

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

OBJETO DE CONTRATACIÓN

El objeto de este pliego implica la solicitud de un proveedor académico que presente una oferta técnica y económica para realizar DOS TALLERES FORMATIVOS en el marco del programa Por Talento Digital: “**Taller Software CLO3D**” y “Taller Avatares y Skins”.

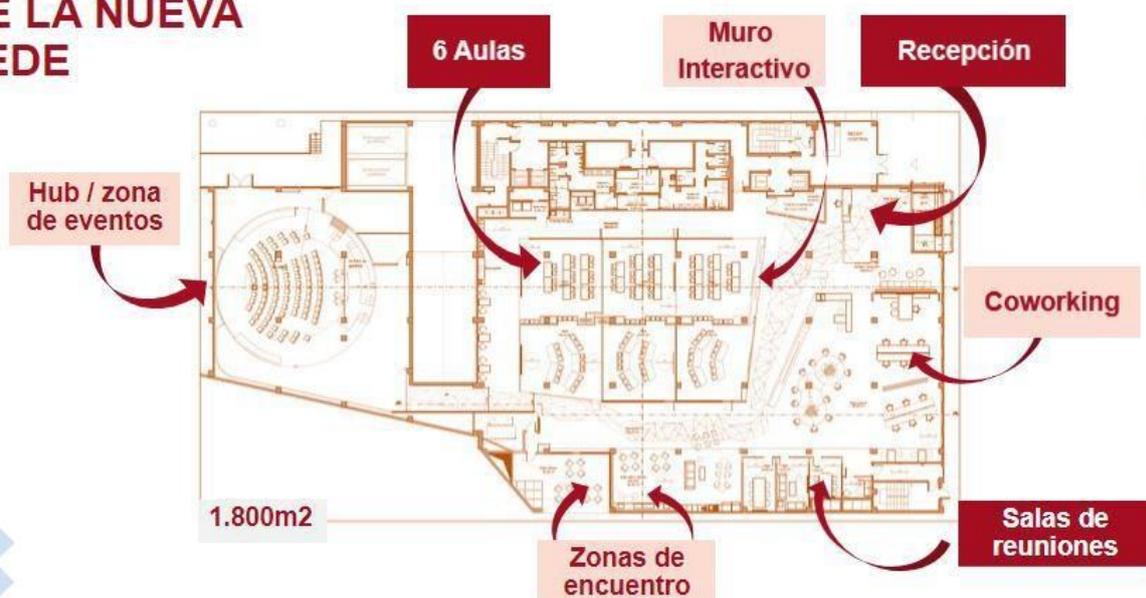
INTRODUCCIÓN

Por Talento Digital es un Programa Permanente de Formación de la Fundación ONCE y de sus Asociaciones Inserta Empleo e Inserta Innovación, dirigido a mejorar la empleabilidad de las personas con discapacidad en el ámbito digital y tecnológico. Sus objetivos fundamentales se centran en mejorar las competencias digitales básicas, formar en los perfiles tecnológicos más demandados, dar respuesta a necesidades específicas expresadas por las empresas y adecuar los perfiles profesionales de las personas con discapacidad a las demandas digitales del mercado laboral actual.

Realizamos formación presencial y virtual en todo el territorio español y, desde noviembre de 2021, hemos abierto un primer centro de formación propio en Madrid que está situado en la zona de Embajadores, una de las mejor comunicadas y accesibles de la ciudad.

El Centro de formación XTD es un espacio polivalente de 1800 m², diseñado en torno a tres pilares: Accesibilidad, Sostenibilidad e Innovación Tecnológica.

ESPACIOS DE LA NUEVA SEDE



PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

ESPECIFICACIONES DE SERVICIO

El marco de estas acciones es el Programa Por Talento Digital de la Fundación ONCE y sus dos asociaciones, Inserta Empleo e Inserta Innovación.

<https://portalentodigital.fundaciononce.es/>

Se trata de formación para el empleo, por lo que el alumnado, tras finalizar la formación, debe estar preparado para iniciar una nueva carrera profesional en el mundo de las competencias digitales. El proyecto debe mantener este enfoque durante todo el proceso.

1. ASPECTOS RELEVANTES ACERCA DE LA OFERTA

- a) La oferta debe contemplar **un itinerario** con dos talleres que supongan hitos certificables y significativos:
 - Definir los objetivos de la acción, identificándolos con competencias relevantes y de forma que sea necesario ir alcanzando hitos de aprendizaje.
 - Entregar un diploma por cada taller según los criterios de aprovechamiento o asistencia para el alumnado finalizado.
- b) Será necesario detallar en la oferta los **requisitos y perfil de conocimientos iniciales del alumnado, las profesiones** a las que podrán optar una vez finalizada con éxito la formación.
- c) A pesar de tratarse de un programa presencial, será necesario contemplar planes de virtualización en circunstancias de suspensión de la presencialidad en el centro de formación por protocolo de COVID-19, de manera que el alumnado pueda tener la posibilidad de seguir las clases en remoto tanto de manera individual desde su domicilio o trasladar el grupo completo a formato virtual. Si fuera el/la docente el positivo, este/a deberá ser sustituido en el aula según los mismos criterios de selección que el/la titular.
- d) Es necesario que las plataformas que se utilicen para la formación sean **accesibles en su totalidad** (A modo orientativo, se deben cumplir los requerimientos de Web Content Accessibility Guidelines (**WCAG**)).
- e) Adicionalmente, será necesario señalar en la oferta cualquier necesidad existente de SW o HW, así como posibles restricciones o adaptaciones necesarias para personas con discapacidad, tanto para la formación como para el desempeño futuro del puesto de trabajo. En caso contrario, se supondrá que no existen restricciones de cara a la selección del alumnado.
- f) En la oferta económica se deberá indicar el **coste/grupo adicional** en caso de que se pudiera cerrar un segundo grupo, así como el **coste/hora adicional** en caso de que se tuviera que ampliar horas en la formación por necesidades del programa.

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

2. OPERATIVA DEL PROGRAMA

- a) **Duración de cada taller: 15 horas en aula.**
- a) **Horario:** 5 horas diarias (horas y turno a decidir por Inserta Innovación).
- b) **Lugar impartición:** En la sede de Por Talento Digital, calle Fray Luis de León, 11
- c) **Fecha de inicio:** ambos talleres deben ser impartidos en Febrero 2023 en horario de mañana, preferiblemente:
 - a. Taller 1: 13, 14 y 15
 - b. Taller 2: 21, 22 y 23
- d) **Alumnado:** hasta 12 alumnos/as por taller.

3. EL PERFIL DE LOS/AS ALUMNOS/AS al que va dirigida esta acción formativa es:

Personas con discapacidad, con **grado igual o mayor del 33%**, en edad laboral y en situación de búsqueda activa de empleo o mejora de empleo, con un nivel académico mínimo de FP Grado Medio y muy recomendable FP Grado Superior, Bachiller o Grado Universitario en Economía, ADE, Estadística, Matemáticas, Ciencias Políticas, Psicología, y/o conocimiento demostrable/experiencia laboral en perfiles de negocio, análisis de datos y uso de Excel. Recomendable nivel básico de inglés técnico.

Este programa estará dirigido tanto a profesionales en activo que quieran mejora su empleabilidad como a recién titulados, que provengan de cualquier área profesional y que tengan pasión por los datos y el análisis óptimo de los mismos.

Se requieren además las siguientes competencias: Capacidad de trabajo en equipo; Capacidad de resolución de problemas; Capacidad de análisis y síntesis; un enfoque lógico y metódico del trabajo; Autogestión; Curiosidad

4. EQUIPO DEL PARTNER ACADÉMICO

El equipo estará compuesto por un/a coordinador/a, docentes y un tutor/a que en colaboración con los/as docentes, será el responsable del seguimiento y orientación individual del alumnado a nivel de competencias laborales y evolución en la adquisición de los conocimientos requeridos, identificando desviaciones sobre el desarrollo del programa y definiendo acciones para su ajuste.

a) **Experiencia y solvencia del equipo docente**

- Formación Académica vinculada a la especialidad objeto de la licitación: poseer como mínimo Titulación Universitaria o Ciclo Formativo de Grado Superior en la familia profesional correspondiente.

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

- Experiencia previa en la impartición de un mínimo de tres acciones en la misma especialidad formativa o similar / análogo objeto de la licitación, en los últimos cinco años en modalidad presencial y/o virtual.

b) En el caso de no disponer de la formación académica requerida, el personal docente deberá cumplir y acreditar:

- Formación Académica no vinculada a la especialidad objeto de la licitación: poseer como mínimo Titulación Universitaria o Ciclo Formativo de Grado Superior.
- Una experiencia profesional en puestos de desarrollo de software al menos de tres (3) años en los últimos cinco (5) años o,
- Una experiencia docente en la impartición de un mínimo de seis (6) acciones en la misma especialidad formativa objeto de la licitación, o similar / análoga¹ en los últimos cinco (5) años en modalidad presencial.

5. ACTIVIDADES DE GESTIÓN Y COORDINACIÓN A DESARROLLAR POR PARTE DEL PROVEEDOR.

El proveedor que presente una oferta deberá incluir los servicios especificados en el **Anexo I** del presente pliego. Estos servicios servirán para la puesta en marcha del programa presencial en Madrid, con las características y requerimientos necesarios para la ejecución de la acción formativa.

6. DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES

Taller Software CLO3D: Duración: 15 horas (idealmente en 3 jornadas seguidas)

- **Objetivo:** Conocer las posibilidades que ofrece las herramientas de CLO3D para el diseño, desarrollo de patrones, edición de patrones, texturizado de tejidos y su aplicación tanto para el desarrollo y diseño de prendas cómo para crear colecciones virtuales.. El taller consistirá en la recreación de vestuario de un personaje, partiendo de patrones ya creados.
- **Salidas profesionales:** Como diseñador de moda digital en la industria de la moda y del textil, como patronista industrial y para diseñador de vestuario con habilidades 3D y digitales.

Contenido:

○ Día 1:

- Qué es la moda digital y sus aplicaciones. Qué es un moodboard digital.
- CLO3D. Presentación del software y aplicaciones que se pueden desarrollar (desde desarrollo de patrones para el mundo físico como desarrollo de patrones para vestir al avatar en el metaverso, cine)

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

■ Interfaz:

- Ventanas, navegación y atajos
- Herramientas de edición y transformación

○ Día 2:

- Importación de patrón
- Posicionamiento y cosido
- Cosido de prendas y tipos de simulación sobre el avatar
- Modificar un patrón con herramientas 2D y 3D. Líneas internas.
- Distancia de particular. Color y materiales
- Total look.

○ Día 3:

- Guía de materiales y propiedades físicas y mecánicas de los tejidos digitales.
- Textura mapa de normales y mapa de rugosidad.
- Fornituras y detalles
- Herramientas de superponer, extracción y establecer subcapa
- Renderizado

Nivel profesorado: Docente titulación y experiencia demostrada en Software CLO3D nivel alto + softwares complementarios de modelado con Blender y Unreal Engine.

Software: Para el taller vocacional, el alumno puede probar el software dándose de alta y disfrutar del uso de CLO3D durante la duración del taller. El software deberá desinstalarse de los equipos de Fundación ONCE una vez terminado el curso y será el alumno quien acepte las condiciones de uso por ser una licencia de prueba personal académica. No podrá utilizarse posteriormente con fines comerciales.

Taller Avatares y Skins: duración 15 horas (idealmente en 3 jornadas seguidas)

- **Objetivo:** Conocer un software profesional para la creación de personajes usado en la industria de la animación, videojuegos, AR, VR y moda 3D como es Character Creator. Además, el software de animación 3D en tiempo real ICLONE con el que producir fácilmente animaciones para piezas audiovisuales de moda 3D, videojuegos, desarrollo de contenido, educación y arte.

- **Salidas profesionales:** Diseñadores de prendas, colecciones y recursos virtuales para metaverso, diseñadores de prendas para películas de animación, diseñadores de looks totales para videojuegos.

Contenido:

○ Día 1:

- Presentación de los dos softwares y de lo que se puede llegar a hacer con ellos.
- Introducción al software Character Creator entendiendo la morfología del personaje y con ayuda del profesor, ver todas las posibilidades que tiene.

○ Día 2:

- Creación de un personaje partiendo de un personaje base y cómo vestirlo con prendas ya creadas. Se trabajará en adaptación del rostro, del pelo y morfología hasta llegar a un personaje propio generado por el alumno.

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

- Trabajar en una adaptación más tipo cartoon o personaje simplificado cercano a los videojuegos y metaverso.

- Día 3:

- Introducción a iClone para poder animar al personaje.
- Animación del personaje para que haga un recorrido básico de un punto a otro.
- Renderizado final.

Nivel profesorado: Docente titulación y experiencia demostrada en Softwares de Reallusion Character Creator 4 y iClone 8 y nivel alto + softwares complementario con Unreal Engine.

Software: Para el taller vocacional, el alumno puede probar el software dándose de alta y disfrutar del uso de Character Creator y iClone durante la duración del taller. El software deberá desinstalarse de los equipos de Fundación ONCE una vez terminado el curso y será el alumno quien acepte las condiciones de uso por ser una licencia de prueba personal académica. No podrá utilizarse posteriormente con fines comerciales.

PLAZOS Y PROCEDIMIENTO DE PRESENTACIÓN DE LAS OFERTAS

El plazo establecido para la presentación de las propuestas será hasta el 16 de enero de 2023 a las 11.00h (AM). Para la presentación de la propuesta se deberá enviar un e-mail a la cuenta de correo:

mmartinp@fundaciononce.es
mitorresg@fundaciononce.es

Las propuestas deben ir debidamente fechadas y firmadas.

CRITERIOS DE VALORACIÓN DE LAS OFERTAS

- 1) Adecuación de la metodología empleada y accesibilidad a los materiales y contenidos: **25%**
- 2) Perfil del profesorado, experiencia formativa en el área de impartición y experiencia docente en alumnado con discapacidad: **25%**
- 3) Menor importe: **25%**
- 4) Solvencia técnica en otros clientes: **25%**

En Madrid, a 10 de enero de 2023.

Por Talento Digital

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

ANEXO I

El proveedor que presente una oferta deberá incluir los siguientes servicios para la puesta en marcha del programa con las características y requerimientos para la ejecución de la acción formativa.

- Diseño de entrevista y preparación de prueba o pruebas previas de nivel relativas a competencias necesarias para cursar la formación, con objeto de realizar un filtro previo de alumnado.
- Selección previa de las personas participantes. Inserta Innovación trasladará un listado de alumnos/as potenciales. Para ello, contactará vía telefónica, videollamada y/o email con las personas preseleccionadas. Participará activamente en la entrevista al alumnado seleccionado, garantizando la veracidad de la información proporcionada, los documentos facilitados y el interés y disponibilidad de los/as participantes.
- La realización la edición objeto a contratar estará supeditada inicialmente a la configuración de un grupo con un número mínimo de 10 alumnos/as. En el supuesto de no llegar a los mínimos establecidos, se procederá a la cancelación de la misma.
- Estas ediciones podrán ser canceladas por motivos de modificaciones en la planificación de actividades del Programa Por Talento Digital si así fuese necesario.
- Elaboración de planes metodológicos adaptados a las necesidades específicas de apoyo educativo que se precisen en función al perfil del alumnado.
- Garantizar que todos los materiales didácticos y plataforma de estudio son accesibles.
- Diseño de la acción formativa, de los materiales e impartición de la formación. En este documento se propone un borrador de contenido a ampliar y/o modificar por parte del proveedor en función de sus conocimientos y experiencia.
- El proveedor va a aportar todo el SW y HW necesario para el desarrollo de las acciones más allá de aquellos existentes en el centro (equipos portátiles para los alumnos con Office 365, pizarra digital y sistema de videoconferencia).
- Control de asistencia diaria, justificantes de ausencia y evaluación del alumnado. Será necesario contar con un sistema de evaluación y superación de la formación claro y en todo momento disponible para los/as alumnos/as. Gestión de la información, documentación y tramitación de las ayudas a la asistencia a la formación presencial.

PLIEGO DE CONDICIONES - CONTRATACIÓN DE PROVEEDOR PARA LA IMPARTICIÓN DE TALLERES VOCACIONALES DEL SECTOR DE LA MODA DIGITAL

- Elaboración de la hoja de Incidencias en el caso de producirse alguna falta o baja voluntaria de algún alumno, detallando las fechas y, en caso de disponer de información, el motivo de la falta, informando a la coordinación de XTD del curso.
- La Ficha de Incidencias del Alumno se remitirá a la coordinación de XTD el mismo día en que se produce la falta o se conoce la baja voluntaria de un alumno.
- Seguimiento del alumnado y del profesorado durante todo el programa, incluidas las fases de pre y selección de los/as participantes, se requiere contar con una figura de tutor/a de apoyo o coordinador/a familiarizado con el ámbito de la discapacidad, con presencia regular en el centro de formación (durante las dos primeras semanas de la formación se encontrará de manera presencial y en el mismo horario lectivo que el curso, a continuación y hasta la finalización del mismo, acudirá al menos durante dos días a la semana también presencialmente).
- El alumnado además tendrá que contar con una vía de comunicación y contacto telemática y/o telefónica que apoye al alumnado en el proceso de aprendizaje, resuelva posibles dificultades y garantice el seguimiento del programa y la entrega de documentación solicitada por parte de Inserta Innovación.
- Rellenar la ficha de Evaluación Modular por cada uno de los módulos y el Acta de Evaluación Final con la valoración final del alumno, teniendo en cuenta los resultados de las evaluaciones modulares.
- Preparación de diplomas y entrega al finalizar cada curso, según los criterios de aprovechamiento o asistencia para el alumnado finalizado. Recogiendo la evidencia de la entrega del mismo, pudiendo ser entrega física o electrónica vía mail.
- Envío de la encuesta de satisfacción a participantes de cada módulo o curso. Se genera desde Por Talento Digital y se comparte el enlace generado al proveedor que se encargará enviarla a cada uno de los participantes. Los resultados de la encuesta se volcarán en la carpeta del grupo de Teams
- Creación de una Memoria final de resultados de la formación: áreas de mejora y sugerencias
- Análisis de los perfiles que puedan ser aptos para itinerarios formativos posteriores.