

## **SOLICITUD DE EXPRESIONES DE INTERÉS** **SERVICIOS DE CONSULTORÍA**

Selección #: HO-T1379-P001

Método de selección: Competitiva Simplificada

País: Honduras

Sector: Representación Honduras

Financiación - TC #: ATN/OC-18447-HO

Proyecto #: HO-T1379

Nombre del TC: Programa "Mi Futuro en mis Manos" Jóvenes TECH

*Descripción de los Servicios: se requiere de una Solución Digital que permita a las y los jóvenes afiliados al programa el intercambio de la oferta de servicios, facilite las actividades de mentoría del joven, así como proporcione herramientas para el monitoreo y seguimiento de las actividades del Programa Jóvenes TECH. La Solución Digital proveerá un ambiente seguro, trazable y transparente.*

*Enlace al documento TC: <https://www.iadb.org/es/project/HO-T1379>*

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) está ejecutando la operación antes mencionada. Para esta operación, el BID tiene la intención de contratar los servicios de consultoría descritos en esta Solicitud de Expresiones de Interés. Las expresiones de interés deberán ser recibidas usando el Portal del BID para las Operaciones Ejecutadas por el Banco <http://beo-procurement.iadb.org/home> antes de **11 de abril de 2023** 5:00 P.M. (Hora de Washington DC).

Para acceder al Portal del BID, las firmas deberán de generar una cuenta de registro, incluyendo **todos** los datos solicitados por el Portal. En caso de que alguno de los datos solicitados no sea completado, la firma no podrá participar en este o cualquier otro proceso de selección ejecutado por el BID para trabajo operacional. Si su firma ya se haya registrado previamente, deberá de validar que cuenta con **todos** los datos completos y actualizados antes de presentar una expresión de interés.

Los servicios de consultoría ("los Servicios") *comprenden el análisis, diseño, desarrollo, pruebas, puesta en marcha y capacitación de una Solución Digital de acuerdo con los requerimientos que se detallan en el borrador de los términos de referencia. La firma consultora deberá realizar como mínimo todas las fases que se describen en el capítulo de metodología de trabajo para la implementación y elaboración de todos los entregables descritos en estos términos de referencia, según la sección de Entregables. La firma consultora deberá considerar que la modalidad de implementación será una combinación entre elementos de Software nativos de su solución junto con el diseño y desarrollo de módulos y funcionalidades desarrolladas a la medida requeridas por el programa. El plazo estimado para dar inicio a los servicios es el segundo trimestre de 2023.*

Las firmas consultoras elegibles serán seleccionados de acuerdo con los procedimientos establecidos en el Banco Interamericano de Desarrollo: [Política para la Selección y Contratación de Firmas Consultoras para el Trabajo Operativo ejecutado por el Banco - GN-2765-4](#). Todas las firmas consultoras elegibles, según se define en la política, pueden manifestar su interés. Si la Firma consultora se presentara en Consorcio, designará a una de ellas como representante, y ésta será responsable de las comunicaciones, del registro en el portal y del envío de los documentos correspondientes.

El BID invita ahora a las firmas consultoras elegibles a expresar su interés en prestar los servicios descritos arriba donde se presenta un [borrador del resumen de los Términos de Referencia](#) de esta asignación. Las

firmas consultoras interesadas deberán proporcionar información que indique que están cualificadas para suministrar los servicios (folletos, descripción de trabajos similares, experiencia en condiciones similares, disponibilidad de personal que tenga los conocimientos pertinentes, etc.). Las firmas consultoras elegibles se pueden asociar como un emprendimiento conjunto o en un acuerdo de sub-consultoría para mejorar sus calificaciones. Dicha asociación o emprendimiento conjunto nombrará a una de las firmas como representante.

Las firmas consultoras elegibles que estén interesadas podrán obtener información adicional en horario de oficina, 09:00 a.m. - 5:00 PM (Hora de Washington DC), mediante el envío de un correo electrónico a: [Bessy Lorena Romero Reyes, \*bessyr@iadb.org\*](mailto:Bessy Lorena Romero Reyes, bessyr@iadb.org).

Banco Interamericano de Desarrollo  
División: [Representación Honduras](#)  
Atención: [Bessy Lorena Romero Reyes](#)

1300 New York Avenue, NW, Washington, DC 20577, EE.UU.

Tel: [\(504\) 2290-3547](tel:(504)2290-3547)

Email: [bessyr@iadb.org](mailto:bessyr@iadb.org)

Sitio Web: [www.iadb.org](http://www.iadb.org)

### **Borrador de Resumen de los Términos de Referencia**

#### **Diseño, desarrollo e implementación de la Solución Digital del Programa “Mi Futuro en mis Manos. Jóvenes TECH”**

##### **1. ANTECEDENTES**

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2020)<sup>1</sup>, el 44% de los habitantes de Honduras tiene entre 0 a 19 años y específicamente el rango de edad de 14 a 19 años, representando un 31% a nivel nacional, de los cuales el 54% viven en zonas urbanas y el 40% son pobres extremos. Hay un gran énfasis sobre la situación de riesgo y vulnerabilidad que viven los jóvenes en Honduras, especialmente durante las últimas décadas (Unicef, 2011)<sup>2</sup>, ya que esta población presenta problemáticas relacionadas a violencia, embarazo adolescente, la desocupación, así como el trabajo precario, y la deserción escolar. Es en este contexto que el BID a través de la Cooperación Técnica No, ATN/OC-18447-HO (HO-T1379), ha diseñado el Programa “Mi Futuro en mis Manos. Jóvenes TECH”, donde propone dar una respuesta integral a la situación de las y los jóvenes vulnerables, mediante un innovador esquema de intervención a través del desarrollo de un modelo que permita y facilite por medio de una Solución Digital acceder a diferentes beneficios y servicios enfocados a: Programas de formación (educación formal y no formal); entretenimiento (arte, cultura y deporte) y fortalecimiento de competencias para el trabajo, todo dirigido a jóvenes en situación de riesgo social en edades comprendidas entre 14 y 19 años. Siendo la participación en el programa condicionada por el cumplimiento de requisitos previamente establecidos y acordados, tales como: la reinserción escolar y no deserción escolar; no embarazo; y evidencia de no tener antecedentes delictivos.

La Solución Digital, no solo concentrará y facilitará el acceso de las y los jóvenes a la oferta de servicios, sino que también se realizará a través de ella el monitoreo, seguimiento y evaluación del comportamiento y cumplimiento de las y los jóvenes en el marco del Programa, así mismo, será una herramienta para la administración financiera, canal de pagos, contabilidad y rendición de cuentas de las transacciones que se hagan como resultado del uso de los servicios por parte de las y los Jóvenes. Por lo anterior, es que el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), está buscando una firma consultora con experiencia de al menos 5 años brindando servicios de desarrollo, implementación de aplicaciones o software como servicio, y donde haya desarrollado aplicaciones de eCommerce o canales de distribución alternos visualmente atractivos y fáciles de navegar, así como con uso de diferentes sistemas de gestión

---

<sup>1</sup> Proyecciones de Población por Área y sexo según Departamento y Municipio, Instituto Nacional de Estadística INE-2020

<sup>2</sup> [https://www.unicef.org/honduras/Informe\\_situacion\\_maras\\_pandillas\\_honduras.pdf](https://www.unicef.org/honduras/Informe_situacion_maras_pandillas_honduras.pdf)

de contenido (CMS), amplio conocimiento en tecnologías actuales de desarrollo web y herramientas de diseño, software y lenguajes de programación y tendencias recientes en diseño gráfico y sitios web. Todo lo anterior para apoyar en el diseño, desarrollo e implementación de la Solución Digital del Programa Jóvenes TECH en el marco Cooperación Técnica No, ATN/OC-18447-HO (HO-T1379), Programa “Mi Futuro en mis Manos. Jóvenes TECH”.

### **1.1. Objetivo general**

El objetivo general es contar con una Solución Digital que permita a las y los jóvenes afiliados al programa el intercambio de la oferta de servicios, facilite las actividades de mentoría del joven, así como proporcione herramientas para el monitoreo y seguimiento de las actividades del Programa Jóvenes TECH. La Solución Digital proveerá un ambiente seguro, trazable y transparente.

### **1.2. Objetivos específicos**

La Solución Digital tiene como objetivos:

- Facilitar el acceso de las y los Jóvenes a diferentes opciones de servicios dirigidos a jóvenes y brindados por instituciones, públicas, privadas, entre otras.
- Contar con información del desempeño del joven en cuanto al uso de la oferta y cumplimiento de las corresponsabilidades.
- Suministrar un espacio para la gestión y parametrización de las reglas del programa.
- Contar con la herramienta de seguimiento y monitoreo de resultados y evaluación del desempeño del programa que contribuya a la toma de decisiones.
- Asegurar la operación de transacciones financieras en un ambiente confiable y seguro.

## **2. ALCANCE DE LOS SERVICIOS**

El alcance definido comprende el análisis, diseño, desarrollo, pruebas, puesta en marcha y capacitación de una Solución Digital de acuerdo con los requerimientos que se detallan en el Apéndice 1. La firma consultora deberá realizar como mínimo todas las fases que se describen en el capítulo de metodología de trabajo para la implementación y elaboración de todos los entregables descritos en estos términos de referencia, según la sección 4 Entregables. La firma consultora deberá considerar que la modalidad de implementación será una combinación entre elementos de Software nativos de su solución junto con el diseño y desarrollo de módulos y funcionalidades desarrolladas a la medida requeridas por el programa. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) será el responsable de la evaluación, aprobación y contratación de la firma consultora que desarrollará la Solución Digital; quien cederá posteriormente su propiedad al Programa de la Red Solidaria.

Por otra parte, el alcance contempla que la Solución Digital deberá estar en funcionamiento por un período de 12 meses posterior a la finalización de la implementación, para un periodo de 03 meses la firma consultora brindará los servicios de mantenimiento y soporte al Programa de la Red Solidaria.

## **3. METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA LA IMPLEMENTACIÓN**

Para el alcance de los objetivos de estos términos de referencia, la firma consultora deberá realizar las siguientes fases que podrán ser no consecutivas:

### **3.1. Elementos para la fase de definición y análisis**

La firma consultora en esta fase deberá:

- Hacer una revisión bibliográfica y de documentos elaborados relacionados a la operación Programa Jóvenes TECH en el marco Cooperación Técnica No, ATN/OC-18447-HO (HO-T1379), que sea relevante para el trabajo.
- Sostener reuniones de coordinación y trabajo con el responsable técnico que designe el líder de equipo para esta consultoría.
- Elaborar Plan de Implementación que incluya como mínimo:

- La definición de la estrategia y metodología de implementación.
- La definición y evaluación de los riesgos globales asociados con cada etapa, así como las medidas de mitigación de dichos riesgos.
- El cronograma detallado de la implementación, identificando fechas de inicio, fechas de finalización, hitos, recursos requeridos y responsables de cada tarea y puntos de control necesarios.
- Levantar el mapeo de los procesos.
- Hacer el levantamiento de requerimientos (backlog) priorizados (utilizando como punto de partida los requerimientos establecidos en estos términos de referencia) y validados por las áreas usuarias del programa y el personal técnico que el contratante disponga para este fin.
- Definir los requerimientos de la infraestructura tecnológica (plataforma de virtualización, ambientes u otros componentes) necesarios para el funcionamiento del software.

### **3.2. Elementos para la fase de diseño**

En el ámbito de esta etapa metodológica, la firma consultora deberá generar al menos lo siguiente:

- Diseñar un prototipo de la Solución Digital:  
Para la realización de pruebas de usabilidad y la aprobación del diseño por parte del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) previo al desarrollo
- Elaborar el diseño de interfaz:  
Identificar los usuarios, otros sistemas y dispositivos que interactúan entre sí.
- Definir el diseño arquitectónico:  
Incluir el esquema de la estructura general del sistema considerando los principales componentes de la Solución Digital, propiedades, relaciones e interacciones.
- Elaborar el modelo de gestión de los datos:  
El diccionario, esquema, estructura y flujo de datos, el detalle de las reglas que garanticen su calidad e integridad y la especificación del nivel de acceso (por ejemplo, dato personal confidencial o dato público).
- Presentar el plan de pruebas que incluya como mínimo lo siguiente: pruebas preliminares, pruebas funcionales, pruebas de seguridad, las pruebas de aceptación de usuario.

### **3.3. Elementos para la fase de configuración y desarrollo**

En esta fase la firma consultora deberá realizar mínimo lo siguiente:

- Desarrollar la Solución Digital, según el plan y cronograma de implementación aprobada por el contratante en la fase 1, esto incluye la configuración y definición de ambientes de desarrollo.
- Personalizar y configurar la propuesta a los requerimientos del Programa.
- Diseño y desarrollo de la integración con sistemas externos.
- Reuniones y reportes de actualización de estatus de desarrollo con el líder de equipo o con quien este haya designado para tal fin.

### **3.4. Elementos para la fase de pruebas**

La firma consultora deberá establecer un protocolo de pruebas de las funcionalidades desarrolladas y describir la metodología de aceptación. La estrategia de prueba considera los requisitos de tipo funcional, consistencia, facilidad de uso, rendimiento, facilidad de soporte y define claramente las actividades a ejecutar para demostrar que la herramienta cumple con todos los requisitos de los términos de referencia. La firma consultora deberá presentar como mínimo:

- Pruebas preliminares: verificar que la herramienta se comporta de manera consistente de acuerdo con los requerimientos no funcionales.

- Pruebas funcionales: Verificar que la herramienta se comporta de manera consistente de acuerdo con los requerimientos funcionales.
- Pruebas de seguridad: Validar el proceso de acceso y autenticación, encriptación y tránsito de información por la red, controles de acceso al sistema, asignación de perfiles de usuarios, generación de reportes y todo lo relacionado con registros de las transacciones del sistema.
- Las pruebas de aceptación de usuario: validar el flujo de los procesos de extremo a extremo con los usuarios finales. Se deberá coordinar con el contratante, para la identificación de usuarios para cada uno de los elementos y módulos de la Solución Digital.

### **3.5. Elementos para la fase de implementación**

La firma consultora deberá:

- Elaborar un plan de capacitación para la transferencia de conocimiento incluyendo:  
La configuración y parametrización de la Solución Digital, su uso, el soporte técnico y resolución de problemas. Este plan debe ser aprobado por el contratante antes del inicio de la capacitación a los usuarios.
- La firma consultora deberá realizar una capacitación a los usuarios finales de la Solución Digital, se estima la participación de 15 a 20 personas, para la cual la firma consultora deberá preparar los grupos, contenido y todas las condiciones de logística y materiales para la misma.
- Preparar y elaborar la documentación de la solución, como ser: Manual para el despliegue, Guía de usuario y Manual de administración del BackOffice.
- Elaborar un plan para la medición y mejora del desempeño de la Solución Digital durante la implementación y el período de soporte, monitoreando la capacidad de procesamiento y la experiencia del usuario a través de métricas de uso y desempeño, y realizar los ajustes en función de la información obtenida, por ejemplo, Bajo tiempo de carga /latencia de la página principal, Tiempo para interactuar (TTI), Bajo consumo de datos móviles, Tamaño de la aplicación.

### **3.6. Elementos para la fase funcionamiento, soporte y mantenimiento**

La firma consultora deberá:

- Preparar los mecanismos para garantizar la actualización de la arquitectura tecnológica.
- Elaborar el plan de soporte para la atención de incidencias y solución de errores, garantizando que la Solución Digital funcione correctamente y que todas las inconsistencias y fallas se resuelvan de forma ágil y oportuna.
- Plan de mantenimiento de servicio durante 3 meses posterior a la implementación. Establecer los Acuerdos de Niveles de Servicio (SLA por sus siglas en ingles), que garanticen un 99.5% de disponibilidad sin considerar los períodos de inactividad programados y determine el tiempo establecido para la respuesta.
- Proveer cobertura 24/7 para atender y resolver problemas vía chat, correo electrónico, llamadas y helpdesk.
- Garantizar la resolución de fallas de alta prioridad en menos de seis horas, prioridad media 48 horas y prioridad baja 96 horas.
- La firma consultora deberá enviar al contratante, un reporte mensual de los fallos y el cumplimiento o no de los Acuerdos de Niveles de Servicio (SLA por sus siglas en ingles).

#### 4. ENTREGABLES

No.	Producto esperado	%
1	Plan de Implementación que incluya como mínimo: i) la definición de la estrategia y metodología de implementación, ii) la definición y evaluación de los riesgos globales asociados con cada etapa, así como las medidas de mitigación de dichos riesgos, iii) el cronograma detallado de la implementación, identificando fechas de inicio, fechas de finalización, hitos, recursos requeridos y responsables de cada tarea y los puntos de control necesarios.	20
2	Prototipo de la Solución Digital, con un informe de las pruebas de usabilidad realizadas y el plan de pruebas que incluya como mínimo lo siguiente: pruebas preliminares, pruebas funcionales, pruebas de seguridad, las pruebas de aceptación de usuario.	10
3	Informe sobre el ajuste y configuración de la propuesta a los requerimientos del Programa, que incluya como mínimo los módulos que la componen y los ajustes realizados.	10
4	Informe de actividades realizadas durante la consultoría, que incluya una descripción de avance en el plan de implementación y cronograma, así como un informe de las pruebas de aceptación de los módulos de La Oferta y Corresponsabilidades.	10
5	Informe de actividades realizadas durante la consultoría que incluya una descripción de avance en el plan de implementación y cronograma, así como un informe de las pruebas de aceptación de los módulos de actividades extra, funcionalidades del mentor y reportería.	10
6	Informe de actividades realizadas durante la consultoría que incluya una descripción de avance en el plan de implementación y cronograma, así como un informe de las pruebas de aceptación del módulo de monitoreo y evaluación, BackOffice y funcionalidades de notificaciones.	10
7	Un informe de las actividades realizadas en la consultoría, que incluye en anexos, los manuales administrativos y de mantenimiento, guías de usuario, plan para la medición y mejora al equipo de soporte y los administradores del sistema. Así como el informe de la capacitación realizada a los usuarios, incluyendo lista de asistencia, agendas, fotografías, entre otros, actas de aceptación por parte del contratante de la Solución Digital, su código fuente, librerías e información asociada.	15
8	Informe del soporte técnico brindado durante los 3 meses posterior a la implementación	15

#### 5. PLAZO Y TIEMPO DE LOS SERVICIOS

Los servicios previstos en estos términos de referencia para el diseño, desarrollo e implementación deberán de ejecutarse en un plazo de 5 meses contados a partir de la firma del contrato. Y los servicios de funcionamiento, soporte y mantenimiento se darán en un periodo de 3 meses posterior a la finalización de la fase de implementación y con la orden de inicio de servicios que emita el contratante.

#### 6. SUPERVISION Y COORDINACION

La supervisión de esta consultoría estará a cargo del Jefe de Equipo del Programa Piloto “Mi Futuro en mis Manos”. Jóvenes TECH, Cooperación Técnica No, ATN/OC-18447-HO (HO-T1379), y la coordinación de la misma será con la persona que el Jefe de Equipo delegue para tal fin.

## 7. PERSONAL CLAVE

La firma consultora deberá poner a disposición todo el personal y recursos necesarios que estime conveniente para el alcance de los objetivos establecidos en estos términos de referencia. Sin embargo, se considera que el personal mínimo y clave es el siguiente:

- **Un Gerente de Proyecto:** Es el contacto principal de la firma consultora, es responsable de planificar y liderar el proyecto, reporta periódicamente avances y se anticipa a las necesidades del proyecto.  
Educación: nivel universitario con nivel de maestría, preferiblemente con certificación en Gestión de proyectos.  
Experiencia general: con al menos 10 años de experiencia en su ramo, contados a partir de la obtención de su título universitario.  
Experiencia específica: un mínimo de siete años como gerente o responsable directo, de proyectos de desarrollo e implementación de proyectos informáticos.  
Conocimientos: dominio en metodologías agile.  
Idioma: español fluido.
- **Un Analista de Negocio:** Es el facilitador del equipo y lo ayuda a mantenerse enfocado en los objetivos.  
Educación: nivel universitario con nivel de maestría.  
Experiencia general: con al menos 10 años de experiencia en su ramo, contados a partir de la obtención de su título universitario.  
Experiencia específica: un mínimo de tres experiencias como analista de negocios en proyectos que involucren el desarrollo de sistemas de información.  
Conocimientos en: gestión de proyectos, metodologías Agile, levantamiento de requerimientos, QA de desarrollo software y diseño y desarrollo de reportes, y creación de documentación funcional y transferencia de conocimiento.  
Idioma: español fluido.
- **Un Desarrollador Front-End Líder:** Es responsable de la interfaz con la que el usuario final interactúa.  
Educación: nivel universitario en área de la informática.  
Experiencia general: con al menos 10 años de experiencia en su ramo, contados a partir de la obtención de su título universitario.  
Experiencia específica: i) al menos cinco proyectos / experiencias en desarrollo de código front-end para aplicaciones multiplataforma, ii) con al menos una experiencia en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles iii) al menos una experiencia en implementar diseños renderizables en diferentes navegadores y dispositivos  
Cursos o certificados en: testeo y depuración de navegadores, infraestructura y arquitectura, implementar capas de seguridad para garantizar la protección de datos, arquitectura en la nube integraciones y back-end a nivel básico.
- **Un Desarrollador Back-End Líder:** Es responsable del proceso de desarrollo y se asegura que todo el código creado esté en línea con los estándares de codificación.  
Educación: nivel universitario en área de la informática.  
Experiencia general: con al menos 10 años de experiencia en su ramo, contados a partir de la obtención de su título universitario.  
Experiencia específica: al menos cinco proyectos / experiencias en desarrollo de código back-end para aplicaciones multiplataforma.  
Cursos o certificados en: gestión de base de datos, infraestructura y arquitectura, arquitectura en la nube e integraciones, implementar capas de seguridad para garantizar la protección de datos y front-end a nivel básico.
- **Un Diseñador de UI/UX Líder:** Es quien crea interfaces de usuario amigables y funcionales.  
Educación: nivel universitario en área de la informática.  
Experiencia general: con al menos 5 años de experiencia en su ramo, contados a partir de la obtención de su título universitario.

Experiencia específica: al menos tres proyectos / experiencias desempeñándose como Diseñador de UI/UX para plataformas web, desarrollo de mockups o prototipos y QA de desarrollo software.

## **8. RECURSOS Y FACILIDADES**

El contratante apoyará en la coordinación de reuniones con los usuarios de la Solución Digital y el personal de la firma consultora, reuniones que servirán para que la firma consultora realice las diferentes fases que se indican en estos términos de referencia.

La firma consultora deberá cubrir todos los gastos y costos, impuestos, que conlleve realizar los trabajos y objetivos descritos en estos términos de referencia, esto incluye gastos de movilización, pasajes, materiales, costos de capacitación, entre otros.

## **9. PERFIL DE LA FIRMA CONSULTORA**

Experiencia general: con al menos 5 años de experiencia brindando servicios de desarrollo, implementación de aplicaciones o software como servicio.

Experiencia específica: Al menos tres proyectos, implementados en los últimos cinco años, en donde ha diseñado y desarrollado aplicaciones de eCommerce o Canales de distribución alternos visualmente atractivos y fáciles de navegar. Con uso de diferentes sistemas de gestión de contenido (CMS).

Con amplio conocimiento en: i) tecnologías actuales de desarrollo web y herramientas de diseño, software y lenguajes de programación, ii) tendencias recientes en diseño gráfico y sitios web.



## 10. APÉNDICE 1: DESCRIPCIÓN DE LOS SERVICIOS REQUERIDOS

La Solución Digital, es la herramienta tecnológica por donde se ejecuta el Programa, siendo el instrumento por el cual las y los Jóvenes tendrán acceso a productos y servicios.

La Solución Digital concentrará las transacciones individuales de las y los Jóvenes. Con base en reglas, se distribuirán recursos en forma de puntos a las y los Jóvenes, permitiéndoles redimir productos y servicios de la oferta para cumplir con las condicionalidades obligatorias. Este recurso tiene como propuesta de utilización: 50% en uso obligatorio (educación formal y formación vocacional, presencial o virtual), 40% en actividades de inclusión social y un 10% en ahorro obligatorio. La o el joven de comportamiento virtuoso que completa exitosamente el programa podrá respaldar acciones fuera del mismo, como ser una pasantía laboral, proyecto de emprendimiento, beca para educación universitaria, abrir una cuenta bancaria o apadrinamiento de remesa. Asimismo, se espera que las y los Jóvenes realicen actividades comunitarias, permitiéndoles acumular puntos adicionales que también podrán redimir por beneficios.

El BID requiere contratar una firma consultora que provea el servicio de diseño, desarrollo e implementación de una Solución Digital que debe cumplir con los siguientes requerimientos.

### 10.1. Requerimientos funcionales

#### 10.1.1. Roles principales de la Solución Digital

La Solución Digital debe interactuar con diferentes usuarios y para simplificar su gestión, se agrupan los diferentes privilegios en roles, considerando además que es posible asignar diferentes combinaciones de privilegios a un usuario.

- **Las y los Jóvenes.** Son los usuarios, comprendidos en las edades de 14 a 19 años en situación de riesgo o vulnerabilidad, que consumen la oferta y buscan opciones de educación, inclusión social y actividades extra afines a sus gustos y preferencias.
- **Proveedor.** Es la entidad (empresa o institución) que es socio del programa y que se ha oficializado a través de un acuerdo formal de servicios. El proveedor, es el usuario que brinda servicios en las categorías de educación formal, no formal y vocacional, así como productos o servicios para fomentar la inclusión social de las o los Jóvenes.
- **Mentor.** Con el objetivo de procurar una trayectoria exitosa, cada joven beneficiado, será apoyado por un Mentor, quien dará acompañamiento y refuerzos positivos, brindará seguimiento, asesoría especializada en cuanto al desempeño dentro del programa y en relación con las actividades a desarrollar. El mentor brindará orientación, consejería, motivación, y apoyo emocional; le ayudará a explorar carreras, establecer metas, desarrollar contactos e identificar recursos. Utilizará la Solución Digital como herramienta para dar seguimiento y monitorear el desempeño de las y los jóvenes en el marco de sus funciones.
- **Ejecutor.** Es el responsable operativo y fiduciario del programa. Establece los parámetros y normas técnicas, administra los recursos financieros y da monitoreo y seguimiento al buen desempeño del programa.

#### 10.1.2. Módulos de la Solución Digital

La Solución Digital que se oferte deberá contener como mínimo las siguientes funcionalidades:

- **Home.** Es la pantalla principal que invita a interactuar con la Solución Digital, y:
  - es accesible vía url o redes sociales,

- permite personalización por el usuario. Inicialmente muestra el acceso al perfil del usuario e información según rol dentro programa. Por ejemplo, las o los Jóvenes visualizan su saldo en puntos; el Mentor, un resumen de información de las y los Jóvenes asignados a su perfil con indicación de actividad; el Proveedor, el uso de su oferta; y el Ejecutor, la cantidad de transacciones realizadas.

El usuario accederá a:

- **Datos de perfil.** Luego de recibir invitación electrónica a participar en el programa, a través de un código de inscripción, el usuario continuará el proceso de registro completando formularios en línea establecidos para cada rol. Notar que, en su mayoría, previo a la invitación formal, los datos han sido precargados por el usuario mismo. Como ejemplo, se describen algunos campos a rellenar:

**Las y los Jóvenes.** Nombre, dirección de residencia con georreferencia, foto o avatar, cantidad de hijos, antecedentes policiales, preferencia de categoría o subcategoría de producto o servicio y firma de carta de compromiso.

**El Proveedor.** Nombre y tipo de organización, sector (público o privado), ciudad(es), categoría y sub-categoría de servicio que ofrece, logo, datos de contacto (nombre, puesto, correo, teléfono, número de celular), datos de pago y enlace a página de web.

- **Evaluación.** El mentor realiza entrevista y prueba psicométrica inicial del joven. El resultado es cargado a un formulario en la Solución Digital, accesible únicamente por el mentor. La información cargada es útil para realizar sugerencias acerca de rutas formativas y enfoque de acercamiento al joven.
- **Carga/descarga de documentos.** Facilita el acceso a documentación precargada (por ejemplo, el acuerdo formal de servicios con el Proveedor), así como la carga y almacenaje de documentación digital adicional. Por ejemplo, diplomas y certificados de las y los Jóvenes.
- **Visualizar saldo/consumo.** La o el joven visualiza el saldo de puntos, agrupado por categoría y sub-categoría de uso permitido. También tiene acceso directo al módulo de La Oferta.
- **Visualizar documentos del programa.** Según rol, los usuarios accederán a información, como ser: generalidades y reglas del programa, Guía del Joven o Guía del Mentor.
- **Notificaciones.** Soportar notificaciones push para utilizar como recordatorio de uso de la Solución Digital, o motivar acciones como: utilizar puntos e iniciar o recomendar un producto o servicio.
- **Lista de favoritos.** Permite la creación de una colección de productos y servicios deseados por la o el joven o recomendado por un mentor, para redención futura.

- **La Oferta.** Es el módulo principal de la Solución Digital y contará con los servicios y productos de los proveedores, visualizada por categorías y subcategorías. Permite:

- **Parametrizar reglas de asignación de puntos.** Habilita la parametrización de las reglas de asignación de puntos según categoría (educación, actividad de inclusión social y ahorro), controla descuentos y puntos premio. Aunque la asignación de puntos a las y los Jóvenes es automática, esta sección permite la asignación manual.
- **Cargar, descargar, actualizar, dar de alta y baja.** Permite la carga de varios elementos, por ejemplo, la oferta específica y los acuerdos. La oferta es cargada por el proveedor, ya sea individualmente vía pantallas modales o por lote. Dichas acciones generan el envío de notificación al Ejecutor, quien puede publicar la oferta y confirmar el período de validez. El Ejecutor también podrá dar de baja una oferta y cargar acuerdos firmados detallando su vigencia para inactivación automática.
- **Visualizar la oferta.** Las y los jóvenes accederán a la oferta vigente, priorizadas según: intereses, preferencias, permisos de acceso y ubicación geográfica. Podrán realizar búsquedas avanzadas que permitan refinar según categoría/sub-categoría, estatus (por ejemplo, completado, en progreso), y otras variables contenidas en la base de datos. Al seleccionar una oferta específica muestra la información detallada cargada por el proveedor.
- **Redimir en el punto de venta.** La firma consultora deberá presentar opciones de redención considerando diferentes escenarios, como ser: (1) Oferta redimible en línea, dentro de la Solución Digital; (2) Oferta redimible en línea, pero con retiro o uso en ubicación física, a través de un mecanismo de pago alterno; (3) Proveedor sin plataforma en línea y sin mecanismos electrónicos de redención en el punto de venta.
- **Estatus de uso/redención.** Se podrán completar diferentes actividades, como: (i) visualizar el estatus o nivel de avance del servicio educativo, actualizado periódicamente por el proveedor; (ii) estatus de consumo en el caso de actividades de inclusión social. La Solución Digital notifica al joven sobre las etapas de redención.
- **Dar seguimiento.** Utilizado para monitorear actividad, según rol. Por ejemplo:

**La o el Joven** visualiza su saldo de puntos y da seguimiento a su estatus dentro de los cursos.

**El Mentor** visualiza toda la oferta disponible y da seguimiento a su cohorte de Jóvenes (por ejemplo, fecha de último acceso a la Solución Digital, cursos matriculados, fecha de inscripción, fecha de finalización, progreso dentro del curso, estatus de uso obligatorio de puntos).

**El Proveedor** visualiza información de alto nivel, como ser la cantidad de Jóvenes inscritos en sus cursos y total de productos o servicios redimidos. No debe tener acceso a la información detallada del joven.

**El Ejecutor** da seguimiento al uso en puntos, fondos, y cantidad de la oferta redimida.

- **Alerta temprana.** Según umbrales definidos, la Solución Digital notificará al joven y al mentor sobre riesgos de no recibir la totalidad de puntos posibles por no cumplir las reglas de asignación.
  - **Evaluación.** Las y los Jóvenes podrán retroalimentar sobre el producto o servicio redimido mediante reacciones (like, dislike) y rating.
  - **Encuesta.** Para mejorar el producto o servicio ofrecido, los proveedores podrán realizar encuestas a las y los Jóvenes. El ejecutor aprueba las encuestas y los resultados estarán disponibles para el Proveedor, Ejecutor y Mentor.
- 
- **Actividades extra.** Módulo disponible para el Ejecutor, Jóvenes y Mentor, para la gestión de las actividades de voluntariado, como ser: ayuda a un centro comunitario, limpieza de aceras, programas de lectura para niños o ancianos, entre otros. La Solución Digital permite:
    - **Parametrizar las categorías de actividades.** El Ejecutor crea las categorías de actividades, la descripción de tipo de evidencia necesaria, rol que carga la evidencia y la cantidad de puntos redimibles.
    - **Dar de alta y baja de actividades extra.** El Ejecutor habilita e inhabilita las actividades extra.
    - **Cargar y descargar evidencia.** Tanto el Ejecutor como el Mentor podrán cargar por joven la evidencia de cumplimiento de las actividades extra.
    - **Dar seguimiento.** Accede a reportes de actividades extra realizadas.
  - **Corresponsabilidades.** Módulo habilitado para la administración de las corresponsabilidades, por ejemplo, la permanencia en sistema de educación formal, no embarazo, no antecedentes delictivos. Permite:
    - **Parametrizar.** El Ejecutor define la corresponsabilidad, tipo de carga (manual o integración), en donde aplique, el rol responsable de cargar la evidencia, y los umbrales de alerta temprana
    - **Carga de evidencia.** En caso de no contar con una integración, permite la carga manual de evidencia de corresponsabilidades.
    - **Visualizar.** Permite visualizar la evidencia vigente e histórica de corresponsabilidades.
    - **Dar seguimiento.** Accede a reportes del comportamiento de las y los jóvenes en cuanto a corresponsabilidades y recibe las notificaciones de alerta temprana sobre posible incumplimiento.
  - **Financiero.** Disponible únicamente para el Ejecutor, con la capacidad de:
    - **Parametrizar.** Los campos requeridos para el pago, estos serán llenados por el proveedor durante la afiliación. La equivalencia entre puntos y moneda. Pueden darse dos tipos de conversiones: 1) Una tasa de equivalencia que define una relación de proporción de valor de los puntos frente al dinero 2) Asignación directa de puntos por tipo de servicio.
    - **Administrar.** Función utilizada para gestionar los recursos financieros que maneja el programa, incluyendo: conciliar y liquidar las cuentas, realizar pagos a proveedores, pagos por comisiones por transferencias a terceros y la trazabilidad del proceso.
    - **Dar seguimiento.** Por ejemplo, accede a reportes para monitorear desembolsos, transacciones de puntos y dinero, saldos y pago a proveedores.
  - **Monitoreo y Seguimiento.** Con la finalidad de dar seguimiento en tiempo real a las actividades realizadas, se incluye el módulo de Monitoreo y Seguimiento con el que cada usuario visualiza un conjunto específico de reportes, según privilegios otorgados. Por ejemplo:
    - **Las y los Jóvenes.** Visualiza su desempeño y trayectoria en el programa que le permita demostrar que lleva un comportamiento virtuoso. Genera documentos como: Certificado de trayectoria, listado de certificados,

desempeño dentro del programa, historial de transacciones (oferta canjeada, de ahorro), y consolidado de resultados (estatus final de aprobación o de participación).

- **El Mentor.** Accede a reportes por joven con detalle de uso por categoría o sub-categoría de la oferta, fecha de inscripción, fecha de último acceso, estatus en el programa (por ejemplo, activo o inactivo) y estatus en el curso.
- **El Proveedor.** Visualiza información histórica y estadística de uso de su oferta. Los reportes no contarán con información detallada del participante.
- **Ejecutor.** Podrá generar reportes agregados y desagregados de: cantidad de Jóvenes inscritos en el programa (por ejemplo, ciudad, edad y género), servicios utilizados y pagados (por ejemplo, proveedor, categoría, sub-categoría y ciudad), asistencias técnicas para emprendimientos, entregas de capital semilla, reportes contables, indicadores financieros y métricas del programa.

#### ▪ **Administración de la Solución Digital.**

Incluye funcionalidades como:

- **Cargar información de usuarios.** Según formato preestablecido, con opción de carga manual o por lote.
- **Cargar documentación de usuarios.** Cargar documentos de diferentes tipos, a ser visualizados por el usuario al que corresponda.
- **Opciones de personalización de pantalla de inicio.** Según rol, por ejemplo: la información o documentación del programa a visualizar.
- **Crear credenciales.** Crear roles, asignar privilegios, activar e inactivar usuarios y restaurar contraseñas.
- **Aprobar, rechazar, o inactivar a un usuario,** con envío de correo electrónico al usuario sobre la actividad realizada.
- **Crear correos estándar.** Para envío según actividad. Por ejemplo, la bienvenida al programa.
- **Parametrizar.** Las categorías de la oferta, mismas que serán utilizadas en la sección de intereses y preferencias, así como en las opciones de búsqueda.
- **Crear formularios.** Crear, actualizar e inactivar campos en los formularios (por ejemplo, Nombre de curso, horario). La publicación de un nuevo formulario crea una nueva versión. En el caso del proveedor, incluye datos para pago parametrizados por el Ejecutor.
- **Crear reportes.** Definir métricas de desempeño del programa, diseñar y desarrollar reportes a la medida con información agregada o desagregada asignando privilegios por rol o usuario. Y generar reportes de pistas de auditoría desde el sistema.
- **Gestionar contenido (CMS).** Acceso al CMS para administrar todos los contenidos de la página web.
- **Integrar.** Revisar el estatus de funcionamiento de las integraciones.

## 10.2. Requerimientos no funcionales

### 10.2.1. Especificaciones

- Multilenguaje: español e inglés
- Uso a través de cualquier operador de servicios móviles
- Accesible o disponible para IOS, Android y Huawei
- Cantidad de usuarios escalable
- Contener las opciones de Georreferencia
- Envío de mensajes de texto vía sms o WhatsApp
- Capacidad de integrar mecanismos de pago existentes en el mercado local, como ser: billeteras electrónicas, pasarelas de pago, tokenización, códigos QR o NFC. Se valorarán integraciones existentes con proveedores de educación y comercios.
- Navegación intuitiva, con excelente experiencia de usuario
- No saturar dispositivo, ni utilizar demasiados recursos, preferiblemente disponible 24/7.

### 10.2.2. Seguridad

- **Encriptación de tráfico** - Las interfaces de autenticación y operación que ofrezca el sistema deberán asegurar un canal de comunicación con encriptación de datos entre la Solución Digital y los usuarios. Debe asegurarse que ningún usuario pueda autenticarse u operar sin encriptación de datos.
- **Protección de contraseñas** – El acceso a la Solución Digital es únicamente mediante login. Como mínimo la gestión de las contraseñas debe considerar: no almacenarse ni presentarse al usuario en texto claro o en formato legible, debe garantizarse el uso de mecanismos de encriptación.
  - El Ejecutor, desde el BackOffice, puede cambiar la contraseña de cualquier usuario; para ello el sistema deberá obligar al usuario a cambiar la contraseña cuando el Ejecutor asigne una nueva contraseña, solicitando su reingreso para verificar que son las mismas.
  - Se debe manejar el historial de contraseñas para garantizar que el usuario no repita una contraseña utilizada anteriormente.
  - Debe administrar el límite de intentos fallidos de acceso a la aplicación, para bloquear la cuenta del usuario luego de exceder este límite. Y hacer uso de pins (one-time-passwords) en donde se requiera.
  - Autenticación de doble factor, por ejemplo, una combinación de contraseña más token, OTP u otro.
- **Protección contra virus y ataque de programas malignos** – Establecer mecanismos de protección pudiendo incluir: herramientas de monitoreo de Endpoints, firewalls, sistema de prevención de intrusiones (IPS) o sistemas de correlación de eventos (SIEM).
- **Privacidad de los datos** – Incorporar un esquema de seguridad capaz de proteger la identidad, información y los datos, salvaguardando los principios de confidencialidad, integridad y disponibilidad, de tal forma que usuarios o sistemas no autorizados no puedan leer, descargar, copiar o modificar el contenido de la información. Debe tener la capacidad de cifrar los datos para su almacenaje y visualización de información. Y garantizar la protección de la información de los usuarios, según las leyes del país, incluyendo el Código de la niñez y la adolescencia.
- **Sistema de notificación** que comunique cualquier cambio que se realice a nivel de privilegios de acceso del usuario para permitir el debido control de las credenciales otorgadas.
- **Estándares de seguridad financiera** – cumplir como mínimo con las certificaciones de seguridad para realizar las transacciones financieras y asegurar la integridad de la transacción.

### 10.2.3. Auditoría y trazabilidad

- La Solución Digital debe registrar todas las acciones o cambios realizados por los usuarios.
- Proporcionar bitácoras e informes de auditoría donde se evidencie la trazabilidad de las acciones realizadas por los usuarios. El registro histórico de cada operación realizada deberá incluir al menos la siguiente información: usuario que realizó la operación, fecha, hora, tipo de transacción o evento ejecutado, quién lo autorizó (en caso de aplicar), y operación realizada.

### 10.2.4. Administración, respaldo y mantenimiento

- Normalización de la base de datos de las y los Jóvenes y socios del programa.
- Administración de contenidos, hosting, dominio y servidor virtualizado.
- Realizar el mantenimiento preventivo, limpieza y copias de seguridad de la aplicación (sitios webs y todos sus módulos) y de la base de datos.
- Alojamiento del desarrollo con todas las herramientas relevantes en una plataforma basada en la nube por el período de ejecución del piloto. Para posterior ser entregadas al Programa de la Red Solidaria.
- La firma consultora deberá certificar que cuenta con políticas de recuperación de datos en caso de desastres o contingencias, estas políticas deberán establecer el tiempo de recuperación ofrecido en caso de pérdida parcial o total de datos.

### 10.2.5. Integraciones

Se estiman al menos 5 integraciones con sistemas externos, entre ellas:

- Sistema de la Secretaría de Seguridad (SEDS)
- Secretaría de Educación (SEDUC)

#### 10.2.6. Interfaces

Para la óptima implementación de la Solución Digital, la firma consultora debe detallar las especificaciones técnicas del hardware (gama de aparato móvil) y software (software Front-End y Back-End, servicios de nube, lenguajes de programación).

## 11. APÉNDICE 2: DIAGRAMAS DE FLUJO Y REGLAS DE ASIGNACIÓN

### 11.1. Flujo de fondos y puntos

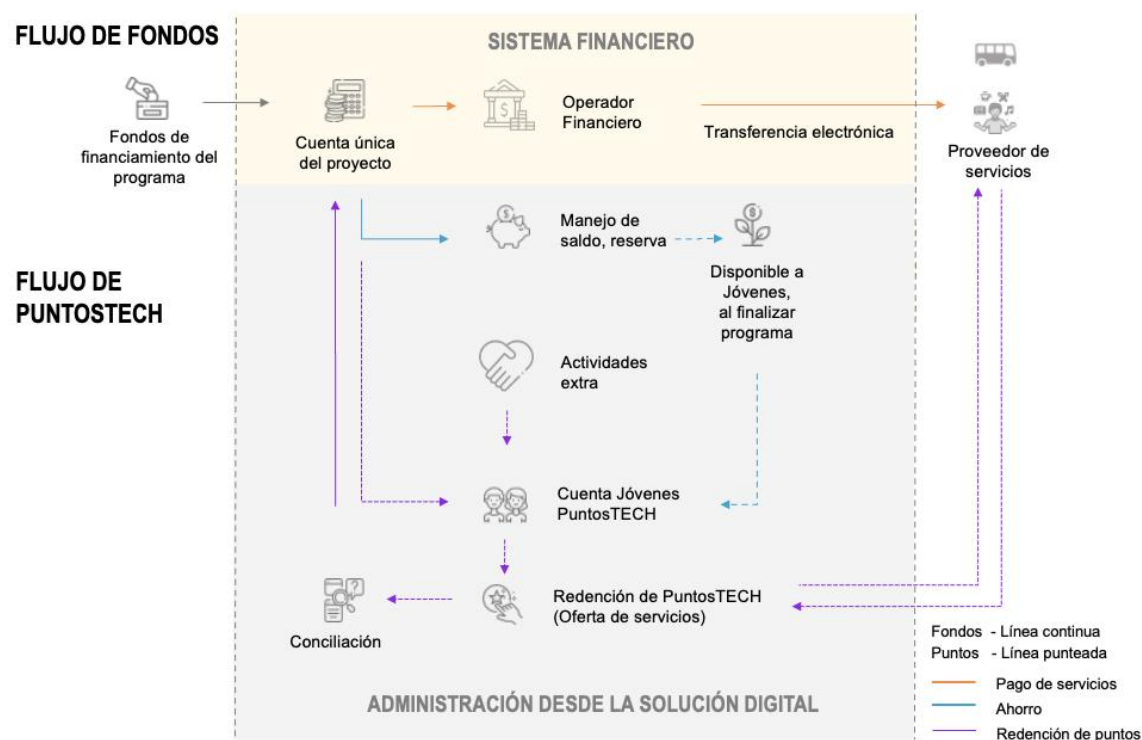
Describiremos brevemente el flujo de fondos y de puntos del programa. Los fondos se transfieren a una cuenta única, para uso exclusivo del programa y serán administrados vía la Solución Digital. Con base a la propuesta de utilización se identifican tres flujos principales: el de pago de servicios, el ahorro y la redención de puntos.

**Pago de servicios.** El Operador Financiero seleccionado por el programa es integrado a la Solución Digital para recibir información de saldos y pagos por servicio. Y este, a su vez acuerda la frecuencia de transferencia de fondos para el pago a proveedores.

**El ahorro.** De cara a las o los Jóvenes, en su perfil, el ahorro se visualiza como un saldo de puntos, que no genera interés y estarán disponibles para redención al finalizar el programa. Las o los Jóvenes podrán hacer uso de sus puntos ahorrados dentro de la oferta de servicios e invertir en su educación o un emprendimiento.

**Redención de puntos.** Es un flujo sin intercambio de recursos financieros, las o los Jóvenes redimen puntos por la oferta de servicios. La Solución Digital acumula los puntos adeudados al proveedor, calcula la equivalencia por recursos financieros y liquida el saldo con cada proveedor.

Ilustración No. 1. Esquema de flujo de fondos y puntos de la Solución Digital



## 11.2. Reglas de asignación de puntos

La Solución Digital concentrará las transacciones individuales de las y los jóvenes. Con base en reglas, se distribuirán recursos en forma de puntos a los jóvenes, permitiéndoles redimir servicios dentro de la oferta. Para recibir mes a mes el recurso total disponible, la o el joven deberá cumplir con las corresponsabilidades y hacer uso adecuado de los puntos de acuerdo con las siguientes reglas:

- 11.2.1 Utilizar el monto total de actividades obligatorias de educación formal y no formal. Si no se consume el monto total asignado a actividades obligatorias, el siguiente mes:
  - En actividades obligatorias sólo se asigna la diferencia para completar el estipendio mensual.
  - En ahorro, se recibe el 10% del monto asignado de actividades obligatorias (según el cálculo del apartado anterior).
  - Se inactiva la inclusión social.
- 11.2.2 Utilizar al menos un cuarto del 40% de la asignación para Inclusión social. Si no lo utiliza, el siguiente mes se inactiva en su totalidad la asignación para Inclusión social.
- 11.2.3 Utilizar el monto asignado a Inclusión social de entretenimiento. Puede:
  - de 0 a 10 meses: Acumular un máximo de 4 meses. El mes 5 debe redimir el total acumulado en meses anteriores. El monto no redimido se pierde.
  - De 11 a 20 meses: Acumular un máximo de 10 meses. El mes 11 debe redimir el total acumulado en meses anteriores. El monto no redimido se pierde.
- 11.2.4 Hacer uso del recurso asignado, según reglas de asignación.  
Sale del programa si:
  - de 0 a 10 meses: 3 meses consecutivos de no cumplimiento de reglas de asignación.
  - de 11 a 20 meses: 2 meses consecutivos de no cumplimiento de reglas de asignación.

Estas son las Reglas de asignación, sin embargo, la firma consultora deberá definir los parámetros finales de asignación con el contratante en la fase de diseño.



## **12. APENDICE 3: PROGRAMA “MI FUTURO EN MIS MANOS. JÓVENES TECH”**

En este apéndice se incluye información sobre el Programa Jóvenes TECH, con el objetivo de dar una visión más amplia a la firma consultora sobre el fin que busca y el diseño de la intervención de este Programa.

### **12.1. Programa “Mi Futuro en mis Manos. Jóvenes TECH”**

Es un Programa que busca articular, acercar y fortalecer las intervenciones sociales para los jóvenes hondureños en situación de vulnerabilidad y/o riesgo social, en edades comprendidas entre 14 y 19 años, priorizando Tegucigalpa, Comayagüela, San Pedro Sula, Villanueva y Choloma (sin limitar la inclusión de otras ciudades de acuerdo al análisis e información que se revise, en diferentes dominios urbanos o rurales, o combinación de estos), a través del desarrollo e implementación de una plataforma (Solución Digital), de acuerdo con el cumplimiento de corresponsabilidades individuales<sup>3</sup>, promoviendo comportamientos virtuosos dentro y fuera de la comunidad, mediante el acceso a beneficios de diferentes servicios en las áreas de educación formal y no formal, habilidades para el empleo y actividades para la inclusión social, basados en sus intereses y preferencias. Siendo los objetivos del Programa: promover la acumulación de capital humano, reducir comportamientos riesgosos delictivos, embarazo adolescente, deserción escolar, y desarrollar nuevas competencias para construir su plan de vida, así como la inclusión social, y eventuales oportunidades de generación de ingreso.

### **12.2. Diseño conceptual de la Intervención**

El joven está propenso a la deserción escolar, embarazo precoz y situaciones de riesgo. El Programa Jóvenes TECH identifica el momento oportuno para realizar la intervención e invitar al joven a participar en el Programa. La intervención presenta opciones de: (1) Acceso a educación formal y no formal; (2) Actividades de inclusión Social; (3) Mentoría; (4) Empleabilidad y oportunidades de mejora de ingresos.

El Objetivo del Programa es buscar a través de un comportamiento virtuoso del joven, la acumulación y activación de su capital humano, reduciendo los riesgos de involucrarse en actividades riesgosas, de embarazo adolescente, de deserción escolar, desarrollando nuevas competencias para construir un plan de vida, así como la inclusión social y eventuales oportunidades de generación de ingreso.

La trayectoria de las y los jóvenes en el Programa<sup>4</sup> inicia con la afiliación en Jóvenes TECH, donde se le da acceso a través de una Solución Digital<sup>5</sup> a la oferta de servicios<sup>6</sup> de forma gratuita. Se estima que la intervención dure 20 meses, distribuidos en 2 periodos de 10 meses cada uno, que preferiblemente coincidan con el año lectivo del sistema educativo nacional. Un Técnico Especialista en Mentoría (TEM)<sup>7</sup>, acompañará al joven a lo largo de la intervención, ayudándolo a crear un plan personalizado de trayectoria en el programa según las circunstancias, condiciones y perfil particular de cada joven, así mismo proporcionando apoyo, asesoría y mentoría continua, monitoreando sus actividades y supervisando el cumplimiento de diversas corresponsabilidades. A su vez, el joven deberá de realizar actividades obligatorias que corresponde al uso de servicios disponibles en la solución digital, y que atañen a actividades alineadas a cumplir con los objetivos del Programa, como ejemplo: cursos de habilidades blandas, curso de salud sexual y reproductiva, habilidades para la vida, capacitación vocacional, entre otras. Por otro lado, el joven tendrá actividades de inclusión social, que son parte de la oferta de servicios del Programa y comprenden temas de arte, cultura, deportes, entretenimiento, comunitarias entre otras.

Para que las y los jóvenes puedan hacer uso de la oferta de servicios, se les asignarán puntos<sup>8</sup>, pudiendo ahorrar un porcentaje y redimir otro en las categorías de Educación y Actividades de Inclusión Social. Dependiendo del desempeño y participación, las y los jóvenes acumularán puntos. Al hacer uso total de la asignación para educación e inclusión social, accede al total de asignación de puntos para ahorro.

---

<sup>3</sup> Condicionales como: matricularse y asistir al sistema educativo formal, no embarazarse durante este participando en el Programa, no presentar antecedentes ni incidentes delictivos.

<sup>4</sup> Ver mapa conceptual en el apéndice No.4.

<sup>5</sup> Ver en el apéndice 1 la Descripción de los Servicios Requeridos.

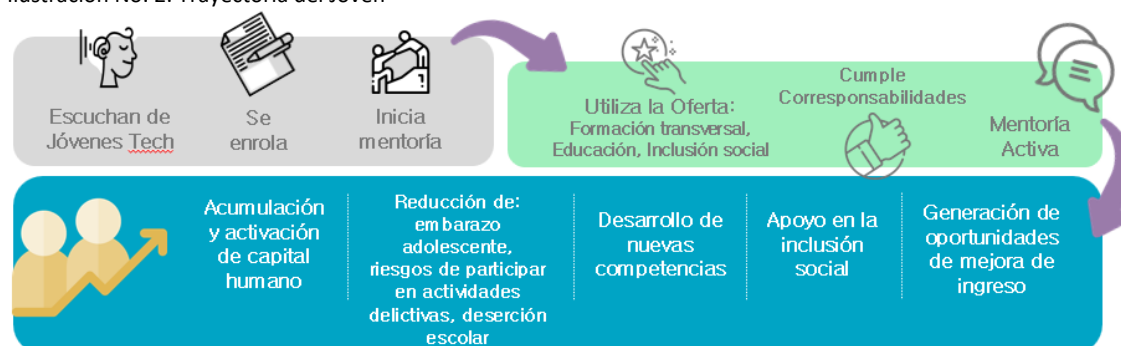
<sup>6</sup> Ver apéndice 3 las Categorías Principales de La Oferta definidas para el Programa.

<sup>7</sup> El mentor contará con una guía del mentor y material para el desarrollo de sus actividades.

<sup>8</sup> Ver apartado de Reglas de Asignación de puntos.

Para permanecer activos en el Programa las y los jóvenes deben cumplir con las corresponsabilidades y las reglas de asignación establecidas. El incumplimiento de estas dará como resultado la cancelación del acceso parcial o total de los servicios que ofrece el Programa.

Ilustración No. 2. Trayectoria del Joven



### 12.3. Área de intervención

Jóvenes TECH intervendrá jóvenes en situación de riesgo y vulnerabilidad, se prevé que una primera fase del programa sea en las zonas de mayor concentración urbana del país, considerando que los niveles más altos de comisión de delitos violentos se encuentran usualmente en las grandes urbes. Las zonas especialmente afectadas por la inseguridad y la violencia son los barrios periféricos, pobres, con acceso limitado a servicios básicos, y con una escasa presencia del Estado<sup>9</sup>. En Honduras, según el Observatorio de la Violencia en el 2018, es en las urbes de los Departamentos de Cortés y Francisco Morazán, las que ocupan los primeros lugares en violencia en el país, dentro del departamento de Cortés son los municipios de San Pedro Sula, Choloma y Villanueva, ocupando el 1.<sup>o</sup>, 2.<sup>o</sup> y 4.<sup>o</sup> lugar como los más violentos y peligrosos de la zona, y en el caso de Francisco Morazán es el Distrito Central (Tegucigalpa y Comayagüela) el que ocupa el primer lugar. Por otro lado, es en estos dos departamentos donde más se concentran jóvenes que no estudian ni trabajan, del total de ninis del país el 36.1% (113 mil en Francisco Morazán y 159 mil en Cortés), de estos el 50% son pobres y el 22% presentan extrema pobreza<sup>10</sup>. Que el programa inicie en ciudades urbanas también tiene beneficios logísticos; como es la concentración de la oferta de servicios para jóvenes, ya que es en estas zonas donde más se agrupan, así como el tener municipios cercanos como San Pedro Sula, Choloma y Villanueva, facilitará el seguimiento y monitoreo de las actividades del Programa en campo. Por lo mencionado, es que se selecciona las ciudades de Tegucigalpa y Comayagüela, San Pedro Sula, Villa Nueva y Choloma, como una propuesta de intervención en una primera fase, la cual podrá ser revisada de acuerdo con los intereses y prioridades del actual Gobierno<sup>11</sup>.

### 12.4. La Oferta (beneficios)

Con el fin de proporcionar a las y los jóvenes opciones integrales que les permitan el desarrollo de sus competencias y habilidades, así como para cumplir con los objetivos del Programa, se ofrecerá de forma gratuita a las y los jóvenes diferentes opciones de servicios de educación, formación y actividades para su inclusión social, para lo cual se identificarán y formalizarán modalidades de trabajo en conjunto con proveedores de servicios, pudiendo ser estos del ámbito gubernamental (público), empresa privada, ONGs, academia y/o sociedad civil, quienes ofrecerán diferentes opciones a los beneficiarios del Programa. En este sentido, los servicios a ofrecer se clasifican en las siguientes áreas:

- **Educación** en el ámbito Formal o No Formal, de forma presencial o virtual, enfocándose sobre todo en áreas como: cursos de inglés, idiomas, administración financiera, creación de páginas web y tecnología, Programación, Photoshop, redes sociales, aplicaciones informáticas, belleza y cosmetología, barbería, emprendimiento, mecánica, entre otros. También habrá formación para el desarrollo de habilidades para la vida, como ser: manejo de la tensión y estrés, empatía, pensamiento creativo, entre otras.

<sup>9</sup> Violencia, niñez, y crimen organizado, OEA/Ser.L/V/II, Doc. 40/15, 11 noviembre 2015

<sup>10</sup> Datos de la EPHPM del INE del 2019.

<sup>11</sup> Aún no se ha definido el organismo ejecutor, se entrará en pláticas con el actual gobierno, para hacer la socialización del Programa y de acuerdo con los recursos que se definan para este programa.

- **Actividades para la inclusión social** como ser arte, deporte, entretenimiento, actividades comunitarias y cultura brindando opciones nuevas a los y las jóvenes en espacios como restaurantes, gimnasios, museos, cafés, teatros, cines y espacios recreativos.
- **Formación en habilidades para el empleo**, que faciliten el proceso de empoderamiento para la búsqueda y mantenimiento de una ocupación laboral, como ser resolución de conflictos, comunicación asertiva, autoestima, productividad, trabajo en equipo, responsabilidad, persistencia, preparación para entrevistas, elaboración y presentación de hojas de vida, y aquellas que son requeridas por los empleadores para una ocupación laboral. También se incluirá en una menor escala oportunidades de pasantías laborales (si es necesario el programa financiará hasta tres meses de salario).

La oferta de servicios se presentará caracterizada y clasificada en la plataforma (Solución Digital), en donde las y los jóvenes podrán observar la gama de opciones disponibles, y así de acuerdo con sus intereses y bajo los parámetros de cumplimiento del Programa, con la guía de su mentor, puedan elegir de forma clara y ágil las que más les llamen la atención y les beneficien, así como en relación con el uso de sus puntos y actividades obligatorias.

Tabla No. 1. Cateforías principales de La Oferta

Categoría	Educación Formal	Educación No Formal	Inclusión Social
Subcategoría	Tercer Ciclo	Habilidades para el Empleo	Educación Musical
	Educación Media	Habilidades para la Vida	Educación Deportiva
	Educación Superior	Programación / Web	Actividades Comunitarias
	Carreras Profesionales	Mecánica Básica	Voluntariado
	Carreras Especiales	Mecánica de Autos	Restaurantes
		Refrigeración	Cine
		Belleza y Cosmetología	Parques (espacios al aire libre)
		Soldadura	
		Finanzas	
		Ventas	
		Cocina	
		Repostería	
		Idiomas	
		Confección / Moda	
		Electricidad	

13. APENDICE 4: MAPA CONCEPTUAL DE LA INTERVENCIÓN

