

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Consultoría para el diseño e implementación de una experiencia inmersiva híbrida para la ejecución del Componente 1. ¡Luces! del proyecto “Sandbox audiovisual - Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales en Colombia”

Colombia

CO-T1668

ATN/OC-XXXX-CO

<https://www.iadb.org/en/project/CO-T1668>

Sandbox: Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales en Colombia

1. Antecedentes y Justificación

- 1.1. Establecido en 1959, el Banco Interamericano de Desarrollo ("BID" o "Banco") es la principal fuente de financiamiento para el desarrollo económico, social e institucional en América Latina y el Caribe. Proporciona préstamos, subvenciones, garantías, asesoramiento sobre políticas y asistencia técnica a los sectores público y privado de sus países prestatarios.
- 1.2. El BID, junto con socios como el Ministerio de Cultura de Colombia, el Sistema Nacional de Aprendizaje y Netflix ha aprobado una cooperación técnica que tiene como objetivo brindar apoyo a jóvenes en alto grado de vulnerabilidad de derechos, pertenecientes a grupos poblacionales y de interés en Colombia, para acceder a oportunidades de crecimiento en la industria audiovisual, aprovechando el potencial de esta industria para generar empleos. Esto se logrará a través de la implementación de un proyecto '**Sandbox-audiovisual**' que ayudará a consolidar el ecosistema del sector en Colombia. El objetivo específico del proyecto es visibilizar el valor social y económico que tienen las carreras en las industrias culturales y creativas a la población joven, inspirándolos a explorar activamente oportunidades de capacitación y de empleabilidad en el sector audiovisual.
- 1.3. El proyecto consistirá en una fase inicial del Componente 1. ¡Luces!: una experiencia inmersiva híbrida virtual y/o presencial de 2 a 3 días, aproximadamente para 1,500 jóvenes (18-30 años) en alto grado de vulneración de derechos, que permitirá la posterior elección de jóvenes que se beneficiarán en fases subsiguientes para acceder a oportunidades de capacitación técnica y en habilidades del Siglo XXI así como de formación en el lugar de trabajo, pasantías y mentoría y acompañamiento por líderes de la industria.
- 1.4. Esta consultoría solo se enfocará en el Componente 1. ¡Luces! dada la capacidad institucional que requiere seleccionar el volumen esperado de jóvenes, y promover la participación de grupos sociales históricamente excluidos en los espacios de creación, como lo han sido las mujeres, los pueblos originarios y/o pueblos indígenas, la comunidad afrodescendiente, negra, raizal y palenquera, el pueblo rrom, las personas con discapacidad, los sectores sociales LGBTIQ+, como aquellos grupos poblacionales que se desenvuelven en contextos socialmente vulnerados, reconociéndoles como un capital humano invaluable para virar el timón y contar historias que importen e impacten

en el mundo entero. Dado el enfoque en poblaciones en alto nivel de vulnerabilidad de derechos se realizará un mapeo para identificar los requisitos del nivel de entrada en la industria audiovisual, necesidades de habilidades, trayectorias profesionales y ofertas actuales de capacitación y certificación, entre otros aspectos, que proporcionarán insumos para el diseño de los talleres en concordancia con las dinámicas de mercado y las expectativas de la población objetivo.

2. **Objetivos**

- 2.1. El objetivo de la contratación de la consultoría es el diseño y la implementación del **Componente 1. ¡Luces!**. El componente consiste específicamente en una experiencia inmersiva híbrida virtual y/o presencial de 2 a 3 días, aproximadamente 1.500 (mil quinientos) jóvenes e (18-30 años) en alto grado de vulneración de derechos, de los siguientes municipios: Quibdó (Chocó), Florencia (Caquetá), San Andrés Islas, Sincelejo (Sucre), Popayán (Cauca) y Bogotá. Durante los 2 o 3 días de desarrollo de las actividades, se dará a conocer la industria audiovisual a través de charlas y talleres estructurados dirigidos por oradores/personalidades nacionales e internacionales, incluidos representantes de Netflix y sus socios. Así mismo, en estos tres días la población juvenil beneficiaria tendrá la oportunidad de trabajar de manera práctica y colaborativa en un proyecto específico, que luego dará como resultado un proyecto o presentación que les permitirá a los jueces seleccionar 750 jóvenes para continuar con las subsiguientes fases del proyecto. Es importante resaltar que el evento será simultáneo en los 6 departamentos y que estarán conectados en los centros del SENA de manera virtual para agregar dinamismo y competitividad e integración con todos los 1.500 participantes.

3. **Alcance de los Servicios**

- 3.1. Para el desarrollo del **Componente 1. ¡Luces!**, se debe contemplar el desarrollo e implementación de la metodología, la curaduría, y el desarrollo de contenidos, la formación de las personas facilitadoras y del personal requerido para el desarrollo de las actividades. Este incluye aspectos técnicos y de transmisión, desarrollo de estrategia de comunicación para la convocatoria, e implementación que garantice la participación de 1.500 jóvenes en 6 departamentos de manera simultánea, -sin estar limitado a- la logística. A continuación, algunos aspectos a considerar:

3.1.1. **Diseño, Contenidos y Metodología:**

- 3.1.1.1. La consultoría se encargará de diseñar e implementar una experiencia inmersiva híbrida (virtual y/o presencial) de 2 a 3 días, para aproximadamente 1.500 (mil quinientos) jóvenes en alto grado de vulneración de derechos (18-30 años) de los siguientes municipios: Quibdó (Chocó), Florencia (Caquetá), San Andrés Islas, – Sincelejo (Sucre), Popayán (Cauca) y alguna ciudad capital como Medellín, Cartagena, Cali o Barranquilla. Jóvenes en alto grado de vulneración de derechos se refiere específicamente a mujeres, pueblos indígenas, pueblos afrocolombianos, negra, raizal y palenquera, pueblo rrom, personas con discapacidad, sectores sociales LGBTIQ+, como aquellos grupos poblacionales que se desenvuelven en contextos socialmente vulnerados. En relación al conocimiento que deben tener las y los jóvenes que deseen participar en los diferentes componentes del proceso, no es necesario haber tenido una experiencia previa, y tampoco es un impedimento que se tenga

experiencia, ya sea a través de un curso o de trabajo anterior. La consultora debe tomar en cuenta que el taller debe brindar el espacio idóneo para maximizar su potencial creativo y validar su interés en el sector audiovisual. La consultora debe tomar en cuenta la diversa gama de conocimiento y diversos niveles que pueden tener los y las jóvenes, algo que es bastante común en dinámicas de este estilo como hackáthones, Startup Weekend u otras metodologías. El diseño del proceso de convocatoria se deberá realizar en coordinación con el Ministerio de Cultura y otros socios del proyecto.

- 3.1.1.2. Los talleres durante la experiencia inmersiva deben ser para conocer perfiles y carreras del sector audiovisual y crear oportunidades de trabajar de manera práctica y colaborativa en un proyecto específico que luego dará como resultado un proyecto o presentación final que permita seleccionar los mejores jóvenes que podrán pasar fases subsiguientes del programa. Los proyectos podrán ser individuales o grupales y la consultora debe proponer cuál es la mejor solución considerando el número de participantes y objetivo que se quiere lograr.
- 3.1.1.3. Todos los contenidos físicos o virtuales y todo el material educativo necesarios para llevar a cabo los tres días del taller y experiencias inmersivas son responsabilidad de la consultora.
- 3.1.1.4. La consultora desarrollará la propuesta de la metodología que debe ser aprobada por el equipo BID con base en los insumos y realidades de los 6 departamentos identificados en el documento.
- 3.1.1.5. La consultora desarrollará una propuesta del perfil y de las actividades de las personas facilitadoras, requeridos para la metodología diseñada. La consultora trabajará con egresados del SENA de los 6 departamentos identificados, para incluirlos como parte del equipo de facilitación durante los tres días. El SENA proporcionará un listado con el perfil, y datos de identificación, que permitan seleccionar e invitar a los posibles facilitadores. Es importante tener en cuenta que el equipo facilitador apoyará el desarrollo efectivo de los talleres, por lo que la coordinación y preparación del equipo facilitador estará a cargo de la consultora. Como referencia en otras metodologías como hackáthones oStartup Weekend, las personas facilitadoras deberán contar con experiencia en el sector audiovisual o en la implementación de este tipo de dinámicas.
- 3.1.1.6. Las actividades también tendrán algunas charlas inspiradoras con personas de alto nivel y referentes pertenecientes a la diversidad étnica, territorial y poblacional, de productoras locales o internacionales (presencial y virtual) que deben ser coordinadas y sumadas a la agenda. Cada región debe tener mínimo dos charlas presenciales durante los 2-3 días. Estas charlas deben ser cortas e inspiradoras, y dar cuenta de historias reales de personas que trabajen en la industria audiovisual y que el grupo de jóvenes de estos departamentos se sientan reflejados. Para el BID es fundamental que la selección de las charlas inspiradoras ayude a romper los estereotipos y amplificar las diversas voces (población afrocolombiana, negra, raizal y palenquera, pueblo rrom, personas con discapacidad, sectores sociales LGBTIQ+, como aquellos grupos poblacionales que se desenvuelven en

contextos socialmente vulnerados). La selección de las charlas se hará a través de un comité conformado por miembros de Netflix, BID, del Ministerio de Cultura y la consultora. La logística de las invitaciones e integración al evento serán responsabilidad de la consultora.

3.1.1.7. La actividad final del Componente 1 tiene como objetivo la selección de los jóvenes que pasarán fases subsiguientes. Esta actividad debe ser diseñada incorporando un jurado compuesto por 5 personas aproximadamente que tengan un perfil del sector audiovisual y que sean referentes y pertenecientes a poblaciones y regiones de la diversidad, que transmitan cercanía y conocimiento territorial a los participantes. La identificación de los posibles jurados estará en manos del equipo de Netflix, el Ministerio de Cultura, el BID y la consultora. La coordinación con el jurado la llevará a cabo la consultora, incluyendo aspectos de logística de traslado y comida de los participantes. Tanto la selección de jurados como la selección de las y los jóvenes, es responsabilidad de la consultora. Esta selección deberá partir de un principio de paridad de género y diversidad, de igual forma la participación de personas con discapacidad requiere de hacer uso de metodologías, contenidos, comunicaciones y espacios, con acceso y accesibilidad.

3.1.1.8. La consultora debe capturar los resultados de la fase final en plataformas virtuales y de fácil acceso, como por ejemplo: <https://co.socialab.com/challenges/respiro-creativo/ideas>. Igualmente, el equipo del BID está abierto a recibir propuestas adicionales.

3.1.1.9. La consultora deberá entregar las bases de datos recopiladas desde categorías que identifiquen territorios, regionalización, pertenencia poblacional, edad, género, etc.

3.1.2. Aspectos Técnicos y Lugar:

3.1.2.1. El lugar físico donde se llevarán a cabo los talleres en los departamentos son los centros del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) que están ubicados en los siguientes municipios: Quibdó (Chocó), Florencia (Caquetá), San Andrés Islas, – Sincelejo (Sucre), Popayán (Cauca), y alguna ciudad capital como Medellín, Cartagena, Cali o Barranquilla. Es importante que se pueda colaborar virtualmente entre los centros ya que las actividades serán simultáneas. El SENA brindará la infraestructura necesaria a nivel territorial para la acogida de jóvenes; sin embargo, se deben identificar con antelación las limitaciones técnicas de cada centro a fin de poder abordar lo que sea necesario con anticipación bajo los principios de acceso y accesibilidad. Los aspectos técnicos y material que se requiera para la conexión virtual de los centros SENA son responsabilidad de la consultora. Con el objetivo de ilustrar, y como uso de referencia para la elaboración de esta propuesta, cada centro SENA debe tener una pantalla para proyectar la información, parlantes, mesa de sonido (que sirva para amplificar los parlantes / Allen & Heath Zed14 Usb), 3 micrófonos de mano o *lavalier*, un megáfono, 2 computadores, extensiones eléctricas, cables con entrada HDMI, conexión a internet. De igual forma la participación de personas con discapacidad requiere hacer uso de metodologías, contenidos, comunicaciones y espacios, con acceso y accesibilidad.

3.1.3. Convocatoria:

3.1.3.1. La consultoría diseñará todo el aspecto visual, la estrategia de comunicación y la implementación de la convocatoria, la cual a su vez servirá para establecer la identidad visual del proyecto. Es importante que la convocatoria incluya mensajes inclusivos con equidad de género, reconocimiento territorial, étnico, con enfoque de discapacidad y mensajes específicos para atraer a poblaciones en alto grado de vulneración de derechos y excluidas, como las que se mencionan en el punto 3.1. Es importante que los mensajes se desarrollen en coordinación con el Ministerio de Cultura y el SENA que conoce en profundidad los departamentos donde se estará implementando el evento y el medio de transmisión más eficaz para lograr la participación de los 1.500 jóvenes en los 6 departamentos. La propuesta debe incluir el listado de materiales a desarrollar. Entre algunos de los materiales a desarrollar esta debe incluir una página web que estará hosteada en la página del Ministerio de Cultura o el SENA, medios sociales etc, que cumpla con los criterios de diseño universal, acceso y accesibilidad

3.1.3.2. La propuesta debe incluir una modalidad de registro que facilite el conteo y que permita caracterizar la población de jóvenes, en categorías etarias, de género, pertenencia étnica, georreferenciación, discapacidad, identidad de género y/u orientación sexual, conocimiento previo, o tema de interés dentro del sector audiovisual. La base de datos debe ser entregada al BID en formato Excel y no deben ser compartidos en consideración a la normativa asociada a Habeas Data. Todos los datos son propiedad del BID.

3.1.4. Logística:

3.1.4.1. Alimentación: La propuesta debe incluir los gastos de comida para un evento de 2-3 días (desayuno, almuerzo y refrigerio), se deberá conocer las restricciones básicas alimentarias de la población objetivo para contar con menús alternativos (p.ej. vegetarianos).

3.1.4.2. Transporte: se espera poder proporcionar transporte de los municipios a las áreas capitales donde se encuentra los centros SENAs los 2-3 días del taller para 1.500 jóvenes. Al ser 6 centros se espera que la propuesta tome en cuenta la forma más viable de garantizar la movilidad, bien sea estableciendo una, dos o tres rutas de transportes (buses) que cubran esas zonas, logrando de manera estratégica desde las comunicaciones que las y los jóvenes inscritos sepan que pueden contar con un transporte. O en su defecto, otorgarle a cada joven un recurso de movilidad acorde a los valores de costos municipales.

3.1.4.3. La siguiente información puede usarse como referencia para la elaboración de la propuesta:

Chocó – Quibdó (Municipio capital del Chocó, este municipio no cuenta con regiones secundarias cercanas, en ese caso sería la única ciudad beneficiada por las complejidades de acceso y las condiciones de sus vías.

Caquetá - Florencia (Municipio capital de Florencia, cuenta con accesos a otros lugares cercanos como: Doncello, El Paujil, Morelia, Larandia, Puerto Rico, Cajamarca entre otros municipios que están por carretera, entre 45 min y 2 horas máximo, estos lugares cuentan con transportes municipales y rutas de fácil acceso).

San Andrés (El acceso es solo por vía aérea).

Sucre - Sincelejo (Municipio capital de Sucre, cuenta con varios municipios cercanos de fácil acceso, tales como: Corozal, Tolú viejo, San Onofre, Chinú, Sampués. E incluso sub-regiones de los Montes de María que impactan territorios cercanos de otros departamentos como Córdoba y Bolívar, etc. Lugares entre 1 y 2 horas de cercanía por vía terrestre).

Cauca – Popayán (Capital de Cauca, cuenta también con accesos cercanos, incluso con Cali una ciudad principal cercana que hace parte del departamento del Valle, y unos 6 municipios cercanos de acceso terrestre entre 20 a 2 horas.

Ciudad capital (Bogotá)

4. Actividades Clave

4.1.1.1. **Diseño, Contenidos y Metodología:** *(Todos los aspectos visuales deben seguir el branding y manual corporativo del BID, y todos los componentes deberán implementar acciones de acceso y accesibilidad)*

- a) Diseño de calendario con objetivos y entregables claros
- b) Diseño conceptual del taller
- c) Implementación del taller para 1,500 personas en 6 regiones
- d) Diseño y creación de todo el material didáctico impreso u online que se necesitará durante el taller para lograr los objetivos propuestos, considerando el carácter híbrido del taller.
- e) Diseño de la estrategia de comunicación para garantizar la participación de 1,500 jóvenes de 6 departamentos.
- f) Diseño y desarrollo del branding de todo el materia visual o necesario para la convocatoria y promoción del evento que garantice un resultado exitoso de participación de 1,500 jóvenes.
- g) Diseño y desarrollo de página web y registro para la convocatoria
- h) Diseño y materiales para los facilitadores y ponentes + Agenda del evento
- i) Propuesta de los ponentes
- j) Formación y capacitación de los facilitadores
- k) Diseño de metodología de selección de los proyectos
- l) Entrega de los proyectos seleccionados que pasarán a la segunda fase (750 jóvenes) de manera online.
- m) Captura audiovisual de los tres días del taller que permita ilustrar el proyecto.
- n) Relatoría audiovisual del proceso con la metodología y los resultados alcanzados (un video final de máximo 10 minutos).
- o) Bases de datos e instrumentos de seguimiento a la participación.

4.1.2. Coordinación:

- 4.1.2.1. Seguimiento a todos los aspectos de logística del (Componente 1. ¡Luces!) de principio a fin incluyendo detalles como la alimentación, refrigerios, transporte, hospedaje, etc en coordinación con el operador logístico.
- 4.1.2.2. Coordinación de todos los participantes del proceso incluyendo jóvenes, ponentes, facilitadores y demás personas implicadas.
- 4.1.2.3. Coordinar y proporcionar el equipo técnico que se necesite en caso de que el SENA no pueda cubrirlo (ver punto 3.1.2.1)

4.1.3. Reportes:

- 4.1.3.1. Reportes quincenales con el estatus del proyecto
- 4.1.3.2. Reuniones semanales con los avances del proyecto.
- 4.1.3.3. Reporte final y presentación con los resultados del Componente 1. El reporte debe ser en formato Word y la presentación en power point. Ambos deben dar cuenta de todas y cada una de las etapas del proceso, los resultados alcanzados (cuantitativos y cualitativos, poblacionales con enfoque diferencial, territorial y de género, capacidades instaladas, y demás resultados), y recomendaciones para futuras acciones.

5. Resultados y Productos Esperados

- 5.1.1.1. **Diseño, Contenidos y Metodología** *(Todos los aspectos visuales deben seguir el branding y manual corporativo del BID, y todos los componentes deberán implementar acciones de acceso y accesibilidad) _*
 - a) Un taller para 1,500 personas
 - b) Un calendario detallado donde se puedan ver todas las actividades que se necesitan y otro de alto nivel en un formato de hitos
 - c) Diseño y listado de los entregables de todos los materiales del taller
 - d) Branding del evento para aprobación del BID
 - e) Una estrategia de comunicación
 - f) Una página web y registro del evento
 - g) Visualización de los proyectos seleccionados en formato online (proyectos que pasan a la fase 2)
 - h) Todas las imágenes en alta resolución
 - i) Una guía en word con directrices claras que guiarán a los facilitadores
 - j) Un taller virtual para facilitadores de tres horas aproximadamente para explicar las dinámicas del día y el rol de los facilitadores.
 - k) Un documento que describa a los facilitadores y ponentes que estarán participando en el evento. Este puede estar colgado en la web y debería ser posible imprimirlo.
 - l) Elaboración de una encuesta de satisfacción para los participantes
 - m) Relatoría audiovisual del proceso con la metodología y los resultados alcanzados (un video final de máximo 10 minutos).
 - n) Bases de datos e instrumentos de seguimiento a la participación.

5.1.1.2. **Coordinación:** Todos los aspectos de la coordinación deben ser presentados en Excel y un documento Word con fechas y entregables claros para validación del BID.

5.1.1.3. **Reportes:**

- a) Un reporte final en word y power point (versión resumida) ambos deben dar cuenta de todas y cada una de las etapas del proceso, los resultados alcanzados (cuantitativos y cualitativo, poblacionales con enfoque diferencial, territorial y de género, capacidades instaladas, y demás resultados), y recomendaciones para futuras acciones.
- b) Una base de datos de los participantes con enfoque diferencial, territorial, de género y diferencial.
- c) Una base de datos de los socios que participaron con sus contactos y los vínculos alcanzados.

6. Calendario del Proyecto e Hitos

- a) Entrega del esquema y plan de trabajo y conceptualización del proyecto (abril 2022)
- b) Entrega del diseño y conceptualización aprobada del branding del proyecto y la estrategia de comunicación, diseño de web, registro aprobado. (junio 2022)
- c) Entrega del evento para 1,500 personas (julio 2022)
- d) Entrega del reporte final, el powerpoint, la base de datos de registro y cualquier otro material desarrollado. (agosto 2022)

7. Requisitos de los Informes

Los informes deben incluir los logros alcanzados, próximos pasos, datos que se han recopilado. Por ejemplo en el área de registro los datos estructurados visualmente son de gran valor. Los informes y avances deben estar en la nube y en un folder divididos y bien catalogados a fin de poder consultarlos discrecionalmente.

8. Criterios de aceptación

La consultora debe entregar todo el material en un formato editable que incluya Word, PDF y PNG o Excel. La consultora debe asegurarse que los entregables cumplan con los requisitos establecidos en el diseño del proyecto y que antes de ser implementados sea validada por el líder del proyecto a través de un e-mail.

9. Otros Requisitos

- a) Idiomas: todos los productos estarán desarrollados en (Español) y en aquellas condiciones requeridas para la participación de personas con discapacidad.
- b) Experiencia: la consultora debe haber desarrollado mínimo 10 eventos, desafíos o hackáthones online presenciales con más de 5,000 participantes.
- c) La consultora debe tener plena disponibilidad para hacer ediciones al material entregable bajo situaciones de presión
- d) La consultora debe incluir un presupuesto detallado que identifique todos los componentes del proyecto.
- e) La consultora debe identificar el equipo y los puntos focales que estarán trabajando en el proyecto.

10. Calendario de Pagos

| Pagos | |
|---|-------------|
| <i>Entregable</i> | % |
| 1. Esquema y plan de trabajo y conceptualización del proyecto, con un anexo de matriz de riesgos y rutas de resolución dadas las dinámicas territoriales y la actual emergencia sanitaria (riesgos sanitarios, ambientales, sociales, de conectividad, entre otros) para garantizar el cumplimiento de los objetivos. | 20% |
| 2. Diseño y conceptualización aprobada del branding del proyecto y la estrategia de comunicación, diseño de web, registro aprobado. | 15% |
| 3. Entrega del evento para 1,500 personas | 30% |
| 4. Reporte final, el PowerPoint, la base de datos de registro y cualquier otro material desarrollado inclusive imágenes. | 35% |
| TOTAL | 100% |

11. Supervisión e Informes

La consultora debe trabajar de la mano con la líder del proyecto Fernandez Coto, Raquel Auxiliadora (SCL/EDU) Banco Interamericano de Desarrollo.

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Consultoría para mapear el sector audiovisual en Colombia para apoyar la implementación del Proyecto “Sandbox audiovisual: Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales en Colombia”

Colombia

CO-T1668

ATN/OC-XXXX-CO

<https://www.iadb.org/en/project/CO-T1668>

Sandbox audiovisual: Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales en Colombia

1. Antecedentes y Justificación

- 1.1. Establecido en 1959, el Banco Interamericano de Desarrollo ("BID" o "Banco") es la principal fuente de financiamiento para el desarrollo económico, social e institucional en América Latina y el Caribe. Proporciona préstamos, subvenciones, garantías, asesoramiento sobre políticas y asistencia técnica a los sectores público y privado de sus países prestatarios.
- 1.2. El BID, junto con socios como el Ministerio de Cultura de Colombia, el Sistema Nacional de Aprendizaje y Netflix ha aprobado una cooperación técnica que tiene como objetivo brindar capacitación y apoyo a jóvenes en situación de vulnerabilidad en Colombia para acceder a oportunidades de crecimiento en la industria audiovisual, aprovechando el potencial de esta industria para generar empleos. Esto se logrará a través de la implementación de un programa piloto '**Sandbox-audiovisual**' que ayudará a consolidar el ecosistema del sector en Colombia. Los objetivos específicos del proyecto son: (i) visibilizar el valor social y económico que tienen las carreras en las industrias culturales y creativas inspirando a los jóvenes a expandir sus trayectorias de formación, (ii) cerrar las brechas de habilidades en la industria para que los jóvenes puedan acceder de alto nivel, ofreciendo una formación integral que incluya habilidades técnicas específicas y del siglo XXI, (iii) exponer a los jóvenes a una formación “on-the-job” en el sector audiovisual con la posibilidad de vincularse con productoras locales y ampliar sus opciones de empleo en el futuro, y (iv) apoyar y orientar a los jóvenes para fortalecer su formación y perfiles profesionales dentro de la industria.
- 1.3. El proyecto consistirá en una fase inicial del Componente 1. ¡Luces!, una experiencia inmersiva híbrida virtual y/o presencial de 2 a 3 días, aproximadamente para 1,500 jóvenes (18-30 años) en alto grado de vulneración de derechos, que permitirá la posterior elección de jóvenes que se beneficiarán en fases subsiguientes para acceder a oportunidades de capacitación técnica y en habilidades del Siglo XXI así como de formación en el lugar de trabajo, pasantías y mentoría y acompañamiento por líderes de la industria.
- 1.4. Dada la naturaleza progresiva del proyecto en fases, la importancia de contar con un conocimiento técnico del sector audiovisual colombiano, y la importancia de involucrar a diversos actores como socios del proyecto en sus diferentes fases, se

requieren los servicios de una firma especializada que pueda aportar no solo conocimiento del sector sino también conexiones y capacidad de convocatoria.

1.5. En este sentido, la Academia Colombiana de Artes y Ciencias Cinematográficas (ACACC) es una asociación sin ánimos de lucro que reúne a más de 500 profesionales en 14 diferentes especialidades, dedicados a los diferentes oficios del quehacer cinematográfico. Es la única organización del sector cinematográfico en Colombia que pertenece a la Federación Iberoamericana de Academias de Artes y Ciencias Cinematográficas (FIACINE) y desde su fundación en el 2009, ha trabajado por el fortalecimiento del sector audiovisual en las áreas de investigación, promoción y formación. Actualmente organiza y produce los Premios Nacionales de Cine Premios Macondo y múltiples iniciativas a favor de la formación, promoción y desarrollo del cine colombiano. Colabora también mediante convenios con instituciones gubernamentales como el Ministerio de Cultura, con el cual ha desarrollado un manual de funciones, cargos y créditos del Cine Colombiano y con el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), contribuyendo a la implementación de los Talleres Cine al SENA, los cuales tienen como objetivo brindar un testimonio real de algunos de los realizadores colombianos que han marcado la historia reciente de la cinematografía del país con sus cortometrajes a aprendices del SENA. Finalmente, la Academia también ha ejecutado recursos de donaciones privadas provenientes de Netflix, también un socio principal en el proyecto Sandbox audiovisual.

2. Objetivos

2.1. El objetivo de la consultoría es apoyar la implementación del proyecto Sandbox audiovisual en Colombia. Específicamente, la consultoría hará lo siguiente: en colaboración con diferentes socios del proyecto incluyendo el Ministerio de Cultura de Colombia, el SENA y la industria, mapear las trayectorias laborales, rutas de aprendizaje, oferta formativa y opciones de certificación para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto.

3. Alcance de los Servicios

3.1. La consultoría apoyará el desarrollo del proyecto Sandbox Audiovisual en Colombia. Se encargará de desarrollar trayectorias laborales, rutas de aprendizaje y opciones de certificación para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto que servirán como insumo para desarrollar los planes de aprendizaje para pasantías en los cargos de entrada en producciones locales y diseñar e implementar un programa de mentoría y acompañamiento para jóvenes beneficiarios del proyecto que participarán en las pasantías.

4. Actividades Clave

4.1. Componente 1: ¡Luces!

- i. Describir las trayectorias laborales y rutas de aprendizaje para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto. Empezando desde el cargo de entrada y construyendo todo el mapeo de rutas de crecimiento profesional y salarial en el sector audiovisual hasta alcanzar el máximo nivel posible.
- ii. Describir los requisitos del nivel de entrada en la industria audiovisual, las necesidades de habilidades y el tipo de actividades. Para este ejercicio partir de la “Identificación y medición de brechas de capital humano realizado por el Ministerio de trabajo ([link](#)). Los cargos de entrada preseleccionados son: Productor de Campo,

- Asistente de producción, Luminotécnico, Sonidista / Técnico en sonido, Operador de grabación de sonido, Asistente de Cámara, Camarógrafo / Operador de Cámara, Asistente de Vestuario, Maquilladora.
- iii. Para cada ruta profesional, describir la ruta formativa necesaria para alcanzar cada nivel incluyendo la experiencia en el trabajo y, de ser posible, el número de años promedio requeridos para avanzar en cada ruta profesional.
 - iv. Identificar la oferta formativa existente en el país y las adaptaciones requeridas para cada uno de los cargos de entrada, incluyendo las opciones de certificación reconocidas por la industria e identificando el universo de proveedores.
 - v. Diseñar un instrumento para capturar los intereses de los jóvenes participantes con el fin de poder proveer orientación profesional
 - vi. Elaborar una estrategia para la certificación de los beneficiarios en los diferentes componentes del proyecto
 - vii. Proporcionar insumos para el diseño de talleres del Componente 1 del proyecto. Coordinar la producción de estos insumos con la firma contratada para el diseño e implementación de la experiencia inmersiva híbrida virtual y/o presencial de 2-3 días, aproximadamente 1.500 jóvenes en alto grado de vulneración de derechos (18-30 años) de los departamentos y ciudades respectivas Chocó - Quibdó, Caquetá-Florencia, San Andrés, Sucre - Sincelejo y Cauca – Popayán.
 - viii. Participar en la elaboración de materiales de comunicación con la firma contratada para el diseño e implementación de la experiencia inmersiva híbrida virtual y/o presencial de 2-3 días.
 - ix. Apoyar a definir los criterios de selección para que aproximadamente 750 de los 1,500 beneficiarios originales pasen a fases posteriores y para que de esos 750 sean seleccionados 100.
 - x. Acompañar técnicamente los procesos de contratación de los oferentes de cursos edtech para la capacitación online de aproximadamente 750 jóvenes, asegurando que las capacitaciones respondan adecuadamente – en su contenido y duración - a las rutas formativas para cargos de entrada desarrolladas bajo la presente consultoría.
 - xi. Orientar la implementación de enfoques diferenciales, de género y territorial, atendiendo a las dinámicas propias de los municipios y jóvenes, que tengan en cuenta las dinámicas y necesidades, así como los requerimientos de acceso, accesibilidad y pertinencia, otorgando sentido a los procesos de aprendizaje frente a las realidades territoriales y las reales oportunidades de la población objetivo.

5. **Resultados y Productos Esperados**

- 1. Plan de trabajo: Documento especificando el plan de trabajo detallado
- 2. Documento con mapeo de las trayectorias laborales, rutas de aprendizaje, oferta formativa y opciones de certificación para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto
- 3. Documento que contenga criterios de selección de los participantes, asegurando la viabilidad de la vinculación del grupo de jóvenes al sector audiovisual, atendiendo a sus perfiles, pertenencia territorial y demás variables necesarias para el análisis.
- 4. Informe final de la consultoría.

6. **Calendario del Proyecto e Hitos**

- 1. Plan de trabajo: Documento especificando el plan de trabajo detallado para los diferentes Componentes del proyecto (abril 2022)

2. Documento con mapeo de las trayectorias laborales, rutas de aprendizaje, oferta formativa y opciones de certificación para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto (mayo/junio 2022)
 3. Documento que contenga criterios de selección de los participantes, asegurando la viabilidad de la vinculación del grupo de jóvenes al sector audiovisual, atendiendo a sus perfiles, pertenencia territorial y demás variables necesarias para el análisis (junio/julio 2022)
 4. Informe final de la consultoría (julio/agosto 2022)
7. **Requisitos de los Informes**
1. Los informes deben entregarse en archivos electrónicos y deben ser aceptados por el equipo del BID.
8. **Criterios de aceptación**
1. La consultora debe entregar todo el material en un formato editable que incluya Word, PDF y PNG o Excel. La consultora debe asegurarse que los entregables cumplan con los requisitos establecidos en el diseño del proyecto y que antes de ser implementados sean validados por el líder del proyecto.
9. **Otros Requisitos**
1. Idiomas: todos los productos deben estar en Español
 2. La firma consultora debe incluir un presupuesto detallado que identifique todos los componentes del proyecto.
10. **Calendario de Pagos**
1. Las condiciones de pago se basarán en los hitos o entregables del proyecto. El Banco no espera hacer pagos por adelantado en virtud de contratos de consultoría. El Banco desea recibir la propuesta de costos más competitiva para los servicios descritos en el presente documento.
 2. La Tasa de Cambios Oficial del BID indicada en el SDP se aplicará para las conversiones necesarias de los pagos en moneda local.

| Pagos | |
|---|----------|
| <i>Entregable</i> | % |
| 1. Plan de trabajo | 10% |
| 2. Documento con mapeo de las trayectorias laborales, rutas de aprendizaje, oferta formativa y opciones de certificación para los cargos de entrada en el sector audiovisual seleccionados por el proyecto | 30% |
| 3. Documento que contenga criterios de selección de los participantes, asegurando la viabilidad de la vinculación del grupo de jóvenes al sector audiovisual, atendiendo a sus perfiles, pertenencia territorial y demás variables necesarias para el análisis (junio/julio 2022) | 30% |

| | |
|------------------------------------|------|
| | |
| 4. Informe final de la consultoría | 30% |
| TOTAL | 100% |

11. **Supervisión e Informes**

La consultora debe trabajar de la mano con la líder del proyecto Fernandez Coto, Raquel Auxiliadora (SCL/EDU) Banco Interamericano de Desarrollo.