

Quiero
ser
digital

GOYN
BOGOTÁ

#JÓVENESCONPOTENCIAL

 WWW.GOYNBOGOTA.COM

 WWW QUIEROSERDIGITAL.COM

 [quiero_ser_digital](https://www.instagram.com/quiero_ser_digital)

GLOBAL OPPORTUNITY
YOUTH NETWORK: BOGOTÁ
EL FUTURO ES JOVEN
 aspen institute

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Sobre GOYN y los jóvenes

Iniciativa global que, desde el trabajo con actores locales, innovación financiera, intervenciones basadas en evidencia y la movilización del ecosistema a través del impacto colectivo, busca mejorar el bienestar de las y los jóvenes, promoviendo la generación de oportunidades económicas, formación integral, participación y liderazgo. Actualmente, GOYN Bogotá articula más de 100 actores del sector público, privado, ONG y formadores; entre sus miembros del Comité Directivo se encuentran: Fundación Corona, Cámara de Comercio de Bogotá, Compensar, Accenture, United Way Colombia, Fundación Bolívar Davivienda, Invest in Bogotá, Fundación ANDI, la Corporación Mundial de la Mujer Colombia, Fundación Zoraida y el Grupo Asesor de Jóvenes de GOYN Bogotá.

Sobre Marketplace Quiero Ser Digital

El Marketplace Quiero Ser Digital (QSD) es un programa de la iniciativa GOYN de la Fundación Corona. El enfoque de QSD, se centra en la **colaboración multisectorial y el diseño participativo de soluciones**. En primer lugar, QSD adopta el enfoque de involucramiento de GOYN para la **participación juvenil**, lo que significa que los jóvenes participan en todas las fases de su trabajo, no sólo al principio o al final. Las opiniones y puntos de vista de los jóvenes se buscan y valoran de forma continua y equitativa, y se les proporcionan las herramientas, la formación y los espacios necesarios para expresar sus ideas. En segundo lugar, QSD se basa en el enfoque de cambio sistémico de la Fundación Corona, que considera que es más probable que los cambios en las condiciones del sistema se mantengan cuando se tienen en cuenta los tres niveles de cambio en los que se manifiestan las condiciones que mantienen los problemas: a nivel estructural, para informar y promover prácticas y políticas más eficaces; a nivel relacional, para transformar las relaciones entre las personas y las partes interesadas que conforman el sistema y las dinámicas de poder; y a nivel transformador, para dar forma a los modelos mentales y las narrativas. Por último, QSD incluye el principio de **innovación práctica y tecnológica** para aprovechar la tecnología con el fin de apoyar e influir en el cambio de los servicios y procesos del sistema y en el bienestar y desarrollo de los jóvenes.

Transversalmente, el enfoque de QSD incluye un **análisis de género e interseccional** para identificar y comprender las necesidades, limitaciones y estrategias de afrontamiento de mujeres y grupos vulnerables vinculadas a características sociales interseccionales (raza, clase, identidad sexual, nacionalidad y discapacidad) y responder adecuadamente a ellas.

OBJETIVO Y ACTIVIDADES

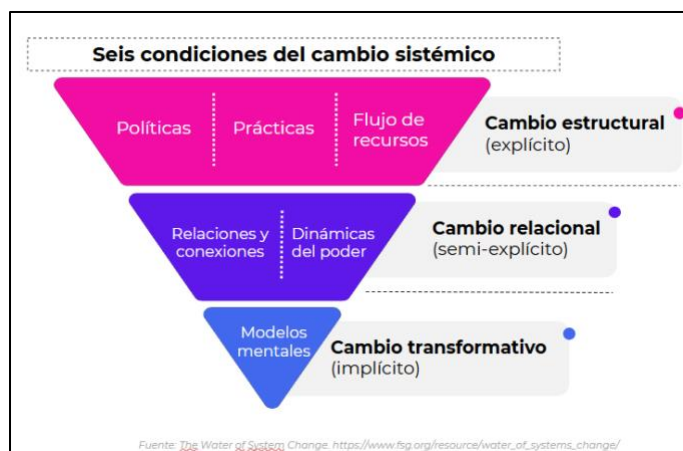
Propósito de la Contratación

Luego de seis años de implementación del Marketplace QSD, que ha incluido evaluaciones de terceros, agendas de aprendizajes y documentos técnicos en los ejes de orientación, educación y empleo, y colaboración, desde la iniciativa y distintos actores locales se ha identificado la necesidad de entregar este conocimiento como contenido educativo (diferente a documento y ppts), y productos accesibles para distintos públicos con el objetivo de consolidar capacidades en el ecosistema a largo plazo que respondan a las dinámicas de talento joven y digital de Bogotá. Con este conocimiento, queremos lograr el fortalecimiento de capacidades institucionales y la adopción de prácticas en orientación, formación y empleabilidad juvenil digital por parte de distintas organizaciones.

También es importante destacar que basados en nuestra teoría de cambio ([Anexo 1](#)) el Marketplace QSD busca mejorar las ganancias de capital humano al conectar a los jóvenes con oportunidades en la economía digital y cerrar las brechas de talento digital. Para llegar a ello, se centran los esfuerzos en generar cambios en la coordinación de ecosistema y el bienestar de los jóvenes. Se busca generar cambios basados en el enfoque de *cambio sistémico*¹ que contempla tres niveles:

- Cambios a nivel estructural, para informar y promover prácticas y políticas más eficaces.
- Cambios a nivel relacional, para transformar las relaciones entre las personas y las partes interesadas que conforman el sistema y las dinámicas de poder.
- Cambios a nivel transformador, para dar forma a los modelos mentales y las narrativas.

¹ Para conocer más del enfoque de cambio sistémico de Fundación Corona consultar [aquí](#).



A partir de los módulos de aprendizaje que se desarrollen en sus diferentes formatos, se espera que las organizaciones que trabajan en orientación, formación y empleo de jóvenes en el sector digital adopten los siguientes cambios, entre otros que identifique la firma consultora/consultor:

Estrategia	Acciones	Actores
Atracción y orientación	- Conocer e incorporar estrategias efectivas y segmentadas de atracción para jóvenes. - Conocer e incorporar estrategias, herramientas y recursos de orientación socio-ocupacional para jóvenes	- Entidades de formación - Sector público (Secretarías de educación, Secretarías de integración social, ATENEA) - Intermediadores y orientadores laborales - O.S.C.
Competencias básicas digitales y de pensamiento computacional	- Medir la brecha de aprendizajes en competencias básicas digitales y de pensamiento computacional. - Reconocer la brecha de aprendizajes a nivel individual. - Reconocer la necesidad para diseñar rutas de nivelación y desarrollo de competencias básicas digitales y socioemocionales, incluyendo su personalización.	- Colegios - Entidades de formación - Sector público (Secretarías de educación, Ministerio de educación Nacional) - Org. sociedad civil
Inteligencia colectiva	- Desarrollar agencia que permita liderar los espacios de articulación actualmente coordinados por GOYN. - Generar confianza en los actores del ecosistema digital.	- Sector público (ATENEA, Secretarías de educación, SENA) - Privado (empresas)

	Identificar las motivaciones de los diferentes actores para asistir a los espacios de articulación (Pensando en la replicabilidad de la Mesa4RI)	- Entidades de formación - Org. sociedad civil
Intermediación y empleo	- Identificar barreras y necesidades de su población objetivo. - Personalizar sus intervenciones según barreras y necesidades de su población objetivo. - Mapear y conectar con servicios complementarios para abordar barreras de su población objetivo a lo largo de la trayectoria. - Implementar mecanismos de seguimiento y retroalimentación de los jóvenes. - Ajustar y actualizar la formación de acuerdo con necesidades vigentes del mercado. - Desarrollar agencia para la pertinencia formativa y conexión laboral (desarrollo de alianzas entre centros de formación y centros de empleabilidad)	- Centros de formación - Org. de la sociedad civil que trabajan en temas de formación y empleo - Intermediadores laborales - Empresas - Sector público (Secretarías de desarrollo económico, Servicio Público de empleo, Secretarías de educación e integración social, ATENEA)
MEL	- Conocer e incorporar actividades y herramientas de monitoreo, seguimiento, evaluación y recolección de aprendizajes en las estrategias de formación y empleo de jóvenes en sector digital. - Realizar procesos de recolección y difusión de aprendizajes garantizando la transparencia de la información.	Todos los anteriores

Entre los **principales retos** que buscamos abordar con la presente contratación se encuentran: (1) identificar los formatos, canales y metodologías más adecuados para transferir los aprendizajes a las distintas audiencias del ecosistema digital y de juventud; (2) diseñar experiencias y contenidos lo suficientemente relevantes, accesibles y atractivos para motivar la inscripción de las personas y su finalización; y, (3) finalmente, lograr que dichos aprendizajes trasciendan la consulta o visualización de los contenidos, promoviendo la incorporación de cambios concretos en conocimientos, actitudes, comportamientos y prácticas de las organizaciones que interactúen con ellos.

Se espera que las entidades proponentes aporten propuestas metodológicas y creativas que fortalezcan la divulgación, apropiación y uso de los aprendizajes en el ecosistema digital ([ver](#)

[anexo 1²](#). Asimismo, se busca que las estrategias y contenidos propuestos incorporen **metodologías orientadas a generar cambios de comportamiento** y adopción de prácticas por parte de los distintos actores del ecosistema ([Por ej. la metodología COM-B sobre cambio de comportamientos.](#)³). Se espera resolver las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la estrategia más efectiva para traducir y transferir los aprendizajes del Marketplace QSD hacia los diferentes actores del ecosistema digital?
- ¿Qué mecanismos favorecen que los aprendizajes trasciendan la difusión y sean apropiados e incorporados en prácticas, decisiones y procesos institucionales?
- ¿Cuáles son las principales audiencias estratégicas para la transferencia de aprendizajes del Marketplace QSD?
- ¿Qué tipo de contenidos, formatos y lenguajes son más pertinentes para cada audiencia del ecosistema?
- ¿Cómo validar diferentes formatos iniciales de productos de aprendizaje e identificar, con base en evidencia, aquellos con mayor potencial para ser escalados dentro del ecosistema digital?
- ¿Cómo transformar hallazgos técnicos y evidencia programática en contenidos accesibles, relevantes y accionables para distintos públicos?
- ¿Qué tipos de productos de conocimiento tienen mayor potencial de circulación, comprensión y uso dentro del ecosistema digital?
- ¿Cómo podemos probar estos diferentes formatos iniciales para los productos de aprendizaje e identificar los formatos más eficaces para aplicarlos a toda la escala del proyecto?
- ¿Cómo y cada cuánto medir la apropiación y utilización de los aprendizajes por parte de las diferentes audiencias?
- ¿Cómo podemos identificar que los aprendizajes fueron incorporados en prácticas, programas, alianzas o decisiones institucionales?

Objetivo general

Transformar los aprendizajes y la evidencia generada por Quiero Ser Digital en contenidos, productos y estrategias innovadoras, creativas y multiformato de transferencia de conocimiento, adaptadas a distintos públicos del ecosistema digital, con el fin de fortalecer capacidades institucionales, promover la apropiación de prácticas efectivas en orientación, formación y empleabilidad juvenil digital, y facilitar su adopción por parte de los actores del ecosistema (formadores, orientadores, intermediadores laborales, empresas, fundaciones, organizaciones juveniles, academia, sector público).

Actividades

Las actividades esperadas por el proveedor son:

² Este anexo referencia los aprendizajes mapeados por el equipo OSD de cada una de las líneas de trabajo. Cuenta con los links directos a los documentos de aprendizaje, así como los cambios que se esperan impulsar.

³ Ver anexo 3 – Guía de diseño de espacios de formación

- Leer y analizar los reportes, documentos técnicos y demás insumos de aprendizaje generados por el equipo de Quiero Ser Digital (QSD).
- Leer y analizar la Agenda de Aprendizajes del Marketplace QSD 2026 y demás documentos estratégicos relacionados.
- Diseñar un plan de trabajo y cronograma detallado que incluya una metodología ágil, fases, productos y ruta de validación para el desarrollo de los contenidos y estrategias de transferencia de conocimiento.
- Identificar y segmentar, en colaboración con el equipo de QSD, las audiencias estratégicas del ecosistema digital a las cuales estarán dirigidos los contenidos y productos de aprendizaje.
- Definir, en articulación con el equipo QSD, y equipo de comunicaciones GOYN, los enfoques narrativos, formatos, canales y mecanismos de divulgación y apropiación de los aprendizajes.
- Diseñar e implementar una fase de exploración con las audiencias previamente segmentadas que permita identificar cuellos de botella en la adopción de los aprendizajes, así como validar los formatos según la pertinencia y necesidades de cada audiencia.
- Liderar el diseño y desarrollo de los contenidos y productos de transferencia de conocimiento dirigidos a diferentes actores del ecosistema digital.
- Garantizar que los contenidos desarrollados sean accesibles, pertinentes y adaptados a las características y necesidades de cada audiencia objetivo.
- Pilotear mecanismos de formación que promuevan la apropiación y adopción de prácticas derivadas de los aprendizajes del Marketplace QSD de al menos un formato para cada una de las líneas estratégicas.
- Realizar reuniones periódicas de seguimiento y validación con el equipo QSD para la presentación de avances, retroalimentación y ajuste de productos.
- Ajustar y validar los contenidos e insumos desarrollados de acuerdo con la retroalimentación técnica y estratégica del equipo QSD.
- Entregar los productos finales en los formatos acordados, incluyendo los archivos editables y lineamientos de uso y difusión cuando aplique.

Notas:

- Se valorarán las propuestas que incluyan la metodología ágil (Agile) para el seguimiento a las actividades propuestas.
- Se pueden contemplar diferentes tipos de formatos para la presentación de los aprendizajes dependiendo de las necesidades identificadas para cada audiencia.

PRODUCTOS

Se espera que la consultoría entregue los siguientes productos:

- Plan de trabajo y cronograma detallado, que incluya la ruta metodológica para el desarrollo, validación y divulgación de los contenidos y productos de transferencia de conocimiento, aprobado por el equipo QSD.
- Documento de caracterización y segmentación de audiencias objetivo, que incluya recomendaciones de formatos, narrativas y canales de divulgación.
- Matriz de contenidos y productos, que describa el objetivo, alcance, formato, audiencia, estrategia de uso y variables necesarias para su referenciación y seguimiento, de acuerdo con la fase de exploración.
- Documento de diseño instruccional. Este documento deberá definir la lógica pedagógica y metodológica de la solución propuesta, incluyendo los objetivos de aprendizaje, audiencias objetivo, comportamientos o prácticas que se busca fortalecer/cambiar, criterios de evaluación y las rúbricas o indicadores que permitan medir el logro de los resultados esperados.
- Contenidos, piezas, herramientas y/o productos de transferencia de conocimiento definidos y aprobados juntamente con el equipo QSD desarrollados.
- Plan de difusión y circulación de los contenidos desarrollados, incluyendo recomendaciones de sostenibilidad y uso posterior por parte del equipo QSD.
- Reporte de resultados del pilotaje que contenga retroalimentación de al menos un formato para cada una de las líneas estratégicas.

- Minutas de reuniones periódicas con el equipo QSD, que den cuenta del avance, validaciones y ajustes en el proceso.
- Manuales de usuario, documentación técnica y lineamientos operativos, en caso de desarrollarse herramientas, plataformas o productos tecnológicos a la medida.
- Jornada(s) de socialización y transferencia de capacidades al equipo QSD sobre el uso, implementación y sostenibilidad de los productos desarrollados.
- Informe final que consolide el proceso desarrollado, la metodología implementada, los productos entregados, recomendaciones de uso y oportunidades de fortalecimiento futuro.

Notas:

- Los contenidos especificados por el equipo QSD, dependiendo del público objetivo, deberán contar con versión en inglés.
- Es indispensable que la propuesta sea entregada y alojada en nuestras propias plataformas y/o redes, no puede depender de dominios de terceros.
- El Marketplace QSD reconoce el potencial de herramientas de inteligencia artificial como apoyo y automatización para procesos de análisis, diseño y producción de contenidos, y medición. Sin embargo, se espera que las propuestas presentadas y los productos desarrollados respondan a criterios de pensamiento crítico, interpretación contextual y validación con usuarios y actores del ecosistema. En este sentido, los entregables deberán reflejar una postura analítica y creativa propia de la entidad desarrolladora, sustentada en evidencia y experiencia metodológica, y no limitarse a productos generados automáticamente mediante herramientas de inteligencia artificial.

PROCESO Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

La convocatoria estará abierta hasta el **31 de julio de 2026**. La presentación de la propuesta válida debe incluir:

- Antecedentes y experiencia de la organización
- Metodología y actividades propuestas
- Descripción de los productos
- Cronograma
- Equipo – Capacidades técnicas
- Ventajas, innovaciones o diferenciales del proveedor
- Propuesta económica incluyendo IVA

La recepción de preguntas y/o espacios de consulta será hasta el **viernes 17 de julio**. Posteriormente se evaluarán y seleccionará la propuesta del **3 al 14 de agosto**.

Correo de recepción de propuestas y preguntas: qsd@goynbogota.org

Sobre los postulantes: Convocatoria abierta solo a personas jurídicas registradas en Colombia. La propuesta económica debe incluir los impuestos y retenciones a las que haya lugar y aplique.

Entendiendo que la propuesta requiere de capacidades técnicas en comunicación, desarrollo de contenidos educativos, y evaluación con base en los objetivos de aprendizaje, las organizaciones interesadas en presentarse en alianza o mediante la conformación de una unión temporal o consorcio deberán tener en cuenta lo siguiente:

- Las propuestas deberán estar acompañadas de un documento (acta o acuerdo de colaboración) que explique de manera clara: el objetivo de la alianza, la justificación de su conformación, los roles de cada organización y los compromisos asumidos dentro del proyecto. En dicho documento se deberá identificar a la organización líder (también denominada entidad proponente principal), que será aquella con la cual se suscribirá el contrato en caso de resultar seleccionada la propuesta.
- Organización líder: solo podrá presentarse con una propuesta en calidad de líder.

- Organizaciones aliadas: podrán participar en varias propuestas, siempre que no actúen como líderes. (Ejemplo: una caja de compensación puede integrar distintas alianzas presentadas por organizaciones diferentes).
- Uniones temporales o consorcios: debido a que todas las entidades que la conforman actúan como una sola proponente principal, solo podrán presentarse una vez en la convocatoria.

Criterios de evaluación:

- Propuesta técnica
- Experiencia y capacidad
- Oferta económica
- Innovación y valor agregado
- Cumplimiento de requisitos legales.

Se espera que el/los producto/s finales sean entregados al en **diciembre de 2026**.

Forma de pago:

Tres pagos:

- Uno a la firma del contrato del 20%
- A la mitad por el 50% conforme al informe de avance, cronograma y entrega de productos a satisfacción de GOYN
- Y uno final por el 30% conforme al informe de avance, cronograma y entrega de los productos a satisfacción de GOYN

Para más consultas, dudas o aclaraciones contactarse al correo qsd@goynbogota.org - Diana Castañeda analista MEL.



#JÓVENESCONPOTENCIAL



WWW.GOYNBOGOTA.COM



WWW QUIEROSERDIGITAL.COM



quiero_ser_digital

GLOBAL OPPORTUNITY
YOUTH NETWORK: BOGOTÁ
EL FUTURO ES JOVEN
aspen institute