Libertad y Orden

FORMATO ÚNICO

HOJA DE VIDA

PERSONA JURÍDICA

(LEYES 190 DE 1995 Y 443 DE 1998)

RESOLUCIÓN 580 DEL 19 DE AGOSTO DE 1999

ENTIDAD RECEPTORA

I. IDENTIFICACIÓN

RAZÓN SOCIAL O DENOMINACIÓN URBANIK HUB S.A.S.

SIGLA N/A | NIT No. 901411853-8

PARA ENTIDAD O SOCIEDAD PÚBLICA, DETERMINE ORDEN Y TIPO : | PARA ENTIDAD O SOCIEDAD PRIVADA, DETERMINE CLASE :

ORDEN: NAL. [ ] DPTL. [ ] DIST. [ ] MPL. [ ] OTRO [ ] ¿CUÁL? _____

TIPO: [ ] (VER AL RESPALDO)

CLASE: [ ] (VER AL RESPALDO)

DOMICILIO PARA CORRESPONDENCIA | PAÍS COLOMBIA | DEPARTAMENTO ANTIOQUIA

MUNICIPIO MEDELLÍN | DIRECCIÓN 321 7538661

TELÉFONOS 321 7538661 | FAX N/A | APARTADO AÉREO 050021

II. SERVICIOS

RELACIONE LOS PRINCIPALES SERVICIOS QUE OFRECE SU ENTIDAD O SOCIEDAD

1 DISEÑO Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN - CTEI	2 DESARROLLO DE SOFTWARE - IA - MACHINE LEARNING
3 PLATAFORMAS DE E-LEARNIG - ANÁLISIS DE DATOS - METAVERSO	4 CONSULTORIA EN TRANSFORMACIÓN DIGITAL I+D+I
5 REALIDAD EXTENDIDA - DIGITAL TWINS	6 CAPACITACIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

III. EXPERIENCIA Y SITUACIÓN ACTUAL

RELACIONE LOS CONTRATOS DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS QUE HA CELEBRADO, EMPEZANDO POR EL ACTUAL O ÚLTIMO :

ENTIDAD CONTRATANTE	PUB	PRIV	TELÉFONO	FECHA TERMINACIÓN	VALOR
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO		X	(604) 466 92 00	15/11/2024	$ 135.016.000
FUNDACIÓN TECNALIA COLOMBIA NIT. 900.18.913-5		X	(601) 467 31 36	31/103/2023	$ 88.000.000
CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS NIT: 811.003.209-8		X	(604) 354 71 40	31/12/2022	$ 50.000.000
CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS NIT: 811.003.209-8		X	(604) 354 71 40	31/12/2022	$ 206.000.000
OSP INTERNATIONAL CALA S.A.S.NIT: 830105621-7		X	(601) 623 71 74	08/10/2021	$ 150.600.778

IV. REPRESENTANTE LEGAL O APODERADO

PRIMER APELLIDO: CABRERA | SEGUNDO APELLIDO: LAMUS | NOMBRES: JIMMY RAFAEL

DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN: C.C. [X] C.E. [ ] PASAPORTE [ ] | NÚMERO 1.128.267.052 | ACTÚA EN CARÁCTER DE : Representante Legal [X] Apoderado [ ] | CAPACIDAD DE CONTRATACIÓN $

ACTUANDO EN CALIDAD DE REPRESENTANTE LEGAL O APODERADO, MANIFIESTO BAJO LA GRAVEDAD DEL JURAMENTO QUE : SI [ ] NO [X] ME ENCUENTRO INCURSO DENTRO DE LAS CAUSALES DE INHABILIDAD O INCOMPATIBILIDAD DEL ORDEN CONSTITUCIONAL O LEGAL PARA CELEBRAR UN CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS (ART. 1o. LEY 190 DE 1995).

OBSERVACIONES : _____

PARA TODOS LOS EFECTOS LEGALES, CERTIFICO QUE LOS DATOS POR MI ANOTADOS, EN EL PRESENTE FORMATO SON VERACES (ART. 5o. LEY 190 DE 1995).

FIRMA Rafael Cabrera Lamus | FECHA DE DILIGENCIAMIENTO 10/09/2025

V. OBSERVACIONES DE LA ENTIDAD CONTRATANTE

CERTIFICO QUE LA INFORMACIÓN AQUÍ SUMINISTRADA HA SIDO CONSTATADA FRENTE A LOS DOCUMENTOS QUE LA ENTIDAD O SOCIEDAD HA PRESENTADO COMO SOPORTE (ART. 4o. LEY 190 DE 1995).

NOMBRE, CARGO Y FIRMA DEL RESPONSABLE | CIUDAD Y FECHA

Bello, 15 de mayo de 2025

CERTIFICADO

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS 2024-108 CELEBRADO ENTRE LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO SECCIONAL ANTIOQUIA – CHOCÓ Y URBANIK HUB S.A.S	
CONTRATANTE	**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS, SECCIONAL ANTIOQUIA – CHOCÓ NIT. 800116217**
CONTRATISTA	**URBANIK HUB S.A.S**
OBJETO	**EL CONTRATISTA** se obliga con **LA INSTITUCIÓN** a ejecutar actividades y entregables derivados de la operación del proyecto "***ALFABETIZACIÓN DIGITAL"*** desarrollada en el marco de la estrategia "Crecer es Posible" de la Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia.
VALOR	Ciento nueve millones ochocientos dieciséis mil pesos COP - moneda corriente **($109.816.000 M/CTE)** IVA incluido **OTRO SÍ N.1** Veinticinco millones doscientos mil pesos COP - moneda corriente **($25.200.00 M/CTE)** IVA incluido
DURACIÓN	Desde el seis (06) de agosto de dos mil veinticuatro (2024) hasta el quince (15) de noviembre de dos mil veinticuatro (2024).

La Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de UNIMINUTO, Seccional Antioquia–Chocó **NIT. 800116217**, certifica que la empresa **URBANIK HUB S.A.S.,** identificada con **NIT 901.411.853-8**, participó como entidad aliada en el proyecto "Alfabetización Digital", desarrollado en alianza con la Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia, durante el periodo comprendido entre los meses de agosto y diciembre de 2024.

Dicho proyecto tuvo como objetivo fortalecer las habilidades tecnológicas de microempresas y unidades productivas, con el fin de optimizar sus procesos productivos, administrativos y comerciales, a través de análisis personalizados, herramientas de inteligencia artificial, marketing digital, CRM, software de gestión empresarial, entre otros. Esta iniciativa contribuyó significativamente al impulso del desarrollo económico tanto regional como nacional.

URBANIK HUB S.A.S. aportó su experiencia mediante la prestación de servicios especializados de intervención empresarial, orientados a la construcción de capacidades digitales en 240 microempresas y unidades productivas de la economía popular. Su participación permitió cerrar brechas digitales mediante estrategias de asesoría, capacitación y acompañamiento, así como la conexión efectiva con soluciones tecnológicas clave. Estas incluyeron herramientas digitales con componentes de Inteligencia Artificial (IA) tales como análisis predictivo de datos con Power BI, asistentes conversacionales automatizados del ecosistema de Microsoft y plataformas de marketing digital inteligente.

El alcance de la intervención abarcó el diseño y estructuración de la metodología y los contenidos del proyecto, la elaboración del plan operativo, la convocatoria y selección de beneficiarios, así como la ejecución de actividades de formación, asesoría, acompañamiento, adquisición e implementación de soluciones tecnológicas. También se incluyeron la documentación de evidencias y el cierre administrativo del proceso.

Se expide el presente certificado a solicitud de la parte interesada, en la ciudad de Medellín, a los quince (15) días del mes de mayo de 2025.

Atentamente,



John Virviescas Peña
Decano Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas UNIMINUTO
Seccional Antioquia - Chocó
57+ (604) 4669200 Ext: 44103

LA SUSCRITA REPRESENTANTE LEGAL DE LA
FUNDACION TECNALIA COLOMBIA
NIT. 900.18.913-5

CERTIFICA QUE:

La empresa URBANIK HUB S.A.S. con NIT 901.411.853-8 celebro con FUNDACION TECNALIA COLOMBIA el siguiente contrato:

Nombre y número del Contrato y/o convenio	CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS No. 423-2022 SUSCRITO ENTRE LA FUNDACIÓN TECNALIA COLOMBIA Y URBANIK HUB S.A.S.
Nombre de la entidad contratante	FUNDACIÓN TECNALIA COLOMBIA
NIT	900.180.913-5
Objeto del contrato y/o convenio	EL CONTRATISTA, se compromete con EL CONTRATANTE a brindar sus servicios especializados como solucionadora del reto 1 de la temática salud, brindando educación comunitaria, transformadora para la promoción y prevención de enfermedades de salud mental desde la ciencia tecnología e innovación. De acuerdo con la propuesta presentada, bajo la "Convocatoria de equipos emprendedores y/o innovadores o personas jurídicas para la solución de retos de la estrategia nodos de innovación especializados (NIE) de la Corporación Ruta N Medellín".
Solución al reto 1 de la línea temática educación	Reto 1 de educación: ¿Cómo brindar educación comunitaria, transformadora para la promoción y prevención de enfermedades de salud mental desde la ciencia tecnología e innovación? La entidad Urbanik genero el programa de estimulación cognitiva y en la Plataforma Digital Interactiva de Salud Mental 4.0 basada en el metaverso se implementaron tres (3) módulos: 1-Módulo de Salud Cognitiva, 2-Módulo de salud emocional y 3-Módulo de Salud Física, la cual cuenta con el manejo de usuarios del sistema (administrador y finales) , tiene formas de acceder al conocimiento mediante tecnologías 4.0 y Web3.
Mes y Año de Inicio	22 diciembre 2022
Mes y Año de finalización	31 marzo 2023

Estado del contrato	Entregado a satisfaccción
Valor del contrato	Ochenta Y Ocho Millones de Pesos ($88.000.000) M/Cte.
Ciudad de Ejecución	Medellín - Colombia
Nombre y Teléfono contacto en la entidad en la que se prestó el servicio	Gladys Sierra S Gerente portafolio de proyectos WhatsApp 3163402836

La presente se expide a solicitud del interesado, el diecinueve (19) de abril del 2023.

BRIGITTE ELIZABETH MAYORGA JAIMES
REPRESENTANTE LEGAL
FUNDACIÓN TECNALIA COLOMBIA
NIT. 900.180.913-5

Medellín, 30 de noviembre de 2022

CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS-

Certifica que:

URBANIK HUB S.A.S. identificado(a) con C.C No. 901.411.853 de Medellín Firmó el contrato en la modalidad de prestación de servicios No. CPS-2022-7743 por un valor total de $ 50.000.000 (Cincuenta Millones de Pesos). Con una vigencia del 15 de Septiembre de 2022 hasta el 31 de Diciembre de 2022 Con la **CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS-** con NIT No. 811.003.209-8. El objeto contractual fue (es): Desarrollo e implementación del videojuego "METAVERSO Educativo: Plataforma digital educativa ´´YO DECIDO CUANDO´´", el cual pretende identificar de forma clara y efectiva señales de alarma en niños, niñas y adolescente (NNA) que se encuentran en riesgo de violencia sexual, conductas inapropiadas y embarazo no deseado, que permita activar lasrutas de intervención respectivas de manera oportuna.
OBJETO DEL CONTRATO: Desarrollo e implementación del videojuego "METAVERSO Educativo: Plataforma digital educativa ´´YO DECIDO CUANDO´´", el cual pretende identificar de forma clara y efectiva señales de alarma en niños, niñas y adolescente (NNA) que se encuentran en riesgo de violencia sexual, conductas inapropiadas y embarazo no deseado, que permita activar lasrutas de intervención respectivas de manera oportuna. Para dar cumplimiento con el CONVENIO ESPECIFICO No. 3 DERIVADO DEL CONVENIO INTERADMINISTRATIVO MARCO No. 202100001 celebrado entre EMPRESA PARA LA SEGURIDAD URBANA - ESU y LA CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS -CIS-. De acuerdo con la propuesta presentada por esta última entidad y que hace parte integral del presente contrato.

Actividades:

Alcance del objeto

Implementar la solución "METAVERSO Educativo: Plataforma digital educativa 'YO DECIDO CUANDO 'en tres (3) colegios del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín de diferentes comunas, evaluando en cada uno ciento cincuenta (150) estudiantes, treinta (30) por grupo del grado cuarto a octavo. La prueba piloto se centra en los más jóvenes siendo esta la población más

vulnerable y donde se podría generar un mayor impacto, aprovechando la infraestructura de los colegios y sus salas de cómputo, teniendo en cuenta que la mayoría de los jóvenes que se quiere impactar con la solución por sus condiciones de vulnerabilidad no cuentan con computador ni acceso a internet.
Población especifica: Niñas y Niños de diez (10) a catorce (14) años
Geografía: Comuna Robledo, Castilla y Villa Hermosa (o comunas adicionales definidas en coordinación con equipos de la Alcaldía de Medellín)
Cantidad de estudiantes evaluada: Ciento cincuenta (150) por comuna, Cuatrocientos cincuenta (450) en Total
Se extraerá una muestra poblacional de Ciento cincuenta (150) estudiantes de cada institución educativa entre los grados cuarto a octavo para un total de Cuatrocientos cincuenta (450) estudiantes en total.
El periodo de operación de la propuesta se llevará a cabo entre febrero y abril del año 2023.
Implementar la solución del "METAVERSO Educativo: Plataforma digital educativa ´´YO DECIDO CUANDO´´", como un servicio de software en la nube.
Descripción detallada de la solución
La base conceptual del proyecto nace a partir del modelo ecológico de los sistemas del Bronfenbrenner donde se plantea el impacto del ambiente sobre el desarrollo del ser humano, siendo este complementado con la parte interna del individuo: rasgos de personalidad, estrategias de afrontamiento, habilidades para la vida y autoesquemas (Autoestima, autoconcepto y autoimagen).
Según informes de la UNICEF los entornos donde se produce una mayor violencia contra los niños, niñas y adolescentes (NNA) son: Hogar. Comunidad y Escuela, es por esto que el proyecto se estructura a partir de la representación digital de estos escenarios donde los jugadores a partir de un recorrido lógico podrán interactuar tanto con elementos físicos de su entorno como con personajes (Avatares) que representan figuras de autoridad.
El juego contará con cuatro escenarios, los cuales se detallan a continuación:
1.Escenario ´´Lobby´´ Nivel Intro (Conocimiento del individuo)
Imágenes del primer nivel del juego y panel de personalización del avatar Entorno ambientado en un lobby con elementos decorativos alusivos a las entidades que desarrollan el proyecto donde el jugador realiza las siguientes acciones:

Personalización de su avatar, en el cual a partir de un modelo 3D genérico de un robot se le aplicará su color favorito, se le asignará un nombre (Diferente al real) y podrá escoger un estado de ánimo para el mismo, si el estado de ánimo escogido es de características negativas se despliega un panel secundario con preguntas cortas sobre el porqué se siente así, por su familia, amigos o situación en particular.

•Una vez personalizado su avatar se libera en el espacio y con ayudas visuales realizará un tutorial donde aprenderá como desplazarse, saltar, agarrar objetos e interactuar con su entorno.

•Una vez finalizado el tutorial se evaluarán las herramientas internas (Habilidades para la vida) a partir de una serie de preguntas y micro juegos. El hecho de tener desarrolladas las habilidades para la vida es un factor protector para prevenir la violencia sexual.

•Al finalizar el tutorial podrá visualizar un corto video explicativo de la misión a llevar a cabo la cual consiste en superar distintos retos pasando por los escenarios Hogar, Comunidad y Colegio, en ese orden con el objetivo de obtener entradas al super concierto a realizarse en el coliseo de su colegio.

•Una vez finalizado el video se activará el portal de teletransportación que lo llevará al primer escenario del juego.

2.Escenario ´´Hogar´´ Nivel inicial.

Entorno doméstico, vivienda multifamiliar totalmente amoblada la cual consta de cocina, sala, comedor, balcón, habitaciones y baños, en la cual el jugador interactúa con 2 personajes:

- Personaje 1: Padre.
- Personaje 2: Conocidos (personas a cargo de su cuidado)

Para todos los casos el usuario se ubica en frente del personaje y se le activa una pregunta de selección múltiple.

En los diferentes espacios a través de preguntas de selección múltiple el jugador deberá responder a situaciones de la vida cotidiana, solo al terminar la totalidad de las preguntas y responder de forma satisfactoria el jugador podrá avanzar al siguiente nivel y salir de la vivienda.

3.Escenario ´´Comunidad´´ Nivel intermedio.
Entorno exterior urbano ambientado en un parque lineal el cual cuenta con amoblamiento: Bancas, luminarias, esculturas, paradas de autobús, vehículos, drones, vegetación y edificaciones perimetrales. En el cual el jugador interactúa con elementos de su entorno y 3 personajes:
- Personaje 1: Vecino
- Personaje 2: Extraño
- Personaje 3: funcionario público: En este escenario se contará con zonas de servicios o de contacto, que buscará proveer de una atención rápida al usuario, a través de un chat de preguntas con un funcionario especializado.
Para todos los casos el usuario se ubica en frente del personaje y se le activa una pregunta de selección múltiple.
El parque lineal articula el escenario ´´Hogar´´ con el escenario ´´Colegio´´ y el jugador tendrá que recorrerlo desplazándose de un punto al otro.
4.Escenario ´´Colegio´´
Entorno educativo, colegio totalmente amoblado el cual consta de hall de acceso, corredores, aulas y patios internos, en la cual el jugador podrá interactuar con 3 personajes:
- Personaje 1: Estudiante. (Pares académicos)
- Personaje 2: Maestro.
- Personaje 3: funcionario público: En este escenario se contará con zonas de servicios o de contacto, que buscará proveer de una atención rápida al usuario, a través de un chat de preguntas con un funcionario especializado.
Para todos los casos el usuario se ubica en frente del personaje y se le activa una pregunta de selección múltiple.
En los diferentes espacios a través de preguntas de selección múltiple el jugador deberá responder a situaciones de la vida cotidiana en el colegio, solo al terminar la totalidad de las preguntas y responder de forma satisfactoria el jugador recibirá su premio; entradas para el concierto a realizarse en el coliseo del colegio, espacio donde podrán interactuar con sus pares y funcionarios de las diferentes secretarias.
Especificaciones técnicas y requisitos funcionales
•Motor grafico de desarrollo: Unreal Engine

Desarrollador: Epic Games
Costo de la licencia: Gratuito para usos no comerciales.
El motor grafico de desarrollo de experiencias inmersivas fotorrealistas líder a nivel mundial.
Lenguaje de programación: C++ programación orientada a objetos.
•Hardware de realidad virtual:
Fabricante: Meta (Facebook)
Oculus Quest 2 — Advanced All-In-One Virtual Reality Headset — 128 GB
•Tecnología de trasmisión en la nube: Unreal Pixel Streaming
Permite a los desarrolladores transmitir fotogramas y audio renderizados desde una computadora remota habilitada para GPU (por ejemplo, la nube) a sus usuarios a través de un navegador web de escritorio, sin la necesidad de que los usuarios tengan un hardware de GPU especial.
La tecnología a utilizar es el Pixel Streaming Overview que dentro de sus muchos beneficios uno de ellos es el fácil acceso que tiene y el gran arco de compatibilidad que tiene con los navegadores de internet actuales ya que la única especificación que este necesita es que el navegador ten el componente de WebRTC o también conocido como Web Real-Time Communications el cual ya posee muchos de los navegadores más comerciales como lo pueden ser, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari y Opera.
•Bases de datos:
MySQL
•Backend:
NodeJS – Lenguaje de programación
•Frontend:
Panel administrativo: NodeJS Reacjs
•Requisitos de integración: (Aplis)
A definir en conjunto entre Urbanik y las secretarias del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.

Flujograma del juego:
Tiempo estimado de juego: Noventa (90) minutos.
Panel de alertas:
La plataforma manejara un semáforo de alertas ligado a las cuentas de administrador de las secretarias las cuales se activarán a partir de que el usuario avance en más del 60% de las preguntas. Si las respuestas dadas por el usuario no se encuentran en el marco de las decisiones acordes a cada situación se catalogarán como respuestas negativas que se sumarán al promedio.
VERDE – Promoción y prevención primaria 1% - 20% de respuestas incorrectas.
AMARILLO – Prevención secundaria. 20% - 60% de respuestas incorrectas.
Teniendo el riesgo, cómo evitar que se dé la exposición
Se determina si el NNA se encuentra con factores de riesgo:
Riesgos externos – ambientales.
Riesgos internos – No tiene herramientas internas para hacer frente a las situaciones.
ROJO – Prevención terciaria o intervención – 60% o más de preguntas incorrectas.
NNA que tienen un riesgo alto o han sido expuestos a condiciones de violencia sexual y se debe activar de inmediato el procedimiento por parte de las secretarias para la restitución de sus derechos.
Imagen de Gameplay que esquematiza la forma en que se presentarán los retos o preguntas
Usuario Administrador:
El Administrador ingresará con sus datos para iniciar sesión.
El Usuario Administrador tendrá la posibilidad de:
- Visualizar la cantidad de usuarios activos y su avance en el juego.
- Visualizar el histórico de tiempo de conexión de todos los usuarios.
- Visualizar el panel de alertas.

Los datos almacenados en la nube se les hará backup semanalmente y serán puestos a disposición de las secretarías en tiempo real.

Concurrencia de Usuarios (CCU):

El número de usuario concurrentes se refiere al número total de personas que pueden acceder y usar simultáneamente el Metaverso. La plataforma tendrá una capacidad de alojar 100 usuarios en simultaneo divididos en 5 instancias de 20 jugadores, tiempo que podrán hacer uso de todas las funcionalidades. Esta capacidad se recomienda para mantener una fluida experiencia de usuario de acuerdo con el predimensionamiento de los servicios en la nube ajustados al presupuesto.

Cuando la plataforma se encuentre con el máximo de 100 usuarios el usuario 101 quedara en espera hasta el momento en que se libere el espacio.

Si el usuario se retira en el transcurso del juego, quedará guardado su avance en la base de datos ligada al login del usuario, si el usuario permanece inactivo por más de 10 minutos se desconectará automáticamente de la plataforma.

Disponibilidad de la Plataforma:

El usuario podrá acceder a la plataforma en línea a través de los siguientes navegadores Web:

1.Opera: Navegador multiplataforma; Windows, Mac, Linux, es el que consume menos recursos del equipo local. (Opción recomendada)

2.Google Crome: Navegador multiplataforma; Windows, Mac, Linux.

3.Firefox Mozilla: Navegador multiplataforma; Windows, Mac, Linux.

Conexión a Internet

Conexión mínima 50MB de bajada y 10MB de subida

Conexión Optima 100MB de bajada y 20MB de subida

Para disponer de la infraestructura de los colegios se plantea que los niños niñas y adolescentes accedan a la plataforma a través de las salas de cómputo eliminado así las posibles barreras de disponibilidad de equipos de cómputo en sus hogares y conexión de internet.

En el tiempo establecido de 3 meses se podrá acceder a la plataforma de lunes a viernes de 8:00 am a 4:00 pm, esto debido a que no se cuenta con un servidor propio para la plataforma y se cuenta con un servicio de almacenamiento en la nube bajo demanda que debe ajustarse al presupuesto destinado.

En total cuatrocientas ochenta (480) Horas de la plataforma en línea distribuidas en los tres meses.

Requisitos de Acceso:

Para acceder al Metaverso, los usuarios deben tener los siguientes requisitos del sistema:

-PC: Los usuarios podrán acceder desde la mayoría de los navegadores webs modernos, en Windows, Mac y Linux.

-VR: Para Desktop VR (Oculus Rift)

tener instalada la aplicación Oculus Desktop (Oculus rift)

Los equipos serán suministrados para los eventos de socialización por la empresa Urbanik Hub.

Requisitos de Servidores:

La plataforma será alojada en servidores con las siguientes características:

Infraestructura GPU de hardware dedicado con aceleradores gráficos NVIDIA.

Sistema de almacenamiento elástico como solución de almacenamiento escalable, donde se almacenarán los elementos cargados.

Requisitos de Equipos de Cómputo:

El usuario podrá acceder a la plataforma en línea con equipos de cómputo de las siguientes especificaciones mínimas:

Procesador i5 de séptima generación

Memoria RAM 4GB

Tarjeta Gráfica Nvidia o Procesador grafico Iris

Accesorios: Pantalla, Mouse y Teclado.

Diagramas de Arquitectura del sistema:

Diagrama de arquitectura del sistema

Diagrama de arquitectura del sistema detallado

Soporte Técnico:

Durante el periodo de apertura de la plataforma si se presenta alguna eventualidad técnica que impida tanto la conexión como el adecuado funcionamiento de las características del videojuego se procederá a desconectar el servicio temporalmente y en un rango de máximo 24 horas se dará solución a la novedad y se reestablecerá el servicio.

Actividades:

De acuerdo con el objeto definido y su alcance asociado, a continuación, se definen las actividades a ejecutar con sus respectivos entregables, necesarias para su cumplimiento:

1.Actividades administrativas

1.1.Firmar acuerdo de confidencialidad, y de tratamiento y disposición de datos con la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.

1.2.Hacer el requerimiento formal a Secretaría de Educación, donde se solicite cuáles serían las instituciones educativas oficiales con mayor prevalencia en violencias sexuales y que posean una infraestructura tecnológica mínima, la cual sería conexión a internet, equipos con requisitos mínimos estipulados en este mismo documento, para llevar a cabo el piloto, así como los datos de contacto de las instituciones educativas (rector, rectoras).

1.3.Realizar reunión de socialización del proyecto a las instituciones educativas (IE) elegidas y establecer con equipo de rectores las personas o equipos a cargo del funcionamiento de la plataforma dentro de la IE, de la recepción y monitoreo de alertas dentro de la institución y de la activación de la ruta de acompañamiento idónea según lo estipulado por las diferentes secretarias involucradas, para dar acompañamiento al niño, niña o adolescente que se ha identificado que está en riesgo de violencia sexual. Además, se dejará claro cuáles son los permisos y consentimientos informados necesarios para operar el piloto que deberán ser gestionados por Urbanik Hub S.A.S.

1.4.Solicitar y gestionar permisos de las entidades educativas seleccionadas para operar el piloto a través de los rectores de las instituciones educativas. Así como los permisos y consentimientos informados por cada niño, niña y adolescente, o por su respectivo acudiente o acompañante, según sea el caso, incluyendo la gestión y firma de cualquier documento que sea requerido.

1.5.Realizar la identificación, caracterización y validación de los estudiantes que participarán del proyecto. La selección de los 150 niños participantes será llevada a cabo por las mismas instituciones educativas, hasta consolidar 450.

1.6. Realizar reuniones con dependencias de la Alcaldía de Medellín para levantar los requisitos de la integración a sistemas de información de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín, así como para definir la hipótesis a validar con el piloto que se implementará.
1.7. Definir las funcionalidades a desplegar y adaptaciones requeridas por el equipo técnico de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín, que cumplan con el objeto de la solución.
1.8. Definir las variables a medir e hipótesis a validar a través de la solución con el equipo técnico del Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
1.9. Contratar un profesional psicólogo experto en diseño de pruebas psicométricas que apoye el proceso y haga parte del equipo de trabajo del presente proyecto, con el fin de garantizar la correcta planeación y construcción de la actividad de gamificación.
2. Desarrollar y Programar el Frontend de la plataforma
2.1. Diseñar y programar el menú de inicio y panel de personalización de los avatares.
2.2. Modelar y animar el entorno de cada una de las fases del juego, incluyendo objetos en 3D.
2.3. Diseñar la propuesta de las preguntas y programar los retos a los que se enfrentarán los niños, niñas y adolescentes (NNA) en cada fase del juego, que será aprobada por las diferentes dependencias interesadas de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
2.4 Realizar reunión con las diferentes dependencias de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín para socializar y recibir aprobación de las preguntas y retos propuestas en la actividad anterior.
2.5 Diseñar y programar las rutas de intervención respectivas que se activarán cuando el sistema detecte un niño, niña y adolescente en riesgo de violencia sexual en conjunto con las diferentes dependencias de la Alcaldía interesadas.
3. Desarrollar y Programar el Backend de la plataforma
3.1. Programar y desarrollar bases de datos, cuentas de usuarios y sistemas de alertas.
3.2. Programar y desarrollar la interfaz de comunicación entre avatares.

3.3. Desarrollar y estructurar las bases de datos de acuerdo con las preguntas y la escala de alertas que se ejecutarán en el juego.
3.4 Desarrollar el método de integración de acuerdo con la arquitectura de la plataforma de los sistemas de información de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
4.Pruebas
4.1.Realizar pruebas que garanticen el buen funcionamiento de la plataforma, tales como pruebas de interfaz gráfica, funcionales, de integración, de servicios, de performance o de estrés, y que identifiquen errores, evidencien su corrección y demuestren la funcionalidad e integridad de desarrollos ya entregados.
4.2 Socializar la plataforma terminada como producto final a las diferentes secretarias técnicas en una sesión de prueba del juego.
4.3. Ejecutar la plataforma en la nube.
4.4. Firmar acta de compromiso de cumplimiento de los tres meses de operación del piloto con sus actividades y entregables asociados.
Las siguientes actividades deberán ejecutarse en la fase de operación del piloto (entre febrero y abril del año 2023) como obligaciones post-contractuales.
5.Componente Social- Socialización y Capacitación
5.1. Construir y presentar el plan de socialización, sensibilización y tutorial de uso del videojuego para personal de la IE, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa de las tres IE seleccionadas, de acuerdo con el alcance definido en el presente contrato, con el fin de dar a conocer el objetivo del proyecto, sus impactos y su rol dentro del mismo.
5.2. Implementar plan de socialización y sensibilización de acuerdo con el plan propuesto para este fin.
6.Operación de la solución
6.1. Poner a disposición el videojuego en la nube.
6.2. Garantizar el correcto funcionamiento, mediante el mantenimiento y monitoreo de la plataforma.
6.3. Realizar evento de lanzamiento en las instituciones educativas
6.4 Realizar el debido seguimiento a la solución durante el proceso de operación que garantice la correcta participación de los diferentes actores del proyecto.

6.5. Implementar el plan de acciones correctivas, en caso de evidenciar situaciones que afecten la correcta ejecución y resultados del piloto.
7.Disponibilidad de resultados
7.1. Realizar reuniones o mesa de trabajo para socializar y levantar requisitos de integración con los sistemas de información de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
7.2. De ser requerido por la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín, realizar las acciones necesarias para entregar datos a la plataforma de ciudad inteligente FIWARE.
8.Comunicar la solución a actores claves
8.1. Socializar a través de un evento interno en la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín con las diferentes secretarias y medios de comunicación, la solución implementada y sus respectivos resultados.
8.2. Socializar a través de un evento externo en las tres instituciones educativas seleccionadas, la solución implementada y sus respectivos resultados.
9.Informe final y recomendaciones
9.1. Construir y entregar el informe final de la prueba piloto que incluya conclusiones de los resultados obtenidos, recomendaciones, evaluación técnica y financiera para su escalamiento, así como la validación de la hipótesis de la solución al reto para la identificación de NNA en riesgo de violencia sexual y embarazo, respondiendo a los criterios específicos que solicite la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
De las actividades relacionadas se esperan los siguientes productos:
1. Actividades administrativas
1.1.1 Acuerdo de confidencialidad, y de tratamiento y disposición de datos firmado.
1.2.1. Carta firmada por las partes donde se solicite a la Secretaría de Educación la información de las instituciones educativas oficiales con mayor prevalencia en violencias sexuales y que posea una infraestructura tecnológica mínima, la cual sería conexión a internet, equipos con requisitos mínimos estipulados en este mismo documento, así como los datos de contacto de las instituciones educativas (rector, rectoras).

1.3.1 Acta de reunión en la que se establezca junto con el equipo de rector y rectoras quién será la persona a cargo del funcionamiento de la plataforma dentro de la institución educativa, monitoreo de alertas y activación de la ruta de acompañamiento idónea. Además de dejar claro cuáles son los permisos y consentimientos informados que serán necesarios para operar el piloto.
1.4.1. Documentos de permisos de acceso a las instalaciones de cada una de las instituciones educativas firmados por sus respectivos rectores.
1.4.2 Documentos de permisos y consentimientos informados firmados por cada niño, niña y adolescente, o por su respectivo acudiente o acompañante, según sea el caso.
1.5.1. Documento que resuma la respuesta dada por Secretaría de Educación a la solicitud de información y que contenga las listas de Instituciones educativas seleccionadas para el piloto, las personas a cago de la recepción de alertas que pueda generar el juego por cada institución educativa, y los niños, niñas y adolescentes que harán parte del piloto.
1.6.1 Actas de reuniones con Secretaría Educación, Secretaría de Inclusión social, Familia y Derechos Humanos, Secretaría de Salud, Despacho de Gestora Social y Secretaría de Innovación Digital para levantar los requisitos de la integración a sistemas de información de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín, así como la hipótesis a validar con el piloto que se implementará.
1.7.1 Acta de reunión que reúna las características y funcionalidades de la solución de acuerdo con necesidades de la Secretaría de Innovación Digital, la Secretaría Educación, Despacho de Gestora Social, Secretaría de Salud y la Secretaría de Inclusión social, Familia y Derechos Humanos.
1.8.1. Informe de variables a medir a través de la solución con el equipo técnico de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
1.9.1 Contrato firmado entre Urbanik Hub S.A.S y el profesional experto en diseño de pruebas psicométricas que demuestre la participación de éste en el equipo de trabajo del presente proyecto.

2. Desarrollar y Programar el Frontend de la plataforma.
2.1.1 - 2.2.1 Informe y demo de la solución con las características planteadas que incluya: Panel de avatares, modelo del entorno y diseño, programación y desarrollo de retos.
2.3.1. Documento que sintetice la propuesta de las preguntas a los que se enfrentarán los niños, niñas y adolescentes (NNA) en cada fase del juego, que será aprobada por las diferentes dependencias de la alcaldía.
2.4.1. Acta de reunión con las diferentes dependencias de la alcaldía para socializar y recibir aprobación de las preguntas a las que se enfrentarán los niños, niñas y adolescentes en cada fase del juego.
2.5.1. Acta de reunión del diseño y programación de las rutas de intervención respectivas que se activarán cuando el sistema detecte un niño, niña y adolescente en riesgo de violencia sexual.
3.Desarrollar y Programar el Backend de la plataforma
3.1.1 Informe y demo del Backend de la solución con las características planteadas donde se dé cuenta de las integraciones de las respuestas a los retos planteados en el juego.
4.Pruebas
4.1.1. Informe de resultado de pruebas que garanticen el buen funcionamiento de la aplicación.
4.2.1. Acta de la reunión de socialización que incluya material fotográfico del evento.
4.3.1. Acta de lanzamiento del demo de la solución ejecutada en la nube.
4.4.1. Acta de compromiso de cumplimiento de tres meses de operación con sus actividades y entregables asociados firmada.
5.Componente Social- Socialización y Capacitación
5.1.1. Plan de socialización, sensibilización y formación para la comunidad educativa de acuerdo con el alcance, con el fin de dar a conocer el objetivo del proyecto, sus impactos y su rol dentro del mismo definiendo una metodología diferenciada por tipo de actor.
5.1.2. Bitácora de implementación plan de socialización, sensibilización y formación de acuerdo con el plan propuesto para este fin.

5.1.3. Informe con registro fotográfico y de video de la jornada de capacitación sobre el videojuego que se hará en cada una de las tres instituciones educativas seleccionadas.
6.Operación de la solución
6.1.1. Acta de publicación de la plataforma en los equipos de cómputo de cada Institución educativa que garantice el inicio del piloto.
6.2.1.- 6.4.1. Informe mensual de funcionamiento, mantenimiento y monitoreo de la aplicación que incluyan métricas de la operación.
6.3.1. Bitácora de la jornada de presentación del piloto y del juego a las instituciones educativas seleccionados para el piloto.
6.3.2. Material fotográfico y de video con la evidencia de la ejecución de la jornada en cada institución educativa.
6.5.1 Informe de acciones correctivas.
7.Disponibilidad de resultados
7.1.1.- 7.2.1 Informe de entrega de datos recogidos para la integración de la solución a los sistemas de información de la Alcaldía del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín.
8. Comunicar la solución a actores claves
8.1.1.- 8.2.1 Informe con registro fotográfico de los eventos realizados.
9. Informe final y recomendaciones
9.1.1 Informe final de la prueba piloto que incluya conclusiones de los resultados obtenidos, recomendaciones, evaluación técnica y financiera para su escalamiento, así como la validación de la hipótesis de la solución al reto.

Atentamente,



JENNIFER ARENAS ORTIZ
Jefe de Gestión de Adquisiciones

Medellín, 30 de noviembre de 2022

CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS-

Certifica que:

URBANIK HUB S.A.S. identificado(a) con C.C No. 901.411.853 de Medellín Firmó el contrato en la modalidad de prestación de servicios No. CPS-2022-7776 por un valor total de $ 206.000.000 (Doscientos Seis Millones de Pesos). Con una vigencia del 01 de Octubre de 2022 hasta el 31 de Diciembre de 2022 Con la **CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS –CIS-** con NIT No. 811.003.209-8. El objeto contractual fue (es): Prestación de servicios profesionales para dar cumplimiento con el CONTRATO CW167946 (SOLICITUD DE OFERTA CRW158399) celebrado entre EMPRESAS PUBLICAS DE MEDELLIN E.S.P y la Corporación Interuniversitaria de Servicios -CIS-.
OBJETO DEL CONTRATO: Prestación de servicios profesionales. Para dar cumplimiento con el CONTRATO CW167946 (SOLICITUD DE OFERTA CRW158399) celebrado entre EMPRESAS PUBLICAS DE MEDELLIN E.S.P y LA CORPORACIÓN INTERUNIVERSITARIA DE SERVICIOS -CIS-. De acuerdo con la propuesta presentada por esta última entidad y que hace parte integral del presente contrato.
Actividades:
1.Definición de objetivos
2.Análisis de los requisitos y su viabilidad
3.Diseño general: Se especifican los requisitos generales con respecto a la arquitectura del proyecto.
4.Diseño en detalle: Se define de manera precisa todos los subconjuntos que se emplearan en el software. Mockup o maquetación del UX (User Experience) y UI (User Interface).
5.Análisis de futura integración de la plataforma de la infraestructura en la nube de Urbanik Hub S.A.S. a la infraestructura interna de EPM y análisis de los protocolos de compatibilidad + seguridad exigidos.
6.Desarrollo y Programación Frontend.
7.Desarrollo y Programación Backend.
8.Análisis preliminar de integración con iniciativas digitales EPM
9.Pruebas de verificación previo al lanzamiento
10.Capacitación al personal de EPM encargado del Centro de Experiencias.
11.Lanzamiento Interno Metaverso EPM.

12.Soporte en línea de la plataforma.
13.Desplegar todas las herramientas y conocimientos en su poder para ejecutar las actividades que sean necesarias para la correcta ejecución del contrato.
14.Presentar los informes de gestión que den cuenta del cumplimiento íntegro de la prestación del servicio contratado, en los mismos periodos de radicación de los respectivos documentos de cobro.

Atentamente,



JENNIFER ARENAS ORTIZ
Jefe de Gestión de Adquisiciones

OSP INTERNATIONAL CALA S.A.S.NIT: 830105621-7

Certifica que:

La empresa Urbanik Hub S.A.S. con NIT 901 411853-8 celebro con nosotros el siguiente contrato:

Contrato de Prestación de Servicios	2021-32
Nombre del Contratante	OSP INTERNATIONAL CALA S.A.S.
Domicilio del Contratante	Cra. 43ª N° 19-17 of 1103
NIT	830105621-7
Nombre del Contratista	URBANIK HUB S.A.S
NIT	901.411.853-8
Dirección del Contratista	Carrera 42 7A SUR 92 ED BALSOS DE OVIEDO T 1 AP 604
Fecha de inicio	Junio 08 de 2.021
Fecha de finalización	Octubre 08 de 2.021
Lugar del trabajo	Medellín
Duración del contrato	Cuatro (4) meses
Honorarios	($150.600.778) Ciento cincuenta millones seiscientos mil setecientos setenta y ocho mil pesos.
Objeto del contrato	Análisis, diseño, levantamiento de requerimientos, trabajo de campo y desarrollo de entregables para el diseño e implementación de programas de informática de Gobierno Digital (GovTech), incluyendo el estudio, análisis y desarrollo de la arquitectura de software requerida, funcionalidades y microservicios de software de E-Learning, incorporando técnicas de machine learning para la personalización de contenidos, la automatización de procesos de retroalimentación y el análisis de datos.

El presente certificado se expide el 02 de noviembre de 2021 a solicitud del contratista.

EL CONTRATANTE,



JUVERLEY LONDOÑO AGUDELO
CC 8.462.840 de Fredonia
Representante legal