|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONVOCATORIA CONTRATACIÓN POR ORDEN DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS**  **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INV- ING 2641** | | | | | | | | | | |
| **1. TIPO DE CONTRATACIÓN:** | | | | | **JOVEN INVESTIGADOR OPS** | | | | | |
| **2. PERFIL** | | | | | | | | | | |
| Ingeniero en Multimedia egresado de la Universidad Militar Nueva Granada, con experiencia en procesos de de investigación en su formación en pregrado | | | | | | | | | | |
| **3. REQUISITOS DE MÍNIMOS EXIGIBLES** | | | | | | | | | | |
| * Ser Egresado de la UMNG, con un periodo máximo de egresado de pregrado de 2 años. * Tener edad inferior a 28 años * Haber participado en proceso de investigación en su formación en pregrado * No encontrarse vinculado a otro proyecto de investigación * No haber participado previamente de proyectos de investigación en calidad de Joven Investigador | | | | | | | | | | |
| **4. FORMACIÓN ACADÉMICA** | | | | | | | | | | |
| Título profesional: | | | | Ingeniero en Multimedia | | | | | | |
| PGA: | | | | N/A | | | Fecha grado: | POSTERIOR A 15 MARZO DE 2016 | | |
| Titulo Posgrado: | | | | N/A | | | | | | |
| PGA: | | | | N/A | | | Fecha grado: | N/A | | |
| **5. EXPERIENCIA LABORAL Y/O PROFESIONAL** | | | | | | | | | | |
| Experiencia:  1 a 3 años: \_\_\_\_\_  4 a 6 años: \_\_\_\_\_  7 a 9 años: \_\_\_\_\_  10 a más años:\_\_\_\_\_\_ | | **Competencias Comunes** | | | | | **Competencias comportamentales** | | | |
| Orientación a resultados:\_\_X\_\_\_ | | | | | Liderazgo para el cambio:\_\_\_\_\_ | | | Conocimiento del entorno:\_\_\_\_\_ |
| Orientación al usuario y al ciudadano:\_\_\_\_\_ | | | | | Planeación:\_\_X\_\_\_ | | | Relaciones Públicas:\_\_\_\_\_ |
| Transparencia:\_\_X\_\_\_ | | | | | Toma de decisiones:\_\_\_\_\_ | | | Pensamiento Estratégico:\_\_\_\_\_ |
| Dirección y desarrollo principal:\_\_\_\_\_ | | | | | Resolución de problemas:\_\_X\_\_\_ | | | Investigación:\_\_\_X\_\_ |
| Compromiso con la organización:\_\_X\_\_\_ | | | | | Diligencia y trámite:\_\_\_\_\_ | | | Docencia:\_\_X\_\_\_ |
| **6. OBJETO CONTRACTUAL** | | | | | | | | | | |
| El Contratista se compromete con la Universidad Militar Nueva Granada a prestar por sus propios medios, con plena autonomía, sus servicios como Joven Investigador, para el proyecto de investigación INV-ING 2641, titulado: “Diseño y puesta en marcha de un modelo de diseño instruccional soportado en narrativas digitales orientado a fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés en el programa de Ingeniería en Multimedia”. | | | | | | | | | | |
| **Facultad:** Ingeniería | | | | | | | **Sitio de desarrollo:** Calle 100 | | | |
|  | | | | | | |  | | | |
| **Tiempo a contratar (meses):** 9 | | | | | | | | | | |
| **7. ACTIVIDADES A DESARROLLAR** | | | | | | | | | | |
| 1. Revisión e identificación de bibliográfica en relación con el uso de juegos en aprendizajes de una segunda lengua. | | | | | | | | | | |
| 2. Caracterización del problema de investigación. | | | | | | | | | | |
| 3. Elaboración del estado de arte en relación con la utilización de juegos en el aprendizaje de una segunda lengua. | | | | | | | | | | |
| 4. Identificación y descripción de los contenidos temáticos en inglés a tener en cuenta para el diseño de las narrativas. | | | | | | | | | | |
| 5. Diseño de un modelo de gamificación para la estructuración del producto interactivo. | | | | | | | | | | |
| 6. Diseño de diagramas UML que contenga las especificaciones de software del producto a desarrollar, casos de uso, diagramas de carril, entre otros. | | | | | | | | | | |
| 7. Diseño de un prototipo inicial del juego. | | | | | | | | | | |
| 8. Diseño y construcción de un aula virtual en donde se refleje la propuesta metodológica del curso y los vínculos a los productos en desarrollo. | | | | | | | | | | |
| 9. Análisis de pruebas de campo con la validación en el funcionamiento de los componentes construidos. | | | | | | | | | | |
| 10. Participar en las actividades de investigación planteadas en la metodología del proyecto que los vincula, con posibilidad de participar como coautor de los productos de investigación allí derivados. | | | | | | | | | | |
| 11. Participar en los semilleros de investigación para colaborar en la orientación de los procesos de investigación formativa. | | | | | | | | | | |
| 12. Apoyar a los líderes de los grupos responsables en la gestión de los recursos de laboratorio, personal y financiero de los proyectos a su cargo. | | | | | | | | | | |
| 13. Presentar un Informe final en que se evidencien los avances y los aportes del joven investigador a los productos del proyecto de investigación y a los grupos y semilleros, avalado por el investigador principal del proyecto y el centro de investigaciones respectivo. | | | | | | | | | | |
| 14. Presentar informe de avance acorde a las obligaciones establecidas en la Orden de Prestación de Servicio OPS, correspondiente a cada solicitud de pago, acompañado de los soportes de pago a seguridad social: Salud, Pensión y ARL, sobre el 40% del valor bruto del contrato. | | | | | | | | | | |
| **No.** | **8. ENTREGABLES** | | | | | | | | | |
| **1** | Documento en formato .BIB con la revisión e identificación de bibliográfica especializada (20 referencias al menos) en relación con el uso de juegos en aprendizajes de una segunda lengua. Documento en formato .DOCX con la identificación y caracterización del problema de investigación. | | | | | | | | | |
| **2** | Documento en formato .DOCX con el estado de arte en relación con la utilización de juegos en el aprendizaje de una segunda lengua. | | | | | | | | | |
| **3** | Documento en formato .DOCX con la identificación y descripción de los contenidos temáticos en inglés a tener en cuenta para el diseño de las narrativas. | | | | | | | | | |
| **4** | Documento en formato .DOCX con la descripción de un modelo de gamificación para la estructuración del producto interactivo. | | | | | | | | | |
| **5** | Documento en formato .PNG con el diseño de diagramas UML que contenga las especificaciones de software del producto a desarrollar, casos de uso, diagramas de carril, entre otros. | | | | | | | | | |
| **6** | Archivos fuente originales y editables en el formato de la herramienta a utilizar (.UNITY), que contengan toda la parte de programación y diseño de un prototipo funcional inicial del juego. | | | | | | | | | |
| **7** | Dirección URL con el diseño y construcción de un aula virtual en donde se refleje la propuesta metodológica del curso y los vínculos a los productos en desarrollo. | | | | | | | | | |
| **8** | Documento en formato .DOCX con el diseño de la prueba piloto, método de recolección de datos y puesta en marcha de los escenarios tecnológicos requeridos. | | | | | | | | | |
| **9** | Documento de análisis de pruebas en formato .XLS con la validación en el funcionamiento de los componentes construidos. | | | | | | | | | |
| **10** | Informe final en formato .PDF con los resultados y análisis del producto de software implementado. | | | | | | | | | |
| **Nota: Las fechas de entrega serán convenidas con el Supervisor de la Orden de Prestación de Servicios, previo al proceso de contratación.** | | | | | | | | | | |
|  | | | | |  | | | | | |
| **9. PROCEDIMIENTO CONVOCATORIA DOCENTE O.P.S.** | | | | | | | | | | |
| 1. Publicación de la convocatoria | | | | | | 21/03/2018 | | | | |
| 2. Entrega de documentación Física - Ver Nota\* | | | | | | 22/03/2018 | | | | |
| 3. Verificación de la Documentación registrada | | | | | | 23/03/2018 | | | | |
| 4. Publicación de resultados (admitido) | | | | | | 24/03/2018 | | | | |
|  | | | | |  | | | | | |
| **10. DOCUMENTACIÓN (REQUISITOS DE ENTREGA FÍSICA)** | | | | | | | | | | |
| Hoja de Vida  Fotocopia de Cédula de Ciudadanía  Fotocopia de Libreta Militar al 150% (Si aplica)  Tarjeta Profesional al 150%  Fotocopia de Diploma y Acta de Grado  Certificacion afiliacion a EPS y ARL como independiente  RUT  Examen ocupacional de ingreso | | | | | | | | | | |
| **11. CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | | | | | | | | | | |
| **REQUISITOS** | | | **CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN** | | | | | | **CALIFICACIÓN CUALITATIVA**  **(Cumple/Rechazado)** | |
| **DE HABILITACIÓN** | | | **Documentos a presentar por el candidato:**  La postulación deberá contener TODOS los documentos exigidos en el punto No. 10 | | | | | | **30%** | |
| **Perfil del candidato:**  El candidato debe cumplir con el perfil requerido por la Universidad en la presente invitación. En caso de no cumplir con dichas condiciones incurrirá en causal de rechazo. | | | | | | **70%** | |
| **Cumplimiento de los requisitos mínimos exigibles:**  El candidato debe cumplir con los requisitos mínimos exigibles. En caso de no cumplir con dichas condiciones incurrirá en causal de rechazo. | | | | | | **NA** | |
| **12. CRITERIOS DE DESEMPATE** | | | | | | | | | | |
| **Criterio 1:** Ley 403 de 1997, haber ejercido el derecho al voto en las últimas elecciones | | | | | | | | | | |
| **Criterio 2: NA** | | | | | | | | | | |
| \*Nota. Lugar de entrega de la documentación: Universidad Militar Nueva Granada ubicada en la Carrera 11 No. 101-80 en la Ciudad de Bogotá, Bloque E, Piso 1, Oficina Ingeniería en Multimedia, Funcionario Jorge Jaramillo, en el horario: 8:00am - 4:00pm | | | | | | | | | | |