuir con el desempeño en el campo laboral
Tipo de proceso: Contratación directa (con ofertas)
atos del contrato
Tipo de contrato: Compraventa
Justificación de la modalidad de contratación: There isn't plurality of bidders in the market
Duración del contrato: 25 (Días)
Fecha de terminación del contrato: 31/12/2021 6:00:00 PM (Hora Local Bogotá - Bogotá - Nueva Delhi)
Dirección de ejecución del contrato: Calle 57 No. 8-69 Bogotá Distrito Capital de Bogotá COLOMBIA
Código UNSPSC: 43231500 - Software funcional específico de la empresa
43211500 - Software educativo y de referencia
Datos del contrato

Cerrar | Imprimir | Acceder a la oportunidad

INFORMACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

formación

SENA REGIONAL ANTIOQUIA Grupo Administrativo

Intercentros Medellín

Precio estimado total: 57.500.000 COP

Número del proceso: MC-ANT-CDHC-0025-2021

Título: Compra de software de realidad virtual para el proyecto Modernización Tecnológica para el montaje de un ambiente de realidad virtual para los programas formativos de formación titulada afines a la lín

Fase: Presentación de oferta

Estado: Proceso adjudicado y celebrado

Descripción: Compra de software de realidad virtual para el proyecto Modernización Tecnológica para el montaje de un ambiente de realidad virtual para los programas formativos de formación titulada afines a la línea de seguridad y salud en el trabajo del

Tipo de proceso: Mínima cuantía

atos del contrato

Tipo de contrato: Compraventa

Justificación de la modalidad de contratación: Presupuesto inferior al 10% de la menor cuantía

Duración del contrato: 15 (Días)

Dirección de ejecución del contrato: Calle 104 # 69 - 120 Medellín Antioquia COLOMBIA

Código UNSPSC: 43233201 - Software de servidor de autenticación

Lista adicional de códigos UNSPSC:

Datos del contrato

Cerrar | Imprimir | Acceder a la oportunidad

INFORMACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

formación

FUNDACIÓN CIRDE

Precio estimado total: 2.725.774 455 COP

Número del proceso: 2020060100220

Título: Generación social del conocimiento en programación computacional diseño de MOOC y realidad aumentada con jóvenes y mujeres rurales del suroeste antioqueño para la apropiación social

Fase: Presentación de oferta

Estado: Proceso adjudicado y celebrado

Tipo de proceso: Contratación régimen especial

atos del contrato

Tipo de contrato: Otro

Justificación de la modalidad de contratación: Regla aplicable

Dirección de ejecución del contrato: Calle 77 Sur 45 A 27 Sabaneta Antioquia COLOMBIA

Código UNSPSC: 93141500 - Desarrollo y servicios sociales

Lista adicional de códigos UNSPSC: 93141600 - Población
93141800 - Empleo
93141900 - Desarrollo rural

Lotes? ○ Si ◉ No

Dado en Facatativá Cundinamarca, a los 28 días del mes de MARZO de 2022.

ELKIN HORACIO JURADO BELTRAN
SECRETARIO DE DESARROLLO ECONOMICO

Proyecto: (HELO ANDRES SARTA CAMACHO-CONTRATISTA)