Datos del área Gestora.	**Dependencia solicitante:**	Oficina de Gestión TIC.
	Nombre del servidor que diligencia el estudio previo:	Jhon Jairo Pizarro
1. Descripción de la Necesidad que la Entidad Pretende Satisfacer con el Proceso de Contratación.		

La Institución Universitaria Pascual Bravo, es un Establecimiento Público de Educación Superior, del orden Distrital, con personería jurídica, autonomía administrativa y patrimonio independiente, creada por el Decreto 108 de 1950, reorganizado por la Ley 52 de 1982 e incorporado al Distrito de Medellín mediante acuerdo 28 de 2008 y comprometida socialmente con la formación de profesionales íntegros, con certificación de calidad en sus procesos y en busca de la excelencia académica, a través de modelos pedagógicos dinámicos que respondan a las necesidades de la región y del país.

La institución tiene un reconocimiento por su aporte significativo en la educación técnica, tecnológica y universitaria del talento humano en el Distrito de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín y el Departamento, ampliando en la actualidad su contexto de formación, innovando en este sentido con propuestas académicas en la línea de pregrados y posgrados, lo que demuestra una efectiva capacidad de avance y posicionamiento en el campo educativo.

En el plan de desarrollo 2023-2026, se establecen las estrategias necesarias para dar lugar a un conjunto de alianzas y relaciones de colaboración con entidades del gobierno, empresariales, académicas, investigativas y ONG, nacionales e Internacionales, para incidir en el desarrollo académico de la Institución, esto es, en las acciones de docencia, investigación y extensión, contribuyendo, de manera simultánea, al cumplimiento de algunos de los lineamientos planteados por los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Con base a lo anterior, en el plan de desarrollo en la dimensión estratégica: Una docencia para transformar vidas y entornos, en el proyecto 1.1.2 "*consolidación de una docencia de calidad interdisciplinaria e integra*", y el proyecto 1.1.1 "t*ransformación curricular con un enfoque educativo a lo largo de la vida para la inserción laboral, emprendimiento y la solución de problemas públicos*", se establece como indicador mejorar las competencias básicas de los individuos en el curso de la vida universitaria.

La Vicerrectoría de Enseñanza y Aprendizaje, a través de la Unidad de Enseñanza y Aprendizaje Digital y el departamento de Fundamentación Básica, impulsa la enseñanza de asignaturas de competencias básicas, humanidades e inglés buscando mejorar los procesos de innovación educativa, digitalización y flexibilización pedagógica, en consonancia con las nuevas tecnologías y las actuales formas de apropiación y generación del conocimiento. El objetivo final es contribuir al desarrollo adecuado de la educación virtual y a la actualización constante en la producción y uso de herramientas digitales, en articulación con las condiciones de alta calidad establecidas para la institución.

En este sentido, desde la Unidad de Enseñanza y Aprendizaje Digital y el departamento

de Fundamentación Básica buscan promover, apoyar y fortalecer la docencia, la investigación y la extensión a través de la integración creativa, crítica e innovadora de las tecnologías de la información y la comunicación, en el marco de la formación y la investigación tecnológica como insumo fundamental para generar diversas formas de enseñar, aprender y producir conocimiento para la transformación de los territorios con inclusión y equidad. Así mismo, se realiza la gestión de los cuatro programas académicos en modalidad virtual, a saber:

- Maestría en Diseño y Evaluación de Proyectos Regionales
- Especialización en Gestión de Proyectos
- Tecnología en Gestión Logística
- Tecnología en Desarrollo de Software

Desde la Unidad de Enseñanza y Aprendizaje Digital se diseñan las distintas mediaciones tecnológicas, comunicativas y pedagógicas que permitan el fortalecimiento del aprendizaje autónomo, experiencial y adaptativo, desde la planificación curricular hasta la oferta de los cursos para los programas en modalidad virtual.

Para el proceso de virtualización de los módulos académicos o cursos se considera necesario el uso de un software de apoyo para diseñar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen al máximo las posibilidades que ofrecen las TIC, para mejorar la calidad de los programas o módulos en modalidad virtual. De esta manera, se despliega el modelo pedagógico orientado a la metodología de educación digital de los programas, se define cada malla curricular y se diseña la experiencia virtual de aprendizaje.

En consecuencia, para materializar e implementar las mediciones de comunicaciones de manera estratégica y transversal, en todos los aspectos del proceso educativo, se hace necesario el diseño de recursos educativos digitales que favorezcan el aprendizaje, la interacción, el intercambio de conocimientos y la apropiación de los conceptos. Por lo tanto, se comprende las actividades relacionadas con el tratamiento y producción de recursos gráficos y multimodales, de modo que complementen la experiencia virtual de aprendizaje desde el diseño transmedia, lo que hace que la demanda en la producción gráfica y multimedia sea cada vez mayor.

De acuerdo a lo anterior, se considera necesario el uso del software para el apoyo a la producción gráfica, y de desarrollo interactivos para el diseño e implementación de Recursos Educativos Digitales.

Esta necesidad institucional es posible satisfacerla a través de la creación de un software

o la contratación del servicio por suscripción en plataformas y aplicativos en la modalidad de licencias en línea.

Que, una vez identificada la necesidad y los medios para atenderla, se estima que la creación del software resultaría más onerosa en cuanto condiciones económicas, administrativas y de plazo, por lo que esta opción no permite optimizar los recursos actuales y retrasaría la satisfacción de la necesidad; así mismo, se encuentra en el mercado la opción de adquirir el servicio por suscripción en plataformas y aplicativos en la modalidad de licencias en línea con gran aceptación por estudiantes y profesores en todo el mundo, lo que resulta mucho más oportuno.

En un entorno educativo cada vez más digital y competitivo, es imperativo contar con herramientas innovadoras que permitan crear experiencias de aprendizaje significativas y atractivas para nuestros estudiantes. Siguiendo lo que se ha dicho previamente, Genially, es una plataforma de creación de contenido interactivo, la cual se presenta como una solución eficaz para transformar nuestras prácticas pedagógicas y mejorar los resultados educativos.

Desde la oficina de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se desempeña un papel estratégico en la supervisión de las licencias de software. Esta función es esencial para garantizar el cumplimiento de las normativas legales, proteger la seguridad de la infraestructura tecnológica y promover la eficiencia en el uso de los recursos digitales. La adecuada administración de las licencias permite a la organización evitar sanciones legales, reducir riesgos asociados a software no autorizado y optimizar la inversión en tecnología. Una gestión adecuada de las licencias no solo asegura el uso legal del software, sino que también fortalece la gobernanza tecnológica y contribuye a la sostenibilidad de la organización.

La empresa Edu Labs SAS, con NIT 9004359314, es la única empresa autorizada en Colombia por Genially, para prestar los servicios y activación de la licencia Genially como herramienta líder de creación de contenido interactivo certificada con carta de exclusividad para representar, distribuir y brindar soporte sobre la plataforma en el país.

Algunos de los beneficios de la incorporación de Genially a las prácticas educativas son:

Aumentar la motivación y el interés de los estudiantes: Los recursos interactivos generados con Genially hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo para fomentar el aprendizaje autónomo, así los estudiantes pueden explorar los recursos interactivos a su propio ritmo y de acuerdo a sus intereses y facilitar la evaluación, mediante Genially que ofrece herramientas para crear evaluaciones interactivas y obtener

retroalimentación inmediata.

Desarrollo de habilidades del siglo XXI: La creación y uso de contenidos interactivos en Genially favorece el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.

Versatilidad: Genially ofrece una amplia gama de plantillas y herramientas que permiten crear diversos tipos de recursos educativos, desde presentaciones interactivas hasta juegos y simulaciones.

Facilidad de uso: La interfaz intuitiva de Genially facilita su uso tanto para docentes como para estudiantes, sin requerir conocimientos técnicos avanzados.

Colaboración en tiempo real: Genially permite la colaboración en tiempo real entre docentes y estudiantes, facilitando la creación de proyectos conjuntos y el intercambio de ideas.

Con base en lo anterior, y atendiendo a la necesidad de la Institución, se determina que el software en línea Genially satisface la necesidad y permite la optimización de los recursos de la entidad, toda vez que es una herramienta de creación de contenido interactivo all-in-one, para cualquier plataforma y formato, sin escribir una sola línea de código (no-code). Las interacciones y animaciones de Genially permiten crear experiencias donde explorar en cada clic, sin programar nada; además, permite: Mayor engagement estudiantil: Los recursos interactivos creados con Genially captan la atención de los estudiantes y fomentan su participación activa en el proceso de aprendizaje personalizado, ya que Genially permite adaptar los contenidos a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje más personalizado y efectivo.

2. Descripción del objeto a contratar, con sus especificaciones, autorizaciones, permisos y licencias requeridos para su ejecución. Si el contrato incluye diseño y construcción, deberán anexarse los documentos técnicos para el desarrollo del proyecto.	
2.1. Descripción del Objeto a contratar:	Suscripción de licencias anuales de Genially para el fortalecimiento de los procesos de educación virtual de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

2.1.1 Codificación UNSPSC	81112202 Producto: Actualizaciones o parches de software 43232408 Software de desarrollo de plataformas web 43232403 Software de integración de aplicaciones de empresas
2.2. Especificaciones del contrato.	
2.2.1 Tipo del contrato a celebrar:	Contratación Directa
2.2.2 Alcance:	La plataforma debe garantizar accesibilidad mediante la incorporación de texto alternativo, descripciones y una estructura jerárquica del contenido, compatible con lectores de pantalla y navegación por teclado. Además, debe brindar soporte de los contenidos multimodales, incluyendo audio, video, transcripciones y recursos en línea o subidos desde diversos dispositivos. Permitir la integración de contenidos externos mediante iframe, la creación de tutoriales narrados y la incorporación de recursos sonoros de plataformas como Spotify o SoundCloud, ofreciendo una experiencia inclusiva, interactiva y versátil para todos los usuarios.

2.2.3 Obligaciones del contratista:	1. En caso de algún percance durante la activación de las licencias, el oferente deberá brindar soporte técnico necesario para garantizar una correcta activación. 2. Suministrar las actualizaciones durante la vigencia del contrato, sin costo adicional para la institución, con el fin de garantizar el correcto funcionamiento de las licencias adquiridas. 3 Cumplir con el objeto y alcance del presente contrato de conformidad con las especificaciones técnicas descritas en la propuesta, con el estudio previo, y en los plazos estipulados. 4 El soporte técnico del software será de forma remota por un periodo de un año, contado a partir de la activación. Sin generar ningún costo adicional para la Institución Universitaria Pascual Bravo. 5 Disponer de todos los medios logísticos y recursos humanos necesarios para la ejecución del contrato y brindar el soporte adecuado en la operación de las licencias. 6 Garantizar accesibilidad: Permitir añadir texto alternativo, descripciones en los enlaces y establecer la jerarquía del texto. 7 Garantizar Compatibilidad: Que sea compatible con lectores de pantalla y navegación por teclado. 8 Ser Multimodalidad: Permitir añadir audio, video, texto y transcripciones. 9 Ser Multimedia: Permitir insertar videos en línea o subirlos desde cualquier dispositivo. 10 Ser Iframe: Permitir usar códigos para insertar contenidos web directamente en la página o ventana emergente. 11 Ser Voiceover: Permitir crear tutoriales narrados con tu propia voz, grabados directamente en Genially. 12 Garantizar audio: Permitir añadir reproductores de audio, usar efectos de sonido o

	insertar audios de Spotify o SoundCloud. 13 Garantizar el buen funcionamiento de las licencias de Genially. 14 El servicio debe brindar facilidad para la creación de cursos que incluyen elementos interactivos como quizzes, simulaciones, escenarios de aprendizaje inmersivos, herramientas digitales y el diseño de contenido e-learning. 15 La herramienta deberá facilitar la creación de materiales educativos de alta calidad que mejoran la experiencia de aprendizaje para los programas de formación en línea y recursos educativos digitales mediante desarrollo de contenido multimedia y sus recursos en línea y el aprovechar las capacidades avanzadas de creación de contenido interactivo y su facilidad de integración con sistemas de gestión de aprendizaje (LMS).
2.2.4 Obligaciones Seguridad y Salud en el Trabajo:	Certificación emitida por la ARL correspondiente y/o el resultado del registro de la autoevaluación ante el Ministerio de Trabajo, en donde se evidencie el resultado de la evaluación de los estándares mínimos de su Sistema de Gestión en SST del año inmediatamente anterior, mayor o igual al 60%. En caso de que el proponente cuente con una evaluación de estándares por debajo del 85% y en todo caso superior al 60%, deberá como requisito. a.Para el inicio del contrato, aportar además de lo anterior, la certificación de la ARL del cumplimiento de estándares que contenga el

	plan de mejoramiento del mismo, asociado con los ítems incumplidos b. Seguridad social vigente del personal en caso que vaya a estar en las instalaciones para firma, visita y reuniones de verificación del contrato. c. Licencia en SST: El contratista debe enviar Copia de la licencia de SST del responsable del sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo (SG-SST), con alcance en diseño, implementación y mantenimiento e investigación de accidentes graves y mortales. d. Curso de las 50 o 20 horas según corresponda: Curso 50 horas del Ministerio de Trabajo de la persona encargada del sistema de gestión de seguridad y salud con vigencia menor a tres (3) años. o actualización de 20 horas. e. Solo en caso de que se requiera ingreso a la institución, Inducción del SG-SST de la Institución Universitaria Pascual Bravo: el contratista debe solicitar al correo; sst@pascualbravo.edu.co los instructivos para la realización de las inducciones de SST del personal que se designe
15.2.1 Obligaciones de la Institución	1. Expedir el registro presupuestal del contrato. 2. Efectuar el pago estipulado en el contrato en la forma y oportunidad prevista en el mismo. 3. Designar el supervisor para vigilar el cumplimiento del objeto contractual, dentro del término de ejecución y demás condiciones establecidas. 4. Suministrar al contratista la información requerida para el desarrollo del objeto

	contractual. 5. Ejercer el control sobre el cumplimiento del contrato a través del supervisor. 6. Vigilar el cumplimiento de todas y cada una de las obligaciones que se deriven del presente contrato.
15.2.2 **Plazo de ejecución del contrato:**	El plazo de ejecución de este contrato será de **cinco (5) días hábiles** contados a partir del inicio de ejecución en SECOP II, sin superar la vigencia 2025.
15.2.3 **Lugar de ejecución del contrato:**	Institución Universitaria Pascual Bravo Medellín - Antioquia
15.2.4 **Documentos técnicos requeridos. (Permisos, autorizaciones, licencias cuando se requieran):**	No Aplica
15.2.5 **Valor del contrato/ presupuesto oficial:**	ONCE MILLONES QUINIENTOS NOVENTA Y DOS MIL PESOS COLOMBIANOS (**$11.592.000**) Exento de IVA. Exento de IVA con fundamento en el artículo 478 del Estatuto Tributario.

ITEMS	CONDICIONES TÉCNICAS	CANTIDAD DE LICENCIAS	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL	VALOR TOTAL
1	Suscripción de licencias anuales de Genially para el fortalecimiento de los procesos de educación virtual de la Institución Universitaria Pascual Bravo.	6	$1,932,000	$11.592.000	$11.592.000
VALOR TOTAL IVA INCLUIDO					$ 11.592.000

15.2.6 **Requiere presupuesto de vigencias futuras**	SI____ NO_**X**__
15.2.7 **Forma de pago:**	Se realizará un único pago de acuerdo con la activación de las licencias, dicho pago será entregado en la cuenta reportada por el contratista en su propuesta, previo cumplimiento de los siguientes requisitos: a) Factura o documento equivalente por parte del contratista, la cual debe ser enviada al correo electrónico facturacionelectronica@pascualbravo.edu.co. b) Certificación de recibo a satisfacción por parte del supervisor del contrato. c) Constancia de cumplimiento de las obligaciones del contratista frente a las obligaciones al sistema de seguridad social integral y parafiscales (suscrita por el revisor fiscal en los casos que aplique). d) Inscripción en la plataforma SICAU como proveedor de la Institución de acuerdo con la guía que se adopte e) Evidencias del ingreso de la factura y los documentos de pago en el SECOP II al igual que los informes que le aplique. f) La evidencia o pantallazo del inicio en SECOP II **Parágrafo**: En el desarrollo del contrato, se podrá aceptar la solicitud de un contratista de ceder el pago (derecho económico total o parcial) que le corresponde por la ejecución de un contrato a favor de un tercero, para lo cual es necesario que el contratista dirija la solicitud al

	ordenador del gasto, acompañado del contrato de cesión de derechos económicos, indicando si es parcial o total, el valor correspondiente a la cesión, deberá estipular la aceptación por parte del cesionario de los descuentos de ley cuando aplique, Acta de Junta de Socios o documento consorcial o autorizaciones necesarias cuando se trate de uniones temporales en que se autoriza la cesión, certificado de existencia y representación del cesionario, RUT del cesionario, certificación bancaria con el número de cuenta y beneficiario, donde se deben consignar los valores de la cesión y que su expedición no sea mayor a treinta (30) días. En el contrato de cesión de derechos deberá indicarse expresamente que se libera a la Institución Universitaria Pascual Bravo, de toda responsabilidad que emane de la ejecución de la cesión de derechos económicos. **Para el presente objeto se realizarán las siguientes retenciones:** ● Retención en la fuente del 3.5% ● Retención de IVA del 15% ● Rete ICA del 1.8% ● Tasa pro deportes del 1.3% ● Tasa justicia familiar del 2% Y demás retenciones que por ley apliquen al momento del pago.
15.2.8 **Justificación del Anticipo (Si aplica):**	No Aplica.

15.2.9 **Supervisión o interventoría (indicar cargo del supervisor o el del interventor):**	Profesional especializado oficina de gestión TIC o quien haga sus veces
15.2.10 **Otras especificaciones (las demás cláusulas accidentales y de la naturaleza del contrato que se requieran):**	No Aplica

3. Causal de Contratación Directa y su Justificación. (Declaración de Urgencia Manifiesta, art. 2.2.1.2.1.4.2. Convenio o Contrato Interadministrativo, art. 2.2.1.2.1.4.4. Contratación para el Desarrollo de Actividades Científicas y Tecnológicas, art. 2.2.1.2.1.4.7. Contratación Directa cuando no exista Pluralidad de Oferentes, art. 2.2.1.2.1.4.8. Adquisición de Bienes Inmuebles, art. 2.2.1.2.1.4.10. Arrendamiento de Bienes Inmuebles, art. 2.2.1.2.1.4.11. del Decreto 1082 de 2015)

Esta modalidad de contratación se encuentra consagrada en el literal g), numeral 4°, Artículo 2° de la ley 1150 de 2007, reglamentada por el artículo 2.2.1.2.1.4.9, "***Contratación directa cuando no exista pluralidad de oferentes.*** Se considera que no existe pluralidad de oferentes cuando existe solamente una persona que puede proveer el bien o el servicio por ser titular de los derechos de propiedad industrial o de los derechos de autor, o por ser proveedor exclusivo en el territorio nacional. Estas circunstancias deben constar en el estudio previo que soporta la contratación."

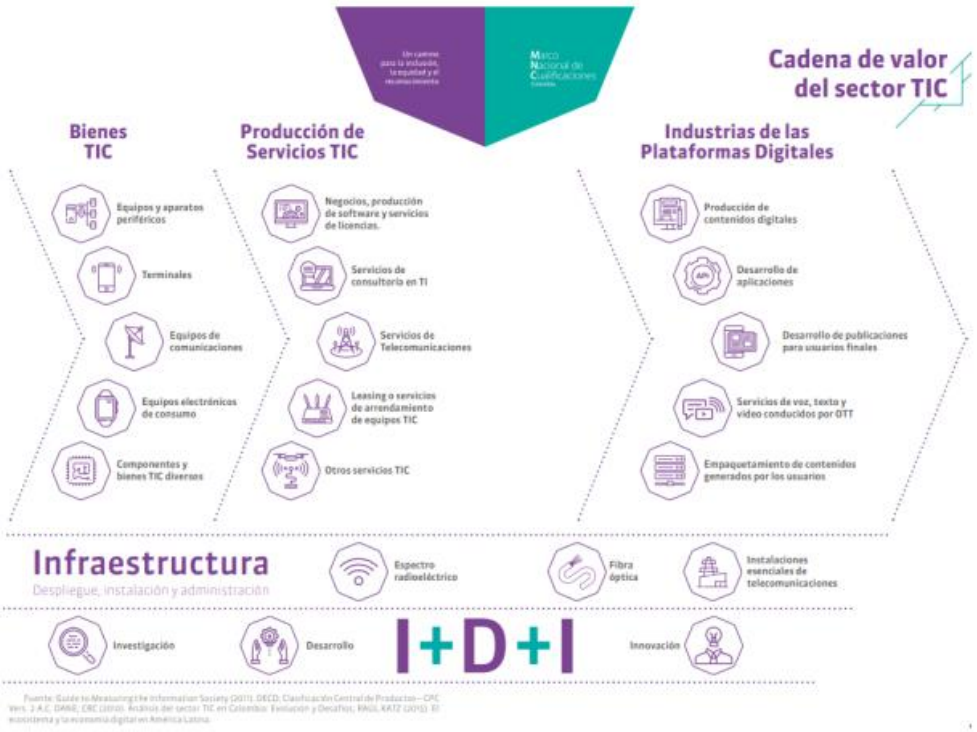
De acuerdo a lo anterior la modalidad se ve justificada, toda vez que la empresa Edu Labs SAS, con NIT 9004359314, es la única empresa autorizada en Colombia por Genially, para prestar los servicios y activación de la licencia Genially como herramienta líder de creación de contenido interactivo certificada con carta de exclusividad para representar, distribuir y brindar soporte sobre la plataforma en el país. En cuanto a la elección de licencias, optar por las de Genially en lugar de otras opciones se justifica por la versatilidad y las funcionalidades avanzadas que se obtienen con ellas. Genially permite una mayor flexibilidad en la creación de **contenidos visuales interactivos**, lo cual es ideal para captar la atención de la audiencia y mejorar la experiencia de aprendizaje o presentación. Además, ofrece una gran variedad de recursos y funcionalidades como animaciones, mapas interactivos y gamificación, lo que lo hace más adecuado para proyectos que requieren una participación activa del espectador.

Las licencias de pago de Genially ofrecen acceso a una mayor cantidad de plantillas premium, opciones personalizadas y la posibilidad de exportar los proyectos sin marcas

de agua, lo cual es crucial para presentaciones profesionales o educativas. A diferencia de otras licencias, como las de Canva, que pueden estar más orientadas a la creación de contenido estático o limitado en términos de interactividad, las licencias de Genially potencian la creación de presentaciones más dinámicas y atractivas, lo que proporciona una ventaja significativa en términos de impacto visual y funcionalidad.

4. Análisis del Sector relativo al objeto del proceso de contratación, desde la perspectiva legal, comercial, financiera, organizacional, técnica, y de análisis de riesgo. (Art. 2.2.1.1.1.6.1. del Decreto 1082 de 2015)

La estructura y segmentación del Sector TIC en Colombia tiene tres sectores bases, de acuerdo a la Cadena de Valor: Bienes TIC (equipos y aparatos periféricos, terminales, equipos de comunicaciones, equipos electrónicos de consumo, componentes y bienes TIC diversos), Producción de servicios TIC (Negocios, producción de software y servicios de licencias, servicios de consultoría en TI, servicios de telecomunicaciones, leasing o servicios de arrendamiento de equipos TIC y Otros servicios TIC) e industrias de las plataformas digitales (Producción de contenidos digitales, desarrollo de aplicaciones, desarrollo de publicaciones para usuarios finales, servicios de voz, texto y video conducidos por OTT, empaquetamiento de contenidos generados por los usuarios). Transversal a estos sectores y sus respectivas líneas de acción, el sector TIC se apoya en los cimientos del I+D+i (Innovación, desarrollo e investigación) y el despliegue, instalación y administración de la infraestructura (espectro radioeléctrico, fibra óptica e instalaciones esenciales de telecomunicaciones).



Bienes TIC

- Equipos y aparatos periféricos: dispositivos controlados, que se comunican con una computadora en particular o su unidad central de procesamiento. Ejemplo: impresora, pantalla, o mouse.
- Terminales: conjunto de aparatos para telefonía que incluye al menos un transmisor y un receptor telefónico. Conocidos como teléfonos celulares o Smartphones.
- Equipos de comunicaciones: dispositivos que se encargan de la transferencia de bits, paquetes y datos, dentro de una red de computadoras. Ejemplo: enrutadores, módems, conmutadores de paquetes (switches).
- Equipos electrónicos de consumo: aparatos electrónicos de uso común entre la población que hoy tienen conexión a Internet, pero su objetivo principal no era navegar en la red. Ejemplo: Televisores, DVD, Neveras, Lavadoras, Relojes digitales, o consolas de videojuegos.
- Componentes y bienes TIC diversos: Wereables (dispositivos vestibles). Ejemplos: gafas, relojes, ropa, elementos de salud, que contienen un microprocesador capaz de transmitir datos a otro dispositivo o capaz de conectarse a Internet.

Producción de servicios TIC

- Negocios, producción de software y servicios de licencias: contrato o servicio prestado del licenciante (autor de la obra digital con poder para su explotación y/o distribución), al licenciatario (usuario o consumidor)
- Servicios de consultoría en TI: “Los servicios de consultoría de TI son servicios de asesoramiento que ayudan a los clientes a evaluar diferentes estrategias tecnológicas y, al hacerlo, alinear sus estrategias tecnológicas con sus estrategias comerciales o de proceso. Estos servicios respaldan las iniciativas de TI de los clientes al proporcionar una planificación estratégica, arquitectónica, operativa y de implementación. La planificación estratégica incluye servicios de asesoramiento que ayudan a los clientes a evaluar sus necesidades de TI y formular planes de implementación del sistema. La planificación de la arquitectura incluye servicios de asesoramiento que combinan planes estratégicos y conocimiento de tecnologías emergentes para crear el diseño lógico del sistema y la infraestructura de soporte para cumplir con los requisitos del cliente. La evaluación / evaluación comparativa operativa incluye servicios que evalúan la eficiencia operativa y la capacidad del entorno de TI de un cliente. La planificación de la implementación incluye servicios destinados a asesorar a los clientes sobre la implementación y prueba de nuevas implementaciones de soluciones”
- Servicios de telecomunicaciones: servicios relativos al sector de las telecomunicaciones, Internet, voz (telefonía fija y móvil) y televisión como servicios básicos, a la población y para clientes empresariales las interconexiones de datos entre empresas, Data Carrier, MPLS, Internet de alta capacidad, servicios de transmisión (Clear Channel, E1, voz troncalizada), y conexiones entre empresas del mismo sector prestadoras del servicio de Internet (ISP).
- Leasing o servicios de arrendamiento de equipos TIC: contrato o servicio por arrendamiento, con opción de compra de equipos de cómputo este puede incluir o no mantenimiento de los equipos durante el transcurso de vida del contrato.
- Otros servicios TIC: estos servicios se prestan tanto en producción como en operación, como administración, operación y soporte de redes de cómputo, auditoría de software, análisis y soporte para aplicaciones móviles, seguridad de la información, implementación de sistemas de información geográfica, administración de bases de datos y otros tantos que pueden variar dependiendo su complejidad.

Industrias de las plataformas digitales

- Producción de contenidos digitales: la producción de contenidos digitales se refiere a todo tipo de información creada y guardada en un medio digital, no físico. Entre ellos podemos encontrar publicidad, imágenes, datos estadísticos, videos, películas, cursos, material didáctico y demás elementos que puedan ser almacenados de forma digital.
- Desarrollo de aplicaciones: entiéndase como aplicación, software de uso general (Sistemas operativos, Office, páginas Web, Apps) o software desarrollado a la medida de

una necesidad especifica (software contable, software embebido).

- Desarrollo de publicaciones para usuarios finales: los desarrollos de publicaciones a usuarios finales son una tendencia de marketing y mercadeo fabricado para instituciones, tanto públicas como privadas que aprovechan el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para llegar a un público específico.
- Servicios de voz, texto y video conducidos por OTT: transmisión de voz, datos y video a través de nuevas plataformas de comunicación creadas sobre Internet, donde no se tiene un control de vista, o copyright y demás distribuciones de mercado. Ejemplo: Netflix, HBO, Spotify, Skype, Whatsapp, Telegram o Instagram.
- Empaquetamiento de contenidos generados por los usuarios: el empaquetamiento de contenidos generados por usuarios conlleva estrategias de uso público y privado de tener información siempre disponible. El ejemplo más claro en el ambiente público y que no tiene repercusiones en copyright es Youtube. Y en un ambiente privado se hace referencia a OneDrive o GoogleDrive.

Software Educativo: Qué es, tipos y los más usados en Educación

¿Qué es un Software Educativo?

Un software educativo es un programa informático avanzado que funciona para gestionar las diferentes áreas de un centro educativo. Con él es posible controlar la gerencia, facturación, relación con los clientes, recursos humanos, etc. En esta definición se incluyen las plataformas que sirven de apoyo al proceso educativo que involucra a maestros y alumnos.

Lo más destacable es que con un software educativo, se pueden coordinar todos los departamentos de una institución para agilizar y optimizar cada uno de sus procesos internos. Estamos ante herramientas que ponen en orden cada uno de los detalles que involucran a un centro de educación.

Este tipo de software está diseñado para que la interacción con su plataforma sea lo más sencilla posible. Se pueda acceder a su base de datos a través de un dispositivo con conectividad. Y además permite la interacción entre las diferentes áreas para garantizar un trabajo en equipo eficiente.

¿Para qué sirve un Software Educativo?

¿Para qué sirve específicamente un software educativo? ¡Para todo! Estos programas son creados para ofrecer un amplio número de funciones que ayuden a gestionar los diferentes departamentos que integran una academia, escuela, universidad, etcétera.

Conoce un poco más acerca de sus funcionalidades.

En primer lugar, cuentan con una base datos en la que se puede almacenar toda la información necesaria del personal técnico y administrativo, profesores, alumnos, padres y representantes, entre otros. Para ello, se incluyen campos como nombre, apellidos, edad y hasta tipo de sangre u otros detalles necesarios en caso de emergencia.

A través de un software educativo, también se pueden asignar las aulas, definir los grupos de alumnos y gestionar las matrículas. Lo más sofisticados, suelen ofrecer un módulo CRM, para hacer un seguimiento de la relación con los padres, proveedores del centro, candidaturas de alumnos y revisar el historial de cada persona que forma parte de la institución.

Entre las funciones de este tipo de programas informáticos, también se incluyen la emisión de documentación, facturación automática, administración del capital humano y hasta pueden generar informes detallados sobre el estatus de cada área. Incluso, con un software académico puedes establecer y mejorar los canales de comunicación con padres, alumnos y profesores por igual. Pero lo más importante, es que pueden servir de plataforma interactiva para la formación educativa de los estudiantes.

De acuerdo al software educativo, este puede proporcionar un espacio integral que impulse el crecimiento de toda la institución y quienes hacen vida en ella. Ventajas de tener un Software Educativo Mejora la comunicación con las partes involucradas Los diferentes tipos de software educativos, son capaces de mejorar la comunicación entre las partes involucradas con la institución. Léase padres, profesores, alumnos, empresas, personal técnico y administrativo, etc. Por medio de su plataforma, se habilitan los canales correspondientes para garantizar una constante interacción cuando así sea necesario y que se obtengan respuestas satisfactorias.

Ahorra tiempo en las diferentes tareas

Asignar aulas y matriculas, cobros, emisión de facturas, envío de memorándums, son apenas algunas de las tareas en las que se puede ahorrar mucho tiempo con un software educativo. La interfaz es capaz de automatizar los procedimientos más simples con el fin de que algunos departamentos puedan dedicarse a otros procesos primordiales.

Planifica el calendario escolar

Todos los softwares incluyen la función para planificar, coordinar e implementar el calendario académico o escolar. De este modo, es posible que el organigrama en su totalidad se ajuste al resto de actividades establecidas por la institución. Los calendarios

ya no requieren ser ajustados manualmente, todo lo hace el software educativo.

Agiliza los procesos administrativos

Lo más destacable para los responsables de la gestión de un centro educativo, es que con este software pueden agilizar procesos administrativos como: la contabilidad, la emisión de facturas, presupuestos, contrataciones, almacenamiento de datos y muchísimo más. Ya no es necesario guardar archivos en un cajón o perder tiempo buscando entre carpetas, todo está en un solo espacio al alcance de un clic.

Sirve como herramienta para profesores y alumnos

Lo mejor de todo, es que los profesores pueden valerse del software educativo como herramienta para interactuar y comunicarse con sus estudiantes. La idea es que la plataforma funcione como un espacio de encuentro que ayude a complementar el proceso de enseñanza. Aparte, pueden compartir material didáctico, archivos e información de relevancia para todos.

Tipos de Software Educativo

Otro aspecto que hay que tener en cuenta, es que hay diferentes tipos de software educativos de acuerdo al propósito esencial que tienen en referencia a la enseñanza:

Programas de simulación

Entre los tipos de software educativo, aparecen los que sirven como simuladores para recrear situaciones relacionadas con la enseñanza de los estudiantes y otros aspectos. Por lo general, estos programas suelen mostrar resultados certeros de la implementación de planes o actividades, costes o tiempo de duración hasta lograr los objetivos. Algunos centros académicos los implementan con la finalidad de mejorar su rendimiento.

Programas de juego

Sin embargo, no todo es gestión. Hay software educativo que por medio de la interactividad, recompensas y actividades dinámicas buscan incentivar al estudiante hasta captar su interés en un área de conocimiento específica. El propósito es que también mantengan el interés a lo largo del curso con el uso de programas de juegos, saliendo de la rutina ortodoxa del aprendizaje.

Programas de resolución de problemas

También existen los que se conocen como programas de resolución de problemas, los

que pretenden fomentar y desarrollar la capacidad analítica del estudiante. Con el empleo de hojas de rutas, problemas y distintas situaciones, el alumno tiene la oportunidad de presentar posibles soluciones y resolver la problemática planteada.

Programas tutoriales

Un software educativo de tipo tutorial sirve como herramienta efectiva como complemento de las enseñanzas impartidas por el profesor. ¿Cómo se logra esto? El programa suele establecer una serie de parámetros para enseñar y evaluar al alumno, a la vez que le proporciona material, explicaciones y ejercicios para cumplir con su objetivo. Se basa en una relación de retroalimentación programa-alumno cargada de interactividad.

Programas prácticos y de ejercicios

Finalmente, si buscas otro de los tipos de software educativos vas a encontrar los que están enfocados en la práctica y ejercicios. Estos están estructurados para brindar conocimiento a través de una serie de lecciones, para luego evaluar lo que se ha retenido en la memoria gracias a pruebas o test. Muchos profesores suelen utilizarlos incluso para saber el nivel de comprensión que tiene una persona inicialmente. Si bien estos tipos de software educativos pueden parecer específicos, la mayoría de ellos están diseñados de una manera integral abarcando todas las áreas de interés para una institución, profesores y alumnos. Solo hay que escoger el que mejor se ajuste a nuestras necesidades académicas y profesionales.

Sobre Genially

Genially es una plataforma web que facilita la creación de contenidos digitales interactivos y visualmente atractivos, sin necesidad de conocimientos de diseño o programación. Permite crear presentaciones, infografías, imágenes interactivas y más, con opciones para añadir animación y efectos interactivos.

Características principales de Genially:

- **Creación de contenido interactivo:**

Permite añadir elementos interactivos como botones, enlaces, vídeos, audios, etc., a tus presentaciones, infografías, etc.

- **Plantillas personalizables:**

Ofrece una amplia variedad de plantillas pre-diseñadas que puedes personalizar fácilmente.

- **Facilidad de uso:**

Su interfaz es intuitiva y fácil de usar, lo que la convierte en una herramienta accesible para todos.

- **Colaboración en equipo:**

Permite trabajar en proyectos de forma colaborativa, con acceso a la misma plantilla desde diferentes dispositivos.

- **Versatilidad:**

Se puede usar para crear contenido para diferentes propósitos, como presentaciones, material educativo, campañas de marketing, etc.

- **Versión gratuita y premium:**

Ofrece una versión gratuita con funcionalidades limitadas y planes premium con más opciones y recursos.

- **Ideal para educación:**

Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes, que permite crear presentaciones interactivas y dinámicas para el aula.

- **Gamificación:**

Permite crear juegos y actividades educativas interactivas para hacer el aprendizaje más divertido y atractivo.

- **Crea contenido multimedia:**

Permite añadir vídeos, audios, GIFs y otros elementos multimedia a tus creaciones.

- **Crea imágenes interactivas:**

Puedes convertir imágenes JPG, GIF, SVG o PNG en imágenes interactivas.

- **Crea presentaciones interactivas:**

Puedes crear presentaciones interactivas y animadas para cualquier temática y asignatura.

- **Crea infografías interactivas:**

Puedes crear infografías interactivas para explicar conceptos de forma visual y atractiva.

- **Crea material formativo:**

Puedes crear material formativo interactivo para cursos online o presenciales.

- **Crea micrositios:**

Puedes crear micrositios interactivos para promocionar productos o servicios.

- **Crea catálogos:**

Puedes crear catálogos interactivos para mostrar productos de forma visual y atractiva.

- **Crea mapas:**

Puedes crear mapas interactivos para mostrar información geográfica o de otro tipo.

Contexto económico

IPC[1]

En marzo de 2025 la variación anual del IPC fue 5,09%, es decir, 2,27 puntos porcentuales menor que la reportada en el mismo periodo del año anterior, cuando fue de 7,36%.

El comportamiento mensual del IPC total en marzo de 2025 (0,52%) se explicó principalmente por la variación mensual de las divisiones Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles y Alimentos y bebidas no alcohólicas. Las mayores variaciones se presentaron en las divisiones Salud (1,01%) y Alimentos y bebidas no alcohólicas (0,86%).

Información marzo 2025

Índice de Precios al Consumidor (IPC)

Variación mensual, año corrido y anual
Total nacional
2024 - 2025 (marzo)

IPC	Marzo					
	Variación mensual		Variación Año corrido		Variación Anual	
	2024	2025	2024	2025	2024	2025
IPC total	0,70	0,52	2,73	2,62	7,36	5,09

Fuente: DANE, IPC

1.1 Comportamiento de la variación mensual del IPC según divisiones y subclases
1.1.1 Variación y contribución mensual por divisiones de gasto

En el mes de marzo de 2025, el IPC registró una variación de 0,52% en comparación con febrero de 2025, cinco divisiones se ubicaron por encima del promedio nacional (0,52%):

[1] https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/precios-y-costos/indice-de-precios-al-consumidor-ipc/ipc-informacion-tecnica

Salud (1,01%), Alimentos y bebidas no alcohólicas (0,86%), Restaurantes y hoteles (0,57%), Bebidas alcohólicas y tabaco (0,57%) y, por último, Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles (0,56%). Por debajo se ubicaron: Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar (0,42%), Transporte (0,41%), Bienes y servicios diversos (0,34%), Recreación y cultura (0,19%), Prendas de vestir y calzado (0,18%), Educación (0,08%) y, por último, Información y comunicación (-0,20%).

Cuadro 1. IPC Variación y contribución mensual
Según divisiones de gasto
Marzo 2024 – 2025

		2024		2025	
Divisiones de Gasto	Peso (%)	Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales	Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales
Salud	1,71	1,13	0,02	1,01	0,02
Alimentos y bebidas no alcohólicas	15,05	0,75	0,14	0,86	0,16
Restaurantes y hoteles	9,43	0,94	0,10	0,57	0,06
Bebidas alcohólicas y tabaco	1,70	0,78	0,01	0,57	0,01
Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles	33,12	0,83	0,26	0,56	0,17
TOTAL	100,00	0,70	0,70	0,52	0,52
Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar	4,19	0,25	0,01	0,42	0,02
Transporte	12,93	1,14	0,15	0,41	0,06
Bienes y servicios diversos	5,36	0,24	0,01	0,34	0,02
Recreación y cultura	3,79	-0,54	-0,02	0,19	0,01
Prendas de vestir y calzado	3,98	0,12	0,00	0,18	0,01
Educación	4,41	0,18	0,01	0,08	0,00
Información y comunicación	4,33	-0,01	0,00	-0,20	-0,01

Fuente: DANE, IPC
Nota**:** La diferencia en la suma de las variables obedece al sistema de aproximación en el nivel de dígitos trabajados en el índice.

Los mayores aportes a la variación mensual del IPC (0,52%), se ubicaron en las divisiones de: Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles, Alimentos y bebidas no alcohólicas, Transporte y Restaurantes y hoteles, las cuales aportaron 0,45 puntos porcentuales a la variación total.

2.1 Comportamiento de la variación año corrido del IPC según divisiones y subclases
2.1.1 Variación y contribución año corrido por divisiones de gasto

En lo corrido del año, (enero - marzo), cuatro divisiones de bienes y servicios se ubicaron por encima del promedio nacional (2,62%): Educación (5,65%), Transporte (3,74%), Restaurantes y hoteles (3,33%) y, por último, Alimentos y bebidas no alcohólicas (3,11%). El resto de las divisiones se ubicaron por debajo del promedio: Salud (2,61%), Bebidas alcohólicas y tabaco (2,20%), Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles

(2,12%), Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar (1,78%), Bienes y servicios diversos (1,71%), Recreación y cultura (0,94%), Prendas de vestir y calzado (0,58%) y por último, Información y comunicación (-0,42%).

Cuadro 3. IPC Variación y contribución año corrido
Según divisiones de gasto
Marzo 2024 - 2025

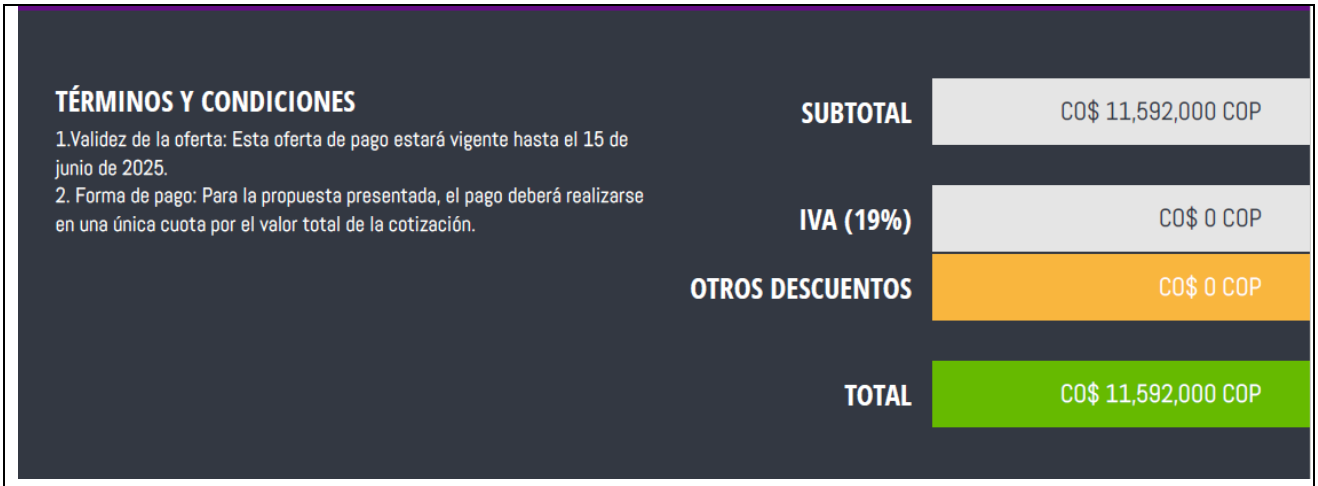
		2024		2025	
Divisiones de Gasto	Peso (%)	Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales	Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales
Educación	4,41	8,94	0,34	5,65	0,23
Transporte	12,93	4,05	0,54	3,74	0,50
Restaurantes y hoteles	9,43	3,83	0,41	3,33	0,37
Alimentos y bebidas no alcohólicas	15,05	1,78	0,34	3,11	0,58
TOTAL	100,00	2,73	2,73	2,62	2,62
Salud	1,71	2,85	0,05	2,61	0,04
Bebidas alcohólicas y tabaco	1,70	3,06	0,05	2,20	0,04
Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles	33,12	2,76	0,85	2,12	0,66
Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar	4,19	1,33	0,06	1,78	0,07
Bienes y servicios diversos	5,36	1,51	0,08	1,71	0,09
Recreación y cultura	3,79	-0,81	-0,03	0,94	0,03
Prendas de vestir y calzado	3,98	1,12	0,04	0,58	0,02
Información y comunicación	4,33	0,09	0,00	-0,42	-0,01

Fuente: DANE, IPC.
Nota**:** La diferencia en la suma de las variables obedece al sistema de aproximación en el nivel de dígitos trabajados en el índice.

Los mayores aportes a la variación en lo corrido del año (enero - marzo), se ubicaron en las divisiones de Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles, Alimentos y bebidas no alcohólicas, Transporte y Restaurantes y hoteles, las cuales en conjunto contribuyeron con 2,11 puntos porcentuales a la variación total.

5. Análisis que soporta el valor estimado del contrato y su justificación.

El valor de la presente contratación se determinó de acuerdo a la propuesta presentada por la empresa **Edu Labs S.A.S**, por valor ONCE MILLONES QUINIENTOS NOVENTA Y DOS MIL PESOS COLOMBIANOS **($11,592,000)** Exento de IVA, como se evidencia a continuación:



6. Análisis de Riesgo y la forma de mitigarlo. (Ver el Manual para la identificación y cobertura del riesgo en los procesos de contratación, expedido por Colombia Compra Eficiente).
http://www.colombiacompra.gov.co/sites/default/files/manuales/cce_manual_riesgo_web.pdf

La política para el manejo del riesgo contractual del Estado para los diferentes procesos, consagra como principio rector, que estos corresponden a las Entidades Estatales, las cuales deben asumir sus propios riesgos por su carácter público y el objeto social para el que fueron creadas o autorizadas y, a los contratistas, aquellos riesgos determinados por el objeto que persiguen en el cumplimiento de su actividad; siendo entonces la asignación adecuada una herramienta que minimiza el costo de la mitigación del riesgo, logrando asignar cada riesgo a la parte que mejor lo controla:

• **Riesgo Previsible**: Son los posibles hechos o circunstancias que por la naturaleza de la actividad a ejecutar es factible su ocurrencia.

• **Riesgo Imprevisible**: Son aquellos hechos o circunstancias donde no es factible su previsión, es decir el acontecimiento de su ocurrencia, tales como desastres naturales, actos terroristas, guerra o eventos que alteren el orden público.

A continuación, se establecen, los riesgos que deben asumir las partes en el presente proceso:

CLASE	TIPIFICACION DEL RIESGO

	No.	DESCRIPCION	OBSERVACIONES	Pascual Bravo	PROPONENTE Y/O CONTRATISTA	REVISIÓN	MONITOREO
Administrativos	1	No firma del contrato por parte del CONTRATISTA.	Porque el CONTRATISTA se rehusó a firmarlo, no estuvo de acuerdo con el clausulado		**X**	Contratista - Técnico del proceso	Antes de la suscripción del contrato
Jurídicos y/o legales y/o documentales y/o regulatorios	2	Incumplimiento del contrato por parte del CONTRATISTA	Hace referencia a cualquier clase de incumplimiento por parte del CONTRATISTA, antes, durante y posterior firma del acta de inicio. Riesgo que asume el CONTRATISTA		**X**	Supervisor	Durante el plazo del contrato
Jurídicos y/o legales y/o documentales y/o regulatorios.	3	Desequilibrio contractual por cambios normativos o tributarios	Ocurre en aquellos casos, cuando las condiciones inicialmente estipuladas en el Contrato han sufrido una modificación sustancial, tal y como es el caso de una norma que modifique o exija la inclusión de un nuevo componente técnico que implique la destinación de mayores recursos, o cuando a consecuencia de una norma con efectos tributarios varia las condiciones económicas inicialmente establecidas. Riesgo que asume el Pascual Bravo o el CONTRATISTA dependiendo quien	**X**	**X**	Contratista y Supervisor	Durante el plazo del contrato

			es la parte afectada con el cambio.				
Operacional	4	Demora en la radicación por parte del CONTRATISTA de las facturas (correctamente diligenciadas y firmadas)	Riesgo que asume el CONTRATISTA, teniendo en cuenta que le corresponde a éste tener planes de contingencia y/o calidad para que las actas se elaboren correctamente y radiquen oportunamente de acuerdo con lo manifestado en el contrato.		**X**	Contratista	Durante el plazo del contrato
Administrativo	5	Errores cometidos por el CONTRATISTA en la elaboración de las facturas y sus soportes, que ocasionan demoras en su radicación.	Riesgo que asume el CONTRATISTA, teniendo en cuenta que le corresponde a éste coordinar con la interventoría la elaboración de las facturas de acuerdo con lo manifestado en el contrato.		**X**	Supervisor	Durante el plazo del contrato
Administrativo	6	Demora en el pago de la factura	Cuando por errores internos de la institución se presenta demora en el pago de la factura	**X**		Supervisor	Durante el plazo del contrato
Administrativo	7	Demora en la legalización del Contrato por parte del CONTRATISTA	Riesgo que asume el CONTRATISTA		**X**	Contratista	Antes de la suscripción del contrato
Operacional	8	Suspensiones del contrato.	Riesgo que asume el CONTRATISTA.		**X**	Supervisor	Durante el plazo del contrato
Administrativo	9	Prórrogas del contrato.	Riesgo que asume el CONTRATISTA, salvo que haya		**X**	Supervisor	Durante el plazo del contrato

			justificación valida de la prórroga.				

7. Garantías que la entidad estatal contempla exigir en el proceso de contratación. (Artículo 2.2.1.2.3.1.1. y siguientes del Decreto 1082 de 2015).

De conformidad con los artículos 2.2.1.2.3.1.1., y 2.2.1.2.3.1.2., del Decreto 1082 de 2015, las garantías en la contratación deben cubrir el cumplimiento de las obligaciones surgidas en favor de las Entidades Estatales con ocasión de: (i) la presentación de las ofertas; (ii) los contratos y su liquidación; y (iii) los riesgos a los que se encuentran expuestas las Entidades Estatales, derivados de la responsabilidad extracontractual que pueda surgir por las actuaciones, hechos u omisiones de sus contratistas y subcontratistas.

En el presente proceso, las garantías contractuales no son necesarias debido a la naturaleza del objeto del contrato y la cuantía del mismo, ya que no representan riesgos significativos para la entidad estatal ni generan obligaciones que justifiquen su exigencia. Al tratarse de licencias de software, su necesidad se cubre de inmediato con la activación de la misma para la entidad, por lo que es un proceso sencillo y rápido, lo que facilita la gestión y el seguimiento del contrato; adicionalmente, el riesgo de incumplimiento por parte del contratista es bajo. De acuerdo con el Decreto 1082 de 2015, establece que la exigencia de garantías no es obligatoria en la contratación directa y en el proceso de selección de mínima cuantía, por lo que aplica para este proceso de contratación directa; por lo tanto, en este proceso no se identifican riesgos sustanciales que requieran cobertura, y exigir garantías antes tendría un costo adicional para la entidad. Adicionalmente, la ausencia de actividades con impacto financiero, administrativo o de seguridad, junto con la optimización de la gestión contractual y la regulación aplicable, justifican la decisión de no exigir garantías, permitiendo una mayor eficiencia en el desarrollo del proceso.

De conformidad con este estudio, no se requieren garantías contractuales, por el objeto del contrato.

8. **Indicación de si el Proceso de Contratación está cobijado por un Acuerdo Comercial.**
Nota: N/A

Equipo estructurador de estudios previos.

Componente Técnico:
Biviana Arango - Líder del Departamento Sistemas Digitales
Manuela Granda - Líder del departamento de Fundamentación Básica
Componente Jurídico: Luisa Fernanda Rodríguez – Abogada Contratista Dirección Jurídica.
Componente Económico y Enlace:
Camilo Romero Ramírez - Contratista de Apoyo de Gestión de Bienes y Servicios
Vanessa Aristizábal - Contratista Apoyo de la Dirección de Planeación y Aseguramiento de la Calidad.

Original Firmado

Supervisor
Jhon Jairo Pizarro
Profesional Especializado en Gestión TIC.