

## ANEXO - FICHA TECNICA

El proponente deberá leer cuidadosamente el presente documento, el contiene la metodología diseñada por la Fundación DIS para el Ministerio TIC, que aplicará el contratista para la evaluación Técnico-Científica, sociocultural y Ambiental de los resultados y el impacto del Proyecto Chocó Vive Digital.

En ella encontrará las actividades que debe realizar y los resultados esperados que entregará al finalizar el contrato. Así mismo se indican la información que el contratista debe incorporar a su propuesta, según corresponda, tales como la información contenida en el literal **d. Recolección de información (trabajo de campo)**, que debe ser incorporada a la oferta.

- **CONDICIONES TECNICAS MINIMAS EXIGIDAS**

La verificación de los requisitos técnicos mínimos exigidos no tiene puntaje alguno pero habilita o no la propuesta.

El proponente diligenciará la información solicitada en los pliegos que servirá al comité de compras para verificar si la oferta cumple o no con las especificaciones técnicas mínimas exigidas.

De conformidad con los lineamientos metodológicos impartidos por el Ministerio de las TIC para la metodología a utilizar en la evaluación técnico- científica, socio-cultural y ambiental de los resultados y el impacto de los proyectos de la Iniciativa Vive Digital Regional Fase 2, correspondientes a las convocatorias VDR 2012 y 2013 (ETCSC y A), así como los lineamientos que deben ser incorporados en los estudios previos para el proceso de selección de las entidades que desarrollen esta tarea, la que se enmarca dentro del contexto general de la consultoría, se procede a incorporarlos.

La evaluación de impacto se realizará sobre los componentes seleccionados en cada uno de los convenios de las convocatorias VDR 2012 y 2013.

El contenido del documento ha sido estructurado en torno a cuatro ejes básicos:

1. Unas bases conceptuales que le dan el marco de referencia al enfoque metodológico propuesto para evaluar los resultados y el impacto de los proyectos
2. Las condiciones técnico-administrativas mínimas a tener en cuenta en el proceso de convocatoria y selección del ente evaluador.
3. La matriz de indicadores mínimos que deben ser considerados en el proceso evaluativo de los proyectos, desde la perspectiva del tipo de entregables y las áreas de intervención.
4. El glosario, que asegure el común entendimiento de los términos utilizados en el marco conceptual, las condiciones técnico-administrativas y la matriz de variables.

### 1. Bases Conceptuales de la Evaluación TCSC Y A

Dos son los elementos conceptuales que deben guiar al contratista para la implementación metodológica para la evaluación integral de resultados e impacto de los proyectos: el alcance del concepto de evaluación y los tipos de evaluación posibles.

## 1.1 El Concepto de Evaluación

Para este proceso se acoge la definición de evaluación como un proceso que permite establecer de manera sistemática y objetiva, la pertinencia, eficiencia, eficacia e impacto de un proyecto, en función de los objetivos planteados para su realización.

En ese orden de ideas, es fundamental el abordaje de tres dimensiones metodológicas:

- **Cuantificar:** Identificar cambios generados con la intervención y asignar magnitudes
- **Valorar:** Calificar la satisfacción generada y la importancia percibida de los cambios registrados
- **Comparar:** Analizar el resultado en la población intervenida, frente a un parámetro

Resulta de suma importancia tomar en cuenta que el proceso de evaluación se enfoca en el análisis de los resultados y el impacto del proyecto, con miras a identificar los beneficios generados y a brindar información que soporte la toma de decisiones para fortalecer el proyecto en curso o futuros de similares características.

## 1.2 Los Tipos de Evaluación

Un proceso de evaluación puede tener lugar en cualquier etapa de la vida de un proyecto e incluso antes de iniciarlo; sin embargo, justo dependiendo del momento en el que se realice, sus objetivos, sus alcances e incluso hasta sus técnicas serán diferentes.

Al finalizar el proyecto, se deben ejecutar dos tipos de evaluación:

- **Una evaluación de resultados**, que establezca el nivel de cumplimiento de los objetivos planteados en relación con los efectos generados en el corto plazo y que, contribuya a establecer la percepción sobre los impactos esperados entre la población beneficiaria
- **Una evaluación de impacto**, que apunta a establecer la efectividad y la eficiencia del proyecto, en función de la necesidad a satisfacer o el problema a resolver.

Para una mayor precisión en los conceptos involucrados en la evaluación para los proyectos, debe tenerse en cuenta que ésta se configura a partir de la medición conjunta de la efectividad y la eficiencia del proyecto, por lo cual es importante tener claro el alcance de la medición de los dos elementos del modelo.

La Efectividad del proyecto, mide:

- Contribución a la solución del problema que originó el programa
- Resultados obtenidos en la población beneficiaria

- Satisfacción de los beneficiarios con el programa
- Relevancia asignada a los beneficios del programa

La Eficiencia del proyecto (rentabilidad social del proyecto), determina:

- Beneficios percibidos por los usuarios: previstos y no previstos
- Cambios generados en la población beneficiaria
- Identificación de oportunidad de generación de valor para los beneficiarios a partir del proyecto

Mientras una evaluación de resultados puede hacerse al momento de la terminación del proyecto o en un término de corto plazo una vez concluido, la evaluación de impacto, en estricto sentido, debe tener lugar en un momento posterior, teniendo en cuenta las necesidades de tiempo para obtener los cambios o beneficios de fondo que se esperan de la intervención realizada e identificar la sostenibilidad de tales beneficios en el tiempo.

Sin embargo, se propone un acercamiento predictivo a ese impacto, mirado desde los resultados alcanzados y las expectativas de beneficios a generar, así como de la identificación de las condiciones necesarias para que los impactos esperados realmente se presenten.

Las condiciones técnico administrativas que se incluyen en el siguiente aparte, consideran los factores a tener en cuenta para la contratación de la evaluación de resultados y del establecimiento de un impacto de carácter predictivo, desde el punto de vista cualitativo y cuantitativo.

## **2. Condiciones Técnico Administrativas/Contractuales de la Evaluación TCSC y A**

Como punto de partida, debe tenerse en cuenta que la preparación de los estudios previos para la convocatoria de esta evaluación, que además de los requisitos mínimos propios, como garantías, cronograma de convocatoria, formas de presentación, entre otros, se incorporan seis elementos claves, correspondientes a las siguientes, que serán condiciones mínimas a cumplir por los proponentes en cada una de ellas.

### **2.1 Objetivos y alcance de la evaluación**

El objeto de la consultoría es el de realizar la evaluación TCSC y A de los resultados del proyecto Vive Digital Regional de Armenia, según lo descrito en el Convenio de Cooperación, su anexo técnico y la matriz de marco lógico.

Se entiende por evaluación TCSC y A la incorporación en el proceso evaluativo de los aspectos técnico-científicos, socio-culturales, ambientales y de rentabilidad social, conforme lo establecido en el Guía Colciencias No. 2: Manual Metodológico General para la Identificación, Preparación, Programación y Evaluación De Proyectos (Ver Anexo) y el formato de presentación de propuestas definido por el Ministerio TICs, que hacen parte del presente documento.

El alcance de la evaluación TCSC y A está definido por los siguientes aspectos:

- La evaluación se desarrollará, tomando como marco conceptual la definición y el tipo de evaluación que se incluye a continuación:

a) La evaluación es el proceso que permite establecer de manera sistemática y objetiva, la pertinencia, eficiencia, eficacia e impacto de un proyecto, en función de los objetivos planteados para su realización.

b) Por tratarse de una evaluación a realizar en la fase final del proyecto, corresponde a una evaluación de resultados, mediante la cual se establece la correspondencia entre los objetivos formulados y los logros alcanzados. De igual manera, a nivel de resultados es fundamental identificar la visibilidad de los actores del proyecto y el rol que cumplen.

c) La evaluación de impacto tendrá lugar a partir de la definición de condiciones necesarias y probables para lograr los cambios esperados y la generación de valor deseable, a partir de la intervención del proyecto.

De igual manera, se busca realizar una proyección sobre el impacto alcanzable, a través de la determinación del nivel en el cual el proyecto soluciona el problema/necesidad que le dio origen y la estimación de su relación beneficio/costo.

- La evaluación TCSC y A incorporará, como mínimo, el diseño por parte del contratista, de los Instrumentos de recolección de información, diseño de las muestras, aplicación de los instrumentos y recolección de la información (trabajo de campo), procesamiento y análisis de la información.
- El principal entregable de la Evaluación TCSC y A, en sus aspectos técnico-científicos, socio-culturales, ambientales y de rentabilidad social, será un documento analítico con los resultados de la evaluación, sin perjuicio de los informes parciales de avance que se mencionan más adelante.

## 2.2 Las etapas de la evaluación TCSC y A

La evaluación se debe ceñir a las siguientes etapas:

- a) Definición de objetivos, alcance y resultados esperados
- b) Identificación y definición de beneficios, y variables
- c) Diseño de instrumentos (incluida prueba piloto) y definición de muestras
- d) Aplicación de instrumentos (trabajo de campo)
- e) Procesamiento y análisis de información.
- f) Entrega de informe final

El proponente deberá explicitar el cumplimiento de cada una de estas etapas, así como las actividades asociadas a cada una de ellas y los informes de avance a generar, que deberán hacerse de manera semanal.

## 2.3 Condiciones Técnicas Mínimas

### a. Variables de resultados e impacto:

- La Evaluación TCSC y A, tendrá en cuenta los alcances de los proyectos, conforme lo establecido en el documento Colciencias No. 2 – Anexo.
- Para ello, tomará como referencia la batería de variables definida por VDR. Estas variables (con los beneficios de los cuales se derivan) serán consideradas el mínimo a medir, pero deberán ser adaptadas por el contratista en cada caso a las condiciones específicas de los proyectos a evaluar.
- Las variables deberán recoger información de resultados objetivos alcanzados, así como percepciones en torno a los beneficios recibidos y a los impactos esperados.

Las variables a manejar, deberán mostrar resultados desde dos perspectivas básicas:

- Los entregables del proyecto, analizados desde los alcances establecidos por Colciencias;
- Y, las áreas o campos de intervención, en función del logro de cambios generados por el proyecto.

Se podrán incorporar variables adicionales, que contribuyan a una mejor comprensión de los resultados del programa; en este caso, tales variables adicionales serán aprobadas por el ente competente definido por el Ministerio.

## **b. Instrumentos:**

Los instrumentos de recolección de información serán cuantitativos y/o cualitativos, de acuerdo con la naturaleza de la información a levantar y el tamaño de la población a consultar, así:

La población de beneficiarios directos deberá ser abordada a través de la aplicación de una encuesta estructurada en función de las variables que le apliquen. Esta encuesta deberá recoger como mínimo:

- i. Datos de identificación y caracterización sociodemográfica de los beneficiarios, que permitan la clasificación de resultados
  - ii. Caracterización del acceso, niveles y tipo de uso de las TIC
  - iii. Información que permita establecer las variables definidas como pertinentes y operacionalizadas según las particularidades
  - iv. Percepción de beneficios alcanzados: previstos y no previstos
  - v. Percepción de los cambios generados frente a la situación inicial
  - vi. Grado de Satisfacción de los beneficiarios con el programa
  - vii. Nivel de visibilidad de los actores involucrados y percepción de los roles cumplidos
  - viii. Estimación de la probable generación de valor como resultado de participación en el proyecto
- Para los beneficiarios indirectos, en función del tamaño de la población y la disponibilidad de recursos económicos, podrán utilizarse técnicas cualitativas, como las entrevistas y/o grupos focales, que deberán ser conducidas en función de una guía debidamente estructurada.
  - Cuando la naturaleza del proyecto lo amerite, deberá utilizarse información secundaria que contenga registros para establecer cambios en el desempeño y/o comportamiento de los beneficiarios del

proyecto (v.g. pruebas SABER, para desempeño académico). Sin embargo, en ningún caso, esta información secundaria sustituirá la consulta directa a través de encuesta

## c. Muestras

- Las muestras deben ser definidas en función del tamaño poblacional:
  - i. Si se trata de poblaciones grandes (v.g. estudiantes, mujeres, microempresarios, ciudadanos, etc.), se debe estimar un tamaño muestral que asegure una confiabilidad mínima del 95% y un error de muestreo que no supere el 10%
  - ii. Si se trata de poblaciones pequeñas (v.g. los profesores de una escuela o el personal médico de un centro de salud), podrá trabajarse en función de una muestra de conveniencia que en función de criterios claramente establecidos, asegure una adecuada representatividad.
    - La unidad muestral básica será siempre el beneficiario. Así, cuando se trate de personas, la unidad básica será el individuo; pero cuando el beneficiario es una entidad o institución, la unidad deberá estar configurada por un número plural de individuos que la representen.
    - Para efectos de la comparación, tanto de los beneficios inmediatos del proyecto como de la proyección de los impactos a alcanzar, deberá recurrirse a la estrategia de una muestra de grupo pareado. Esto significa, una muestra de un tamaño igual a la estimada para los beneficiarios, que se obtenga de una población con características sociodemográficas y de condiciones de entrada a proyectos similares, pero que no haya estado expuesta a la intervención del proyecto.
    - El tipo de muestreo a aplicar debe ser, en esencia, de dos tipos:
      - i. Muestreo aleatorio simple con asignación proporcional por algún concepto particular, que asegure la representatividad de la totalidad de los grupos intervenidos
      - ii. Muestreo por conglomerados, cuando resulte necesario muestrear a través de varias etapas unidades diferentes (v.g. municipios, hogares y personas)

La versión final de las variables definidas, los instrumentos y las muestras deberán ser aprobados por un ente competente definido por el Ministerio, y constituirá el Entregable parcial No. 1

## d. Recolección de información (trabajo de campo)

El trabajo de campo deberá ser objeto de una rigurosa planeación, **INCLUIDA EN LA OFERTA Y QUE CONTENGA:**

- i. Cobertura y/o alcance geográfico y poblacional

ii. Rutas de desplazamiento

iii. Logística prevista según técnicas a utilizar

El consultor presentará una memoria del trabajo de campo, que constituirá el Entregable parcial No. 2

#### **e. Variables de impacto predictivo:**

El análisis de impacto predictivo se adelantará a partir de las variables básicas relacionadas con:

i. El retorno esperado de la inversión social

ii. La tasa de rentabilidad social esperada

iii. La relación de beneficio/costo esperada

Para esta estimación, el desarrollo de la evaluación debe contemplar la identificación de beneficios susceptibles de ser medidos en términos económicos, los cuales habrán de confrontarse con la totalidad de la inversión realizada (en dinero, en especie y en tiempo) por todos los actores que han intervenido en el proyecto.

## **2.4 Procesamiento, análisis y entrega de la información**

### **a. Procesamiento y análisis:**

El procesamiento y análisis de información debe hacerse a través de un software especializado que permita como mínimo la realización de análisis de nivel:

- Descriptivo
- Bivariado y multivariado

El proponente/proveedor deberá estructurar un reporte de análisis de información, que deberá ser discutido y aprobado por el ente competente designado por el Ministerio.

### **b. Entregable final**

Aparte de los entregables parciales mencionados, el proponente/proveedor entregará un Informe Final (Entregable No. 3) en versión impresa y digital, con las siguientes características mínimas:

Informe narrativo que incluya presentación, tabla de contenido, metodología utilizada, capítulos estructurados de resultados y hallazgos y las conclusiones y recomendaciones detalladas en función de los objetivos del proyecto

- Informe Ejecutivo con las conclusiones y recomendaciones principales a ser tenidas en cuenta en la ejecución de proyectos similares hacia el futuro
- Una presentación gráfica de los resultados
- Una memoria completa con las variables, instrumentos, muestras, y bitácora del trabajo de campo.
- Un archivo magnético con la base de datos resultante del trabajo de campo

Dicho informe deberá ser presentado al Comité Regional con el ánimo que los miembros del mismo conozcan los resultados y sean ellos quienes determinen si el entregable cumple con lo solicitado.

### 3. Matriz de Variables

Las variables mínimas de medición de resultados e impacto, están definidas en función de:

- Los alcances definidos por Colciencias relacionados con los entregables tipo, corresponden a los siguientes:

No.	ENTREGABLES GENERALES
1	Procesos formativos específicos con utilización de las TIC
2	Desarrollo de plataforma informática con orientación específica
3	Adecuación de espacios para uso de la TIC
4	Infraestructura tecnológica
5	Capacitación y Certificación TIC
6	Desarrollo de sistema de información
7	Desarrollo/implementación de aplicativo de uso específico
8	Apropiación de las TIC con fines específicos
9	Generación de redes de conocimiento a través de las TIC, para el mejoramiento de procesos específicos
10	Eficiencia de procesos en la gestión pública
11	Generación de oportunidades productivas
12	Soporte uso TIC

Las áreas o campos de intervención específicos, asociados al propósito general del proyecto

No.	ÁREAS O CAMPOS DE INTERVENCIÓN
1	Educación
2	Productividad/emprendimiento
3	Acercamiento y masificación de TIC
4	Salud
5	Participación ciudadana
6	Productividad Administrativa Local
7	Turismo



8	Seguridad y Convivencia
9	Cultura

La matriz de variables mínimas según el alcance del proyecto está estructurada a partir de los alcances de la evaluación definidos por Colciencias en el ámbito Técnico-Científico, Sociocultural y Ambiental. Luego, se toma cada uno de los entregables tipo y de cara a cada uno de los alcances que le resulten aplicables, el proponente seleccionado con el acompañamiento del ejecutor establecen los beneficios derivados del proyecto y las variables que los pueden medir.

La matriz de variables con base en los entregables tipo, se incluye en el anexo 1.

Algunos de los alcances establecidos por Colciencias y el Ministerio no están asociados - en principio, a ninguno de los proyectos 2012 – 2013. Sin embargo, es necesario involucrar en la consulta preguntas asociadas a ellos, con el propósito de validar su ausencia o identificar beneficios asociados no identificados previamente, lo que realizará el proponente seleccionado con el acompañamiento del ejecutor:

ALCANCE	DEFINICIÓN	PREGUNTAS
Transferencia tecnológica	Negociación, apropiación, desagregación, asimilación, adaptación y aplicación de nuevas tecnologías nacionales o extranjeras	¿La iniciativa adopta nuevas tecnologías nacionales o extranjeras? De ser así, ¿cuáles y cómo lo hace?
Cooperación científica y tecnológica	Actividades dirigidas a reunir y administrar fondos para ciencia y tecnología que apoyan las actividades de ciencia, tecnología e innovación adelantadas por entidades.	¿La iniciativa administra fondos para apoyar actividades de ciencia, tecnología e innovación? De ser así, ¿de dónde provienen y cómo administra estos recursos?
Minimizar daños ambientales y a los ecosistemas	Reducir los efectos negativos producidos por una determinada acción sobre los diferentes factores del medio ambiente y a las relaciones entre los seres vivos y éste.	¿La iniciativa contempla la protección de los ecosistemas y la reducción de los daños ambientales? De ser así, ¿cómo lo hace?
Uso racional y sostenible de los recursos naturales	Uso de los recursos naturales que aseguren su perdurabilidad en el tiempo y el equilibrio ecológico	¿La iniciativa incluye el uso racional y sostenible de los recursos naturales? De ser así, ¿cómo lo hace?
Compartir equitativamente los recursos y la calidad ambiental	Acceso equitativo a bienes o servicios proporcionados por la naturaleza sin afectar ningún componente básico del medio ambiente.	¿La iniciativa contempla un acceso equitativo de los recursos naturales sin alterar la calidad ambiental? De ser así, ¿cómo lo hace?

Desde otra perspectiva, se ha construido una matriz de variables a partir de los campos o áreas de intervención. Cada una de ellas se relaciona con finalidades particulares de los proyectos, de cara a las cuales han sido definidos los indicadores mínimos que se deberían tener en cuenta.

El anexo 2 contiene la matriz completa de variables, clasificada en función del área o campo de intervención del proyecto. Cada proyecto deberá involucrar como mínimo tantas variables como áreas de intervención le resulten aplicables, lo que hará el proponente seleccionado con el acompañamiento del ejecutor.

#### 4. Glosario de Términos

A lo largo de todo el documento se utilizan términos que ameritan una definición particular, con el propósito de asegurar la alineación de significados.

## a. Términos de las Bases Conceptuales

**Pertinencia:** Correspondencia entre las características del proyecto, y la(s) necesidad(es) a la(s) que pretende responder. Así mismo, adecuación de los elementos del proyecto a las características de la población a la cual va dirigido.

**Eficiencia (Rentabilidad Social):** Evidencia de que el proyecto fue desarrollado de la mejor manera, en términos de sus condiciones de calidad y del cumplimiento de sus objetivos, generando beneficios suficientes para justificar la inversión realizada.

**Efectividad:** Determinación de la medida en la cual el proyecto está haciendo lo debido y bien hecho. Es decir, grado de cumplimiento de los objetivos definidos, y características de calidad en las condiciones de implementación

**Impacto:** Cambio(s), planeados o no, que experimenta un grupo de individuos o comunidad, atribuibles directamente a la acción del proyecto.

**Entorno:** Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, políticos, económicos, ambientales, etc., que rodean la comunidad o el proyecto y que pueden influir positiva o negativamente en su desarrollo

**Población objetivo:** Grupo específico de personas, familias, organizaciones, empresas, comunidades, otros, al cual están dirigidos los beneficios del proyecto.

**Beneficiarios:** Sinónimo de la población objetivo

**Variable:** Parámetro de medición (condición, magnitud o característica) que refleja de manera observable el comportamiento de aquello que se quiere estudiar. Como tal, es la herramienta que hace posible medir el nivel de cumplimiento, resultado o estado efectivo de los resultados del proyecto.

**Beneficios:** Ganancia (social, económica, personal, etc.) obtenida a partir de la participación en el proyecto.

**Beneficios previstos:** Aquellos claramente identificados como posibles Y resultantes de la intervención del proyecto

**Beneficios no previstos:** Aquellos logrados como resultado de la ejecución del proyecto, pero que no estuvieron considerados y, por ende, tampoco fueron controlados.

## b. Términos de las Condiciones Técnico Administrativas

**Relación beneficio – costo:** Creación de valor (importancia, alcance, significado) por parte de un proyecto en su población objetivo, comparado con la inversión realizada en él. Un proyecto socialmente eficiente es aquel en el cual el valor generado es por lo menos igual a la inversión realizada

**Muestra:** Parte o proporción de una población que puede ser representativo del grupo a que pertenece

**Encuesta estructurada:** Formulario compuesto de una lista formal de preguntas predeterminadas que se le formulan a todos los encuestados por igual

**Percepción:** Imagen, sensación o impresión que producen en una persona los elementos constitutivos del proyecto, sus resultados y/o sus beneficios y, que en consecuencia, corresponde al significado que le atribuye, sea éste real o no.

**Grado de Satisfacción:** Corresponde al nivel de percepción que tiene el beneficiario de qué tanto el proyecto ha colmado sus expectativas, ha dado respuesta a su necesidad o ha solucionado su problema

**Confiabilidad:** Probabilidad de que la realización del estudio obtenga los mismos resultados, tantas veces como sea aplicado en un mismo momento y en las mismas circunstancias

**Error de muestreo:** Nivel de variación de los resultados obtenidos al trabajar con una muestra y no con la población total

**Muestra por conveniencia:** Muestra no probabilística donde los sujetos son seleccionados a partir de criterios prácticos como la accesibilidad o proximidad.

**Representatividad:** Indicador de que la muestra representa fielmente a una población en relación con lo que se quiere medir

**Unidad muestral:** Cada una de las unidades sobre las cuales se realizará el estudio (personas, familias, instituciones, etc.); corresponde a la unidad de análisis.

## **c. Términos de las Matrices de Variables de Resultados e Impactos**

### **Entregables Tipo de los Proyectos**

**Procesos formativos específicos con utilización de las TIC:** Procesos de formación o capacitación desarrollados a través de TIC, para el desarrollo de aprendizajes o competencias específicas (enseñanza escolar, capacitación en un arte u oficio, etc.)

**Desarrollo de plataforma informática con orientación específica:** Sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software, con alguna finalidad específica (la totalidad de un proceso académico, información y trámites, etc.)

**Adecuación de espacios para uso de las TIC:** Acondicionamiento de espacios para hacer uso de las TIC, con un propósito específico (aulas escolares, centros de cómputo, salas informáticas, etc.)

Capacitación y Certificación TIC: Proceso de formación específica para familiarizar a la población con las TIC y sin ningún otro fin particular

Desarrollo de sistema de información: Conjunto de elementos cuya finalidad es el tratamiento y administración de datos e información, con una estructura y organización que permite su uso de manera directa y que pretende cubrir una necesidad o apuntar a un objetivo específico (información turística, ciudadana, etc.)

Desarrollo/implementación de aplicativo de uso específico: Programa informático que puede ser utilizado a través del computador para un propósito específico (evaluación académica, registro de historias clínicas, comercialización de un producto, etc.)

Desarrollo/implementación de aplicativo de uso específico: Programa informático que puede ser utilizado a través del computador para un propósito específico (evaluación académica, registro de historias clínicas, comercialización de un producto, etc.)

Apropiación de las TIC con fines específicos: Desarrollo de competencias en el manejo de TIC, para desarrollar una actividad o negocio específico (industria digital, diseño digital, etc.)

Generación de redes de conocimiento a través de las TIC, para el mejoramiento de procesos específicos: Interconexión para compartir información, prácticas específicas, o disponer de un ambiente colaborativo con algún fin específico

Eficiencia de procesos en la gestión pública: Implementación tecnológica para el desarrollo de trámites institucionales e interinstitucionales de manera sistemática y oportuna

Generación de oportunidades productivas: Proyectos orientados específicamente a fomentar el emprendimiento o al desarrollo de capacidades para el fortalecimiento de negocios

Soporte uso TIC: Mesa de ayuda para el manejo de TIC

## **Alcances de los Proyectos (Colciencias)**

Apoyo a la formación científica y tecnológica: Educación formal de capital humano para Ciencia y la Tecnología

Servicios científicos y tecnológicos: Producción, difusión, apropiación y aplicación de conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos

Proyectos de innovación: Concepción e implementación de cambios significativos en una organización con el objetivo de lograr un mejor desempeño.

Transferencia tecnológica: Negociación, apropiación, desagregación, asimilación, adaptación y aplicación de nuevas tecnologías nacionales o extranjeras

Cooperación científica y tecnológica: Actividades dirigidas a reunir y administrar fondos para ciencia y tecnología que apoyan las actividades de ciencia, tecnología e innovación adelantadas por entidades.

Cambio Cultural: Modificación de usos, costumbres, organización, o comportamientos de la sociedad frente a situaciones o actividades particulares, como proceso de adaptación a cambios registrados

Cambio en prácticas profesionales: Cambios en el conjunto de actividades realizadas por un individuo o grupo de individuos propias de una profesión u oficio

Cambio en relaciones de la comunidad y convivencia: Cambios en la participación y cooperación de los miembros de una comunidad como resultado de modificaciones en la actitud hacia la coexistencia física y pacífica entre individuos y/o grupos

Mayor inclusión: Oportunidad de participación activa de segmentos específicos de población, que en circunstancias ordinarias no dispondrían de oportunidades de integración

Ampliación de oportunidades: Apertura del espectro de alternativas u opciones frente al desempeño/desarrollo de una actividad para obtener mejores resultados

Contribución a la Democracia: Generación de espacios/oportunidades de participación de los ciudadanos de manera libre y equitativa

Minimizar daños ambientales y a los ecosistemas: Reducir los efectos negativos producidos por una determinada acción sobre los diferentes factores del medio ambiente y a las relaciones entre los seres vivos y éste

Uso racional y sostenible de los recursos naturales: Uso de los recursos naturales que aseguren su perdurabilidad en el tiempo y el equilibrio ecológico

Compartir equitativamente los recursos y la calidad ambiental: Acceso equitativo a bienes o servicios proporcionados por la naturaleza sin afectar ningún componente básico del medio ambiente

**VER ANEXOS 1 Y 2 MATRICES DE INDICADORES Y LA GUIA SECTORIAL CTCL- ANEXO 3**

## MATRIZ DE MARCO LÓGICO

4.4 Matriz de Marco lógico					
Describa los aspectos fundamentales de la propuesta a través del diligenciamiento de la Matriz de Marco Lógico.					
	Descripción	Meta Programada	Indicador	Fuente de Verificación	Supuestos
Fin	Contribuir al desarrollo económico y social del Departamento del Chocó.	El PIB departamental se incrementa en un 2% para el año 2015.	PIB departamental.	DANE	
Propósito	Mejoramiento de la competitividad regional del Chocó mediante la incorporación de las tecnologías de la información y las Comunicaciones en el sector Educativo y los procesos de interacción ciudadana con la Administración Pública.	La posición en el Rankin nacional de competitividad del Departamento del Chocó ha mejorado un (1) puesto en aspectos educativos y de gestión pública al final del año 2014.	Rankin Colombiano de Competitividad de las Regiones.	Rankin Colombiano de Competitividad de las Regiones.	Compromiso continuo y articulado de sector público, gremios y asociaciones empresariales con programas de competitividad regional.

## 4.4 Matriz de Marco lógico

Describa los aspectos fundamentales de la propuesta a través del diligenciamiento de la Matriz de Marco Lógico.

	Descripción	Meta Programada	Indicador	Fuente de Verificación	Supuestos
Entregable #1	Mejoramiento del nivel académico de los estudiantes del sistema de Educación Pública Departamental del Chocó apoyado en las Tic.	Al finalizar el año 2014, 6,000 estudiantes de los grados de 5° a 11°, de las Instituciones Educativas publicas se han beneficiado de la Utilización de las Aulas Tecnológicas.	Cantidad de aulas tecnológicas operando/Cantidad de aulas tecnológicas proyectadas  % de estudiantes de las IE beneficiarias que están en nivel medio de pruebas saber para el año 2014/ % de estudiantes de las IE beneficiarias que están en nivel medio de pruebas saber para el año 2012	Actas de entrega y recibo de aulas tecnológicas	La comunidad educativa regional valora y apropia las TIC en la educación.
Entregable #2	Ciudadanía utiliza las TIC y logra mayor eficacia en el servicio de la administración pública regional.	Para el año 2014 se ha incrementado en 10% la demanda ciudadana de servicios apoyados en TIC.	Cantidad de servicios implementados TIC /Cantidad servicios seleccionados a implementar.	Informes de auditoría de servicios telemáticos.	Los funcionarios y la comunidad utilizan cada vez más las TIC como parte de la cotidianidad y una mayor satisfacción de servicio al cliente

4.4 Matriz de Marco lógico					
Describa los aspectos fundamentales de la propuesta a través del diligenciamiento de la Matriz de Marco Lógico.					
	Descripción	Meta Programada	Indicador	Fuente de Verificación	Supuestos
<b>Actividades E#1</b>					
A01	Montaje de las aulas digitales	Al mes (7) de ejecución del proyecto 152 Aulas Digitales Entregadas distribuidas en 8 Instituciones Educativas del Departamento de Choco.	Cantidad de aulas instaladas y entregadas/Cantidad de aulas proyectadas	Actas de recibimiento a satisfacción de las aulas tecnológicas	La Tecnología utilizada ha impactado positivamente a toda la comunidad académica beneficiada.
A02	Inmersión tecnológica y capacitación	Al mes (8) 450 docentes capacitados y habilitados para la gestión de las aulas digitales.	Cantidad de docentes capacitados en Gestión de Aulas Tecnológicas/Cantidad de docentes programados	Certificados de Capacitación y peritaje técnico.	Los docentes de las instituciones beneficiadas utilizan eficientemente la Tecnología.
A03	Contenidos digitales instalados en las Instituciones Educativas beneficiarias	Al mes (8) 152 contenidos digitales instalados en central de datos.	Cantidad de contenidos digitales instalados en central de datos/Cantidad de contenidos digitales planificados.	Certificación técnica de experto en sistemas.	Hay una riqueza literaria que mejora los procesos académicos de enseñanza aprendizaje en el aula
<b>Actividades E#2</b>					



## 4.4 Matriz de Marco lógico

Describa los aspectos fundamentales de la propuesta a través del diligenciamiento de la Matriz de Marco Lógico.

	Descripción	Meta Programada	Indicador	Fuente de Verificación	Supuestos
A04	Desarrollo e implementación del Sistema de Gestión Administrativa para la Atención al Ciudadano.	Al finalizar el proyecto los Sistema de Gestión Administrativa para el servicio eficiente al Ciudadano está desarrollado, implementado y operando.	Fecha de inicio de operación del sistema/Fecha programada.	Certificación de los técnicos de sistemas de las Instituciones Beneficiarias.	Una comunidad informada oportunamente y con un alto nivel de satisfacción de los servicios recibidos.
A05	Desarrollo, ensamble e instalación de Suite de Aplicativos Informáticos al servicio de las necesidades operacionales internas de la Administración Pública.	Al finalizar el proyecto la Administración Pública Central del Departamento del Chocó y el Municipio de Quibdó han implementado y operan aplicativos informáticos al servicio de las necesidades operacionales internas y externas.	Mejoramiento de calidad en el servicio administrativo y atención al ciudadano.	Certificación técnica de evaluadores expertos en sistemas de información pública	La administración se conecta con la comunidad a través de herramientas tecnológicas de manera eficiente y presta un servicio al cliente de manera oportuna.

## FICHA TECNICA DEL PROYECTO

Descripción	Características Técnicas	Cantidad de Bs y Ss	Código Actividad	Descripción	Responsable/c ontratista	Características Técnicas
Entregable 1: Mejoramiento del nivel académico de los estudiantes del sistema de Educación Pública Departamental del Chocó apoyado en las Tic.	Las Aulas Digitales entregan una solución que incluye en un solo concepto, infraestructura con posibilidad de seguimiento estadístico y administración; Apropiación docente con formación y acompañamiento permanente; Contenidos interactivos adecuados y pertinentes a la tecnología entregada, renovables y editables y Plataforma de acceso libre que permita la gestión y generación de contenidos,	INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA PARA LAS AULAS	A01	Infraestructura fija con registro estadístico, acompañamiento, soporte, supervisión, interactividad, virtualidad y administración remota.		Compuesta por una Central de Datos, en estructura de seguridad empotrada a la pared del salón de clase; video proyector con tecnología DLP de alta luminosidad 3D, fijo al techo o loza del salón de clase; Pizarra Digital Óptica como elemento de presentación e interactividad, de gran facilidad de manejo e instalación, flexibilidad en la aplicación e integralidad, fijo al techo o loza del salón de clases; sistema de amplificación de sonido adecuado a los espacios de operación. La infraestructura entregada tiene la posibilidad de reporte de datos estadísticos de uso, acompañamiento, soporte y supervisión desde la Administración. Además tendrá características de virtualidad que permitirá acompañamiento remoto, video conferencia, grupos de interactividad y bancos de documentos y contenidos.
		TABLERO DIGITAL CON TECNOLOGÍA OPTICA	A01	Sistema tecnológico que permite proyectar en una superficie contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección,		Tecnología infrarroja, utiliza cualquier superficie de proyección plan y opaca, pantalla plasma, LCD o LED, área activa desde 20" HASTA 314". Trabajo a distancia inalámbrico hasta 20 mt. T. Bluetooth. Función de Videoconferencia mínimo de 10 Tableros por cada 1 MB de ancho disponible.  Los tableros digitales son sistemas electromagnéticos, con la posibilidad de ser usados por múltiples usuarios, con características multitouch, compatibles con diferentes sistemas operativos. Integran diferentes plataformas móviles, proyección y sonido. Además permiten la conexión con proyectores de alta duración y potencia, enfocados especialmente al sector educativo.

	<p>conformación de comunidades virtuales educativas, formación permanente en el escalamiento del uso de las herramientas disponibles de forma integral, colaborativa, interactiva y con virtualidad y que además permita llevar un control estadístico de uso y con funciones de administración.</p>	<p>COMPUTADORES CENTRALES DE DATOS</p>	<p>O A01</p>	<p>permitiendo escribir directamente sobre ella y controlar los programas informáticos con un puntero.</p> <p>Terminal en estructura de seguridad empotrada a la pared del salón de clase, cerca al escritorio del docente debidamente preconfigurado con el software necesario en las aplicaciones propias de los ambientes de aprendizajes. El computador o central de datos permite una operación integrada de las Aulas Digitales, el Almacenamiento de Contenidos y Archivos de Clase, Compartir</p>		<p>Características optimas: INTEL CELERON DUAL CORE E3400          VELOCIDAD DEL PROCESADOR 2.6 GHZ          MEMORIA RAM DDR3 2GB 1333MHZ DUAL CHANNEL 2X          SOCKETS CRECIMIENTO HASTA 8GB          DISCO DURO 500GB SATA 7200 PRM</p>
--	--	--	--------------	---	--	--

				Contenidos Educativos generados en clase, y la seguridad de los elementos.	
		SISTEMAS DE SONIDO	A01	sistema de amplificación de sonido adecuado a los espacios de operación, fijo a la pared del salón de clase.	Cada sistema de sonido debe contar con 2 Altavoces Frontales centrales, Subwoofer, 10 W Potencia W RMS 10 W, ser portátil y sus respectivos conectores.
		PLATAFORMA TECNOLÓGICA DE RECURSOS EDUCATIVOS	A01	Plataforma que integra todos los recursos que permiten a la comunidad educativa escalar las Aulas Digitales en un concepto de integración en la búsqueda, utilización y generación de contenidos. Es una interfaz que conjuga en un solo espacio recursos digitales, bibliotecas, documentos,	Acceso libre para la Comunidad Educativa, posibilidad de video conferencias interactivas en tiempo real, a razón de veinte Ambientes por cada 1GB de ancho de banda desde cualquier lugar en que se encuentren implementados de forma fija o móvil. Contenidos Educativos permanentemente renovados, interactivos y de real aplicación a las actividades curriculares y extracurriculares. Acceso a bibliotecas virtuales. Acceso a biblioteca virtual propia. Generador y editor de contenidos. Herramientas tecnológicas. Formación técnica, metodológica y pedagógica. Adquisición y generación de cursos y capacitaciones. Comunidades virtuales. Sistemas de seguimiento y administración. Datos estadísticos. Posibilidad de interactividad con los Ambientes de forma remota desde dispositivos móviles.

				<p>interactividad, herramientas de colaboración y comunicación, acceso a redes y comunidades virtuales, búsqueda de información, generación de contenidos curricularizados entre otras bondades del aplicativo, el cual puede ser usado en forma libre por todos los alumnos, docentes y padres de familia desde cualquier lugar con ingreso a internet.</p>	
		INMERSION TECNOLOGICA Y CAPACITACION	A02	<p>Plan de apropiación y uso de las Aulas Digitales, el cual tiene por objetivo: 1. Diagnosticar las condiciones psicológicas y técnicas de una</p>	<p>Iniciar con una campaña de expectativa en cada una de las instituciones beneficiadas, a través de medios impresos y audiovisuales y con campaña telefónica de presentación a por lo menos dos mil personas, según banco de datos adelantado en colaboración con la Secretaría de Educación del Departamento, seguida por la aplicación de pruebas diagnósticas dirigidas a los docentes de las IE beneficiadas con el proyecto. Este seminario tendrá carácter de obligatorio para los docentes citados a razón de dos (2) docentes por ambiente</p>

				<p>muestra de docentes y alumnos de la institución. 2. Sensibilizar y motivar una muestra de docentes y alumnos de las Instituciones Educativas beneficiarias hacia el uso y apropiación de tecnologías en los ambientes de formación.</p>	<p>implementado y una intensidad horaria de ocho horas presenciales y cuatro virtuales con acompañamiento. Será el inicio del proceso de apropiación pues, deberá continuar a través de sistemas de video conferencias programadas semanalmente, acompañamiento y resolución de dudas y planteamientos vía mail y telefónica; consultas por ticket virtual y visitas presenciales programadas acompañadas de ciclos de seminarios en formación en NTIC y asesoría metodológica y pedagógica permanente. Presentará un programa de seguimiento con video conferencias, material de formación on line, sensibilización permanente, programa de puntos y control estadístico de uso.</p>
		Prueba Diagnostica	A02	<p>Sistema de valoración que permita caracterizar docentes y alumnos para el aprendizaje de las tecnologías en aulas de clase. Para cada uno de ellos se determina un conjunto de competencias, caracterización, conductas asociadas, indicadores e</p>	<p>Aplicación de la Prueba Diagnóstica a 1000 docentes y/o estudiantes de las Instituciones Educativas. En la aplicación de las pruebas diagnósticas se detectará y caracterizará la población docente en los aspectos de aversión al cambio, capacidad de trabajo en equipo, capacidad de liderazgo, capacidad de replicación, y competencias tecnológicas.</p>

				interrogantes, todo esto enmarcado en revisión conceptual y teniendo en cuenta las dinámicas y directrices establecidas por las organizaciones dedicadas a la enseñanza de las tecnologías. Cada instrumento esta construido de forma que permita realizar un diagnóstico del grado de desarrollo de la competencia para la aprehensión y enseñanza de las tecnologías en aulas de clase.	
		Talleres de Formación y Sensibilización	A02	Plan de sensibilización, generación de cultura digital y desarrollo de	Sobre los resultados de la prueba se diseñará y presentará el seminario práctico de apropiación en las TIC sobre sensibilización, ámbito personal como la real apropiación de las herramientas entregadas a la cotidianidad educativa y personal, desarrollo de competencias tecnológicas y la

				capacidades y competencias digitales.	<p>integración de contenidos.</p> <p>A continuación se relaciona los talleres de formación y sensibilización que se darán en el marco del proyecto a los docentes de las Instituciones Educativas beneficiarias:</p> <p>Taller 1: Desarrollo de competencias generales  Taller 2: Identificación de los componentes del aula y los alcances generales  Taller 3: Adiestramiento en la instalación y puesta en marcha del aula  Taller 4: Adiestramiento en el uso de las herramientas tecnológicas del aula  Taller 5: Uso de blogs como bitácora educativa  Taller 6: Metodología Multiplicadora  Taller 7: Uso de Soporte en Línea  Taller 8: Curso Práctico de Informática</p> <p>El Seminario Práctico de Apropiación será entregado en dos jornadas presenciales de cuatro (4) horas cada una a cuatro (4) grupos de hasta veinticinco (25) docentes cada uno, cuatro (4) horas virtuales con acompañamiento y cuatro (4) horas de seguimiento presencial inicial.</p>
		Vinculación a la Plataforma, Seguimiento y Acompañamiento	A02	Centro de Apropiación y Soporte que brinda asistencia pedagógica, metodológica y técnica a la comunidad educativa. Desde este centro de soporte se	<p>Instalación de una Plataforma como aplicación integradora, que entregará y pondrá a disposición de la comunidad educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posibilidad de video conferencias interactivas en tiempo real a razón de veinte Ambientes por cada 1GB de ancho de banda desde cualquier lugar en que se encuentren implementados de forma fija o móvil.</li> <li>- Contenidos Educativos permanentemente renovados, interactivos y de real aplicación a las actividades curriculares y extracurriculares</li> <li>- Acceso a bibliotecas virtuales</li> <li>- Acceso a biblioteca virtual propia</li> <li>- Generador y editor de contenidos</li> </ul>



			<p>puede implementar programas de formación virtual y presencial permanentes, acordes a las necesidades y aplicaciones propias de los docentes y alumnos de las Instituciones Educativas. Brindar soporte técnico permanente y oportuno a los docentes y alumnos sobre el uso, manejo e instalación de los equipos tecnológicos entregados y utilizados en los procesos de aprendizaje con vinculación a la Plataforma tecnológica. Estimular el uso y apropiación de las herramientas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas tecnológicas</li> <li>- Formación técnica, metodológica y pedagógica</li> <li>- Adquisición y generación de cursos y capacitaciones.</li> <li>- Comunidades virtuales</li> <li>- Sistemas de seguimiento y administración</li> <li>- Datos estadísticos</li> <li>- Posibilidad de interactividad con los Ambientes de forma remota desde dispositivos móviles.</li> </ul>
--	--	--	--	---

				tecnológicas disponibles en los ambientes de aprendizaje por parte de los docentes y alumnos de las Instituciones Educativas beneficiarias. Generar comunidades virtuales de apoyo metodológico, pedagógico y técnico a partir de la Plataforma educativa vinculada.	
		CONTENIDOS DIGITALES		Contenidos pertinentes y adaptables, desde interfase, desde generadores de contenidos y desde producciones independientes. Implementación de la ley 1014.	Presentados sobre tres modalidades: - Contenidos propios presentados en la interfaz del tablero y en la plataforma de acceso. -Un gestor de contenidos con generador automático de contenidos curricularizados en las áreas básicas de grado1° al grado11°, este gestor es de actualización permanente en virtud de la edición y generación de contenidos propia de cada usuario y de la alimentación desde la plataforma. Software de implementación de la ley 1014. Los contenidos se encuentran en constante generación y producción, siendo integrados a la Plataforma Tecnológica.
		Contenido Digital Propio	A03	Contenidos propios presentados en	182 contenidos digitales de cada paquete instalados en central de datos: 1. La Máquina de Hacer Tareas es un completo proyecto de

				la interfaz del tablero y en la plataforma de acceso.	formación a partir de contenidos digitales, que combina diferentes actividades interactivas para generar un espacio de aprendizaje complementario. La interacción que se propone abarca simuladores, videos, experimentos, pruebas prácticas y teórica; todo en un ambiente de fácil navegación. Compuesta por 12 módulos o temas. 2. El Curso Práctico de Informática abarca diversos temas alrededor de programas y aplicativos informáticos que hoy en día resultan fundamentales para transitar en un mundo tecnológico que cambia de manera acelerada. Compuesto por 15 tomos. 3. Contenidos generales y plantillas de preparación para pruebas Icfes de las diferentes materias evaluables.
		Contenido Digital de Libre Utilización	A03	Integración de contenido digital disponible y de libre utilización, la cual se logra a través de un gestor de contenidos con generador automático de contenidos curricularizados en las áreas básicas de grado 1° al grado 11° que presentará a cada docente en forma temática un video introductorio,	182 contenidos digitales de cada paquete instalados en central de datos: Contenidos curricularizados de libre utilización bajo plataforma y gestor de contenidos en ciencias sociales, ciencias naturales, matemáticas, español, inglés, física y química de grados 1 a 11. Por unidades y temas en teoría, imágenes, videos.

				<p>un marco teórico, ejercicios de aplicación y actividad evaluativa, todos ellos editables según las necesidades específicas de cada docente y la adaptación requerida al respectivo PEI. Este gestor es de actualización permanente en virtud de la edición y generación de contenidos propia de cada usuario y de la alimentación desde el propietario de la plataforma.</p>	
		Plataforma de Emprendimiento	A03	Implementación de una comunidad virtual de emprendimiento, que propicie los escenarios pedagógicos	2200 PIN de acceso a la plataforma

				<p>para: Desarrollar en los estudiantes una cultura de emprendimiento y competencias laborales generales aplicables a cualquier sector económico. Formar en competencias para el emprendimiento y la empresariedad, para crear y administrar empresa. Acompañar al docente en sus procesos de evaluación. Cumple con las especificaciones de la Ley 1014.</p>	
Entregable 2: Ciudadanía Chocoana logra mayor eficiencia de la gestión pública a través del	Realización de actividades entrelazadas de fortalecimiento a la infraestructura telemática par y	Desarrollo e implementación del Sistema de Gestión Administrativa para el servicio eficiente al Ciudadano.	A04	Diseño y desarrollo a la medida de sistema Informático adecuado a los requerimientos	Sistemas informáticos compuestos por aplicativos especializados de software y dispositivos terminales de hardware que interpretan de forma directa la norma educativa Colombiana. El diseño del sistema implica acciones de capacitación e instrucción por parte del contratista.

<p>uso de herramientas TIC.</p>	<p>passu con la instrucción, capacitación y formación de los equipos de personal que administrarán los procesos y recursos administrativos.</p>			<p>de gestión administrativa de la Administración pública Departamental. Debe disponer de 2 grandes núcleos, el académico y el administrativos. Ambos deben coordinarse e implementarse con los estándares nacionales del sistema Educativo Público Colombiano. el sistema debe involucrar como un todo los periféricos, hardware, software complementari o que conceda al sistema plena y eficaz operatividad.</p>		
		<p>Computadores de escritorio</p>	<p>A04</p>	<p>Hardware</p>		<p>PC todo en uno Corporativo licenciado Core i3 Ram 4Gb DD500Gb o mayor</p>

	Computadores portátiles	A04	Hardware		Computadores Portatiles Corporativos Core i3 Ram4Gb DD500Gb o Mayor
	Servidores informáticos	A04	Hardware		Servidores con Sistema Operativo Licenciado
	Servidores informáticos open source	A04	Hardware		Servidores con Sistema Operativo Libre
	Conectores informáticos	A04	Hardware		Switch 48 Puertos 10/100/1000
	Conectores informáticos	A04	Hardware		Switch de 24 Puerto cap2 10/100/1000
	Teléfonos para internet	A04	Hardware		Teléfonos IPs
	Impresora especializada	A04	Hardware		Impresora de Ticker
	Lectores códigos de barras	A04	Hardware		Lectores de Códigos de Barras
	Scanner	A04	Hardware		Scanner de alto Rendimiento
	Publicación	A04	Servicio		Public (publicación de la imagen corporativa)
	Desarrollo sistemas de Información para la Gestión Control y Transparencia de la Administración en el Departamento del Chocó y Alcaldía de Quibdó Al Servicio de la Comunidad (Transparencia Chocó)	A05	Consultoría especializada		Conjunto de aplicativos de software destinados a complementar los avances e inversiones previas realizadas por la administración pública del Chocó y Quibdó destinados a procesos críticos misionales.
	Sistema de Gestión de Trámites del Municipio de Quibdó para el ciudadano	A05	Consultoría especializada		Sistema informático complementado con hardware especializado para la gestión documental.
	Desarrollo e implementación Aplicativo del Código postal Colombiano	A05	Consultoría especializada		Estrategia delegada por el gobierno nacional para ejecutar con recursos del proyecto.