

PLIEGO DE CONDICIONES TÉCNICAS PROCEDIMIENTO SIMPLIFICADO OEI/SIM/03/2026

“CONSULTORÍA DE SENSIBILIZACIÓN DE JOVENES Y FORMACIÓN EN MODELO DE NEGOCIO Y MONETIZACIÓN DE GENERADORES DE CONTENIDO, PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO EN LA INDUSTRIA CULTURAL Y CREATIVA”

1. ANTECEDENTES

Las micro, pequeñas y medianas empresas y emprendimientos (MIPYME+E) en El Salvador continúan enfrentando desafíos económicos derivados del incremento en los costos de insumos, las transformaciones en las tecnologías de producción y comercialización, así como los cambios en los hábitos de consumo de las personas. En este contexto, la adaptación de sus modelos de negocio hacia el comercio electrónico y la digitalización de sus procesos internos se suma como un reto adicional a sus preocupaciones habituales: mejorar ventas, controlar costos y acceder a financiamiento.

Los generadores de contenido digital han emergido como un sector relevante en la industria cultural y creativa, impulsado por el crecimiento de las redes sociales y las nuevas dinámicas de consumo digital, según el estudio *Estado de la Digitalización de las MIPYME e ICC en El Salvador (2024)*. Se trata de un sector con alto potencial creativo, capaz de producir y difundir contenido de valor, construir comunidades y monetizar sus iniciativas. No obstante, enfrenta desafíos estructurales relacionados con la calidad y curaduría del contenido, la inestabilidad de los modelos de monetización y la limitada capacidad para transformar su actividad creativa en modelos de negocio sostenibles.

La profesionalización de este sector debe considerar que, aunque las MIPYME+E han avanzado en la adopción de tecnologías básicas, persisten rezagos en la implementación de herramientas digitales intermedias y avanzadas que fortalezcan la gestión, el análisis de datos y la planificación estratégica. Estos vacíos limitan la posibilidad de que los generadores de contenido integren prácticas más robustas y herramientas que potencien la calidad, el alcance y el impacto de su trabajo.

Los generadores de contenido han sido identificados y priorizados por el Proyecto como actores estratégicos de la industria cultural y creativa, debido a que cumplen funciones económicas, simbólicas y de circulación cultural clave. No solo comunican cultura, sino que la producen, la reinterpretan y la integran en cadenas de valor creativas dentro del entorno digital.

Para efectos del presente TDR, se entenderá como generador de contenido a la persona que crea y publica de manera sistemática contenidos digitales vinculados a expresiones culturales, industrias creativas o patrimonio, utilizando plataformas digitales para conectar con audiencias y generar impacto cultural y económico.

Esto incluye creadores vinculados a música, artes visuales, audiovisual, literatura, diseño, moda, artes escénicas, gastronomía, historia local, tradiciones, patrimonio material e

inmaterial, así como divulgación cultural, análisis, entrevistas y procesos creativos difundidos en entornos digitales.

Con el cofinanciamiento de la Unión Europea, la Organización de los Estados Iberoamericanos – OEI ejecuta el proyecto "Apoyo para el fortalecimiento, tecnificación y digitalización de MICRO, PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS (MIPYME) y emprendimientos en El Salvador", conocido como Proyecto Alice Lardé, Conexión Creativa MIPYME + Educación.

Este proyecto tiene como objetivo principal acelerar la transformación digital de las MIPYME y emprendimientos mediante el mejoramiento del acceso a servicios de desarrollo empresarial vinculados a la innovación y a la transformación digital, con énfasis en MIPYME y emprendimientos de la industria cultural y creativa^{*1}.

En este sentido, la presente contratación contribuye directamente a los objetivos del Proyecto Alice Lardé al fomentar el desarrollo de capacidades digitales en generadores de contenido y jóvenes, promoviendo la creación de nuevas oportunidades económicas vinculadas a la industria cultural y creativa. A través de la formación en modelo de negocio, monetización y fortalecimiento de habilidades digitales, esta consultoría busca impulsar el emprendimiento creativo y promover trayectorias de empleabilidad juvenil, aportando a la sostenibilidad y dinamización del ecosistema cultural y creativo del país.

2. OBJETIVO DE LA CONTRATACIÓN

Contratar servicios especializados para la formación en modelo de negocio y monetización de generadores de contenido, y la sensibilización de jóvenes sobre las oportunidades económicas de la creación de contenido en la industria cultural y creativa, con el fin de fortalecer sus capacidades digitales, promover el emprendimiento creativo y ampliar sus posibilidades de inserción y desarrollo en el ecosistema creativo nacional.

3. ENFOQUE DE LA CONSULTORÍA

La consultoría estará orientada a brindar acompañamiento formativo y técnico para fortalecer las capacidades de generadores de contenido y sensibilizar a jóvenes sobre el potencial económico de la creación de contenido dentro de la industria cultural y creativa, priorizando acciones prácticas que impulsen su capacidad emprendedora, la sostenibilidad de sus iniciativas y su vinculación con oportunidades de mercado del ecosistema digital creativo.

El enfoque combinará diagnóstico, formación especializada y experiencias de casos de éxito, garantizando que los participantes accedan a herramientas, conocimientos y orientaciones clave para desarrollar modelos de negocio viables, comprender mecanismos

¹ *Diseño y artes gráficas, literatura y medios narrativos, animación digital, desarrollo web, turismo naranja y artesanías, industria musical, artes plásticas, artes escénicas.

de monetización digital y explorar oportunidades económicas vinculadas a la creación de contenido y al patrimonio cultural del país.

La estrategia contemplará:

- Identificación y selección de perfiles de generadores de contenido de la Industria Cultural y Creativa con potencial de crecimiento, sostenibilidad y profesionalización en sus actividades digitales.
- Acompañamiento formativo y mentoría especializada en modelo de negocio, estrategias de monetización, marketing de contenidos y uso de herramientas digitales aplicables al sector creativo.
- Mentoría personalizada para los generadores de contenido.

- Diseño e implementación de procesos de sensibilización para jóvenes, orientados a mostrar el potencial económico de la creación de contenido mediante la exposición a patrimonios culturales, referentes creativos y oportunidades dentro de la industria cultural y creativa.

Este enfoque permitirá fortalecer las capacidades de los participantes, ampliar su comprensión del mercado creativo digital y, al mismo tiempo, contribuir a dinamizar el ecosistema cultural y creativo mediante la promoción de talento con habilidades para crear y monetizar contenido de manera sostenible y orientada a oportunidades económicas.

4. DIVISIÓN EN LOTES

No. El motivo por el que se justifica la no división en lotes es debido a la naturaleza del contrato, su división en lotes desde el punto de vista técnico dificultaría su correcta ejecución.

5. PLAZOS DE LA CONSULTORIA

La ejecución prevista del servicio objeto de contratación es de CIENTO VEINTIÚN (121) DÍAS CALENDARIO, contados a partir de la firma del contrato, sin perjuicio de las posibles extensiones temporales del mismo por causa del retraso de alguno de los servicios contratados.

6. LUGAR DE PRESTACIÓN DEL SERVICIO

El Contratista realizará la prestación del servicio en su oficina o residencia. Para las actividades en las cuales deba movilizarse a las diferentes regiones de El Salvador, así como para las actividades de seguimiento en las oficinas de la OEI, deberá asumir todos los costes asociados a dicha movilización.

El Contratista deberá poseer equipo de trabajo propio. La OEI facilitará al contratista documentación e información relevante para realizar las actividades objeto de la presente consultoría.

7. CONTENIDO DE LAS PROPUESTAS TÉCNICAS

La oferta técnica presentada por la empresa deberá incluir:

- Perfil que describa brevemente la experiencia general y específica del oferente.
- Portafolio que contenga proyectos formativos en modelo de negocio y monetización de generadores de contenido en El Salvador.
- Hoja de vida profesional que incluya la descripción detallada de las funciones y tareas desempeñadas en cada empleo o proyecto relacionado con los requisitos del perfil profesional solicitado² acompañado de **atestados** como referencias laborales, copia de contratos, constancias de servicios brindados, títulos o diplomas. **Dichos atestados son de carácter obligatorio y servirán para verificar el cumplimiento de los requisitos mínimos y en la evaluación conforme a los criterios de adjudicación.**
- Un documento elaborado por la empresa que contenga la oferta técnica para “CONSULTORÍA DE SENSIBILIZACIÓN DE JOVENES Y FORMACIÓN EN MODELO DE NEGOCIO Y MONETIZACIÓN DE GENERADORES DE CONTENIDO, PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO EN LA INDUSTRIA CULTURAL Y CREATIVA” que contenga al menos los siguientes elementos:
 - Objetivos de la consultoría:
 - Propuesta metodológica y operativa:
 - Cronograma de actividades propuesto:

8. ESTRATEGIA Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

La estrategia se enfocará en fortalecer las capacidades de los generadores de contenido mediante acciones formativas y técnicas orientadas a profesionalizar sus iniciativas digitales, y en sensibilizar a jóvenes sobre las oportunidades económicas de la creación de contenido vinculada a la industria cultural y creativa. Se articularán tres pilares principales:

1. Convocatoria y diagnóstico Inicial

- Convocatoria de generadores de contenido: la OEI está realizando esfuerzos de articulación con aliados estratégicos para identificar perfiles iniciales de participantes. No obstante, se espera que la empresa adjudicada cuente con conocimiento del ecosistema de generadores de contenido de la industria cultural y creativa, y que contribuya activamente al proceso de convocatoria, ampliando y fortaleciendo la identificación de perfiles adecuados para la formación.
- Levantamiento de información sobre la madurez digital y el nivel de profesionalización de los generadores de contenido seleccionados.
- Identificación de necesidades, oportunidades y brechas de los participantes, así como la segmentación de perfiles para adecuar la formación y la mentoría de acuerdo con sus características y expectativas.

2. Fortalecimiento de Capacidades

² Con relación a la formación, conocimiento y experiencia del oferente, la OEI podrá, en cualquier momento del procedimiento, solicitar al adjudicatario referencias de terceros respecto a la experiencia profesional.

- Formación especializada en modelo de negocio, estrategias de monetización, marketing de contenidos, gestión financiera básica, y uso de herramientas digitales aplicables al sector creativo.
- Mentoría práctica y acompañamiento técnico, para aplicar los contenidos en proyectos existentes o nuevos.
- Que la formación incluya un componente dedicado a fortalecer las capacidades de los generadores de contenido para investigar información relevante sobre su sector creativo y sobre los temas específicos que abordarán. Este módulo deberá enfatizar la aplicación de principios éticos en la búsqueda, verificación y difusión de información, promoviendo así la creación de contenidos de calidad, responsables y alineados con estándares profesionales. El objetivo es que los participantes desarrollen criterios sólidos para producir materiales confiables, con rigor y pertinencia.

3. Sensibilización y Vinculación

- Implementación de actividades de sensibilización para jóvenes, mediante testimoniales, monetización, en base al potencial económico de la generación de contenido en la industria cultural y creativa.
- Articulación con instituciones como el Ministerio de Cultura, Ministerio de Turismo y la Dirección de Integración, CONAMYPE, para incorporar patrimonio cultural y referentes creativos en las actividades.
- Promoción de espacios de intercambio entre participantes y actores del ecosistema cultural y creativo.

Metodología de Trabajo

La metodología será participativa, práctica y orientada a resultados, combinando sesiones grupales presenciales y virtuales, mentorías individualizadas y actividades vivenciales de sensibilización.

Fase 1: Plan de trabajo, convocatoria y diagnóstico

- Recolección de información y análisis de perfiles.
- Elaboración de un informe de diagnóstico de madurez creativa y digital.

Fase 2: Formación y mentoría + Sensibilización

- Ejecución de módulos formativos para generadores de contenido (virtuales y presenciales) con un mínimo 24 horas de formación.
- Mentorías individuales de al menos 10 horas para cada uno.
- Ejecución de 3 espacios de formación y testimonio experiencial de generadores de contenido para jóvenes (Occidente/Oriente/Central).
- La sensibilización deberá incluir una gama de temas como generación de contenido y rescate patrimonial, sin limitarse únicamente a estos, pudiendo la empresa postulante proponer contenidos adicionales. Se deberán desarrollar al menos cinco (5) sesiones dirigidas a jóvenes. La OEI proporcionará el grupo participante, mientras que la empresa deberá aportar el profesional responsable de impartir las temáticas mencionadas.

Fase 3: Evento de cierre e informe final

- Informe final con resultados, aprendizajes y propuestas de continuidad y sostenibilidad de las acciones.
- Evento de cierre, donde se puedan evidenciar lo aprendido en los módulos formativos. Será necesario incluir casos de éxito del proceso de sensibilización de jóvenes.

Equipo de Trabajo Requerido**1. Coordinador General**

Será responsable de la planificación, supervisión técnica y seguimiento integral de las actividades de la consultoría. Tendrá a su cargo la articulación con la OEI, la organización del equipo de trabajo y el aseguramiento del cumplimiento de los cronogramas, productos y objetivos establecidos.

2. Formador Especializado

Encargado de impartir los módulos formativos, brindar mentoría práctica y ofrecer mentorías personalizadas a los generadores de contenido participantes. Deberá contar con experiencia comprobada en modelos de negocio digitales, monetización, marketing de contenidos o herramientas digitales aplicables a la industria cultural y creativa, utilizando metodologías participativas y orientadas a resultados.

3. Influencers Estratégicos

La empresa deberá incorporar al menos un/a influencers reconocido/a, con amplia trayectoria en la industria cultural y creativa, tracción comprobable en plataformas digitales y una comunidad activa. Su rol será compartir experiencias, aprendizajes y buenas prácticas, motivando a los participantes y ejemplificando rutas reales de crecimiento y monetización dentro del ecosistema creativo digital.

Con el propósito de realizar un trabajo con altos índices de calidad y cumplimiento de los tiempos establecidos para la ejecución de la consultoría, se establecen las siguientes condiciones:

Responsabilidad de los trabajos y resultados: Las actividades y la entrega de los productos se realizarán bajo la responsabilidad directa del consultor (a) o equipo consultor seleccionado.

Propiedad de los trabajos realizados: Los productos resultantes de la ejecución del contrato serán absolutamente confidenciales y propiedad exclusiva de OEI. El adjudicatario no podrá utilizar para sí o proporcionar a terceros datos algunos de los trabajos contratados, ni publicar, total o parcialmente el contenido de estos sin autorización escrita de OEI. En todo caso el adjudicatario será responsable de los daños y perjuicios que se deriven del incumplimiento de esta obligación.

Además, todos los productos originados directa o indirectamente en el marco de la presente consultoría y que pudieran dar lugar a la generación de derechos de propiedad intelectual

o industrial serán propiedad de la OEI y no podrán ser utilizados sin la autorización expresa de este.

Seguimiento administrativo y técnico: El oferente que resulte adjudicado tendrá a la OEI El Salvador como responsable contractual quien será responsable de tomar todas las medidas necesarias para la adecuada ejecución del contrato, con estricto cumplimiento de sus cláusulas, programas, cronogramas, plazos y costos previstos, que entre algunas de sus funciones específicas tendrá las siguientes:

- a) Documentar cualquier incumplimiento del Contratista
- b) Realizar los pagos al contratista.

9. PRODUCTOS Y SUB-PRODUCTOS ESPERADOS

Producto 1: Plan de trabajo

- Cronograma detallado de implementación de la consultoría, incluyendo fechas, actividades y responsables.
- Metodología y enfoque propuesto para el desarrollo de la formación, mentoría y actividades de sensibilización.

Producto 2: Primer informe

Que incluya:

- Base de los 25 generadores de contenido de la industria cultural y creativa (ICC), incluyendo su perfil, características principales y una breve descripción de su actividad creativa.
- Evaluación de madurez digital de cada generador de contenido, con información sobre sus capacidades actuales, presencia digital, brechas y oportunidades de desarrollo.
- Base de jóvenes participantes, proporcionada por la OEI, incorporada al informe de inicio para efectos de registro y planificación de las sesiones de sensibilización.
- Registro del inicio del proceso formativo, detallando los módulos impartidos, la participación de los asistentes y las consideraciones metodológicas aplicadas.

Producto 3: Segundo informe

Que incluya:

- Organización, convocatoria para evento de cierre para presentar los principales resultados, aprendizajes y avances obtenidos por los generadores de contenido y jóvenes participantes.
- Informe de finalización de formación de generadores de contenido y sensibilización de jóvenes.

Producto 4: Informe final comparativo

- Informe final consolidado, que documente el proceso completo de formación, mentoría y sensibilización, y cierre de evento.

- Análisis comparativo entre la situación inicial y la situación final de los 25 generadores de contenido, destacando avances en madurez digital, modelo de negocio, monetización o gestión de contenido.

10. PRODUCTOS ENTREGABLES Y PLAZOS

PRODUCTO	FECHA DE ENTREGA MAXIMA
Producto 1: Plan de trabajo	10 días calendario desde la firma de contrato
Producto 2: Primer informe	50 días calendario desde la firma del contrato
Producto 3: Segundo informe	90 días calendario desde la firma del contrato
Producto 4: Informe final comparativo	121 días calendario desde la firma del contrato

Forma de entrega de los productos:

El Contratista deberá entregar los productos señalados en el presente documento, incluyendo las versiones preliminares sujetas a revisión, como en la versión final.

Cada producto de acuerdo con lo requerido debe presentarse de la siguiente manera:

- Una (1) versión de los productos en formato electrónico con la versión final lista para uso y los archivos editables, que pueden entregarse en USB o en carpeta compartida por correo electrónico.

Los productos entregados por el contratista deberán ser revisados y contar con la aprobación de la Coordinación de Proyecto - OEI, quien contará con un máximo de quince días calendario para hacer observaciones. La OEI consultará con la UE y entidades de involucradas, para obtener comentarios al mismo, durante el mismo período. En el caso de que no sean de satisfacción, el contratista deberá hacer los ajustes necesarios en un máximo de tres días.

11. PERFIL DEL EQUIPO DE LA EMPRESA

La empresa consultora deberá contar con experiencia comprobada en procesos de formación en modelo de negocio, monetización digital y trabajo con generadores de contenido, preferentemente en sectores culturales, creativos o industrias basadas en talento.

Deberá demostrar capacidad técnica para diseñar y ejecutar programas de formación y monetización digital, desarrollar procesos de fortalecimiento de capacidades para generadores de contenido y articular alianzas con actores, plataformas o redes relevantes del ecosistema cultural y creativo.

A continuación, se detallan los requisitos mínimos exigidos, los cuales se verificarán de la siguiente manera:

Requisitos Mínimos:	Es subsanable	Medio de verificación
Coordinador: - Título universitario en Administración de empresas, mercadeo, contaduría pública, o diseño. - Posgrado en administración de empresas, dirección de proyectos, innovación, emprendimientos, desarrollo de negocios digitales y/o afines.	NO	Copia de títulos.
Formador Especializado - Título universitario en Administración de empresas, mercadeo, relaciones públicas y/o comunicaciones. - Posgrado en administración de empresas, desarrollo de empresas digitales, innovación, emprendimiento, marketing y/o dirección de proyectos.		

Si no se cumplen todas las aptitudes señaladas en el presente apartado no se pasará a la valoración de la oferta técnica conforme a los criterios de adjudicación, por lo tanto, el candidato quedará excluido del proceso de evaluación.

12. CRITERIOS TÉCNICOS DE ADJUDICACIÓN

A continuación, se definen los criterios de evaluación, especificando en el cuadro la puntuación máxima asignada a cada ítem.

Nota: Los oferentes deberán incluir en sus propuestas los atestados requeridos que acrediten la experiencia solicitada. En caso de no presentar atestados válidos que respalden dicha experiencia, la puntuación asignada al criterio evaluado será de **cero puntos**.

Puntuación Máxima	Formación del equipo consultor	Criterio	Calif. Max.	Medio de verificación
EXPERIENCIA DEL EQUIPO				
Coordinador				
15	Experiencia comprobable coordinando proyectos de formación en modelo de negocios para emprendedores y/o MIPYMES.	3 o más proyectos	15 puntos	Cartas de referencia laboral o constancias de servicios prestados emitidas por la entidad contratante. Indispensable, que dichos documentos mencionen el / los proyectos coordinados.
		1 a 2 Proyecto	5 puntos	
Facilitador/a				
20	Experiencia como formador en modelo de negocios, monetización, marketing de contenidos y/o temas relacionados.	3 o más proyectos	20 puntos	Cartas de referencia laboral o constancias de servicios prestados emitidas por la entidad contratante. Indispensable, que dichos documentos mencionen el / los proyectos coordinados
		1 a 2 Proyecto	5 puntos	

PROPUESTA TÉCNICA			
30	Metodología y estrategia claramente explicada del proceso y las actividades específicas para el cumplimiento de los productos.	Hasta 30 puntos	Propuesta técnica
15	Cuenta con una base previamente identificada de generadores de contenido de la industria cultural y creativa, que incluye: - Listado de generadores de contenido reconocidos (Al menos 20). - Información general de su actividad creativa (por ejemplo: tipo de contenido, plataformas donde operan, alcance, enfoque creativo). - Evidencias que permitan verificar la autenticidad de la información presentada (enlaces a plataformas, perfiles, certificaciones o referencias).	Cumple plenamente - 15 puntos No cumple – 0 puntos El oferente no presenta una base comprobada de generadores de contenido de la industria cultural y creativa, o la información presentada es insuficiente para su verificación.	Base con un mínimo de 20 generadores de contenido con su información general de su actividad cultural o creativa
10	Aporte diferenciador que el oferente incorpore a la metodología, en particular los elementos que demuestren un entendimiento sólido y experiencia comprobada en el sector.	10 puntos	Se deberá incluir en la descripción de la propuesta metodológica.
10	Cronograma propuesto para el desarrollo de las actividades que cumpla el tiempo establecido en esta consultoría. Cumple con: • Actividades claramente definidas • Secuencia lógica y coherencia • Tiempos de ejecución • Hitos o entregables.	Hasta 10 puntos.	Cronograma - Propuesta técnica
TOTAL 100 puntos			