

## **Términos de Referencia**

### **Consultoría para Desarrollo de Aplicativos Android y iOS para Portal GOB.DO del Programa Burocracia Cero**

#### **Introducción**

El Programa Burocracia Cero nace con el Decreto núm. 640-20 como primera reforma de la Estrategia Nacional de Competitividad (ENC). Este, entre otras cosas, procura eficientizar los procesos de la administración pública a través de la simplificación, automatización y digitalización de los servicios públicos. Para lograrlo, se dispuso la creación de un portal único a través del cual todas las instituciones gubernamentales puedan proveer sus trámites y servicios en línea a los ciudadanos y empresas. Además, se dispuso de la implementación de una plataforma de interoperabilidad para la interconexión y transferencia de información entre las instituciones.

Para dar una mejor experiencia de usuario en el uso del Portal único de servicios del Estado Dominicano, Gob.do, se requiere un aplicativo móvil disponible en las plataformas Android y iOS. A través de este, el ciudadano podrá solicitar, dar seguimiento y revisar las solicitudes a los trámites y servicios del Portal Único Gob.do.

#### **Alcance de la consultoría**

##### **Objetivo**

Disponer de los servicios de una empresa experta para la creación de la aplicación móvil del portal Gob.do, con la finalidad de que el usuario pueda tener acceso a estos desde sus dispositivos móviles Android o IOS. En este se podrá consumir los servicios en función de una API existente procedente del portal Gob.do se brindan actualmente con métodos de pago electrónicos, para que los usuarios puedan obtener estos servicios, de forma rápida y confiable.

##### **Alcance**

El adjudicatario deberá proponer la interfaz de usuario y consumir los servicios en función de una API existente procedente del portal Gob.do e integrar con el botón de pagos gubernamental SIRITE.

## Actividades y productos

### Entregables

La empresa seleccionada deberá planificar, diseñar, desarrollar, testear e implementar el proyecto de *Desarrollo de la app móvil del portal Gob do*, para estos fines deberá apoyarse en el uso de metodologías y herramientas para desarrollo que les permitan la obtención de resultados oportunos.

A continuación, presentamos es una relación de las actividades generales a ser cubiertas por esta contratación:

- a) Plan de trabajo
- b) Análisis detallado de los Requerimientos.
- c) Diseño del App.
- d) Desarrollo de los requerimientos.
- e) Elaboración y ejecución de los planes de prueba y preproducción.
- f) Puesta en Marcha.
- g) Documentación Técnica.
- h) Transferencia de conocimiento.
- i) Soporte técnico
- j) Resolución de cualquier controversia con relación al uso y funcionamiento del aplicativo.
- k) Los aplicativos deben de ser desplegados en las cuentas corporativas de la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información (OGTIC)

### Actividades

Para el logro del objetivo propuesto, El Adjudicatario deberá realizar las actividades que se indican a continuación:

- a. Análisis detallado de los Requerimientos.
- b. Diseño de la aplicación
  - a. Presentación de al menos 3 prototipos a ser escogido el definitivo por la comisión de Burocracia Cero.
  - b. Elaboración de diseños y plantillas.
- c. Desarrollo de los requerimientos citados en este documento.

- d. Elaboración y ejecución de los planes de prueba y preproducción.
  - a. Creación de plan de pruebas
  - b. Ejecución de las pruebas
    - i. Funcionales
    - ii. No funcionales
      - 1. De seguridad informática/penetración
      - 2. Usabilidad
      - 3. Escalabilidad
  - c. Informe de las pruebas
- e. Puesta en Marcha
- f. Documentación
  - a. Documentación técnica
  - b. Entrega de los códigos fuentes
  - c. Manual de Usuario
- g. Transferencia de conocimiento.
- h. Soporte técnico al menos de 3 meses posterior a su puesta en marcha.

El desarrollo del proyecto se llevará a cabo en un plazo de 16 semanas y cada una de estas actividades debe ser considerada para cada producto.

## Productos

Los productos parciales, documentos finales o que debe entregar el Oferente que resulte Adjudicatario de la contratación, deben ser entregados en los plazos previstos en el contrato a suscribir, a saber:

- **Producto 1:** Diseño de experiencia de Usuario e interfaz gráfica de la App
- **Producto 2:** Módulo de Registro y perfil de ciudadano
- **Producto 3:** Módulo de servicios
- **Producto 4:** Integración botón de pago SIRITE
- **Producto 5:** Despliegue de los Aplicativos en las diferentes plataformas

Cada producto deberá estar acompañado de sus actas correspondientes. Las actas son documentos relativos a la aceptación de tareas o de productos por parte de la OGITC. Las mismas deben describir el detalle de lo que se estará aceptando y deben estar firmadas por los actores involucrados en el proceso. Su validación técnica será realizada por los Líderes Técnicos y el Coordinador del Proyecto.

## Detalle de productos a entregar

A continuación, se describen los productos a entregar en esta contratación:

Producto	Contenido	Tiempo de entrega
<b>Producto 1:</b>		
Diseño de experiencia de Usuario e interfaz gráfica de la App	<p>Este producto debe incluir el diseño de la interfaz gráfica que debe:</p> <p>a. Garantizar una experiencia de usuario satisfactoria, cumpliendo con los siguientes requerimientos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Debe tener consistencia en sus diferentes menús y pantallas.</li> <li>2. Debe estar alineado a la línea gráfica actual del portal GOB do.</li> <li>3. Las operaciones serán rápidas, incrementales y reversibles, con efectos inmediatos.</li> <li>4. Diseño ergonómico mediante el establecimiento de menús, barras de acciones e iconos de fácil acceso.</li> <li>5. Facilidad de comprensión, aprendizaje y uso.</li> <li>6. Tratamiento del error bien cuidado y adecuado al nivel de usuario.</li> </ol>	3 semanas

	<p>7. Existencia de herramientas de Ayuda y retroalimentación del sistema.</p> <p>8. Las interacciones se basarán en acciones físicas sobre elementos de código visual o auditivo (iconos, botones, imágenes, mensajes de texto o sonoros, barras de desplazamiento y navegación...) y en selecciones de tipo menú con sintaxis y órdenes.</p> <p>b. Presentar al menos 3 prototipos que serán evaluados y seleccionado el diseño a implementar.</p>	
<b>Producto 2:</b>		
Desarrollo de Módulo de registro y perfil de ciudadano	<p>Este producto debe incluir:</p> <p>a. Creación de módulo de inicio de sesión de la aplicación que consulte los API disponibles a entregar por OGTIC luego de la adjudicación.</p> <p>b. Registro Ciudadanos</p> <p>c. Perfil Ciudadano</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reinicio de Contraseña</li> <li>2. Actualizar las Informaciones del perfil.</li> </ol>	3 semanas
<b>Producto 3:</b>		
Módulo de Servicios	Este producto debe incluir:	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Visualización de servicios principales.</li> <li>b. Menú de enlaces de Interés</li> <li>c. Buscador de Servicios           <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Filtrado de servicios</li> <li>2. Muestra de resultados</li> <li>3. Vista de los detalles al seleccionar servicio</li> </ul> </li> <li>d. Iniciar Solicitudes (en caso de estar marcado como posible vía móvil)           <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Llenar formulario de la solicitud</li> <li>2. Enviar la solicitud</li> <li>3. Generar ticket de la solicitud</li> </ul> </li> <li>e. Mis Solicitudes           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver histórico de solicitudes</li> <li>- Poder valorar un servicio (si completa solicitud)</li> <li>- Crear solicitud de información en base a una solicitud pendiente</li> <li>- Seguimiento del trámite (solicitudes)</li> </ul> </li> </ul>	5 semanas
<b>Producto 4:</b>		
Integración botón de pago SIRITE	Este módulo debe permitir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los servicios transaccionales puedan ser pagados a través de la pasarela de pagos gubernamental, SIRITE.</li> </ul>	3 semanas
<b>Producto 5:</b>		

Despliegue de Aplicativos	Los Aplicativos deben de ser desplegados en: <ul style="list-style-type: none"><li>- App Store (Apple)</li><li>- Play Store (Android)</li></ul> Ambos despliegues deben de ser bajo las cuentas corporativas de la OG TIC.	1 semanas
---------------------------	--	-----------

La duración total del proyecto es de 16 semanas, período en que el adjudicatario deberá entregar por completo y totalmente funcional la solución propuesta al cliente.

### Insumos

Para el desarrollo de los aplicativos, el adjudicatario contratado recibirá los siguientes insumos de parte de la OG TIC:

- a) API de consumo del Portal GOB do.
- b) Línea grafica a usar.
- c) Lineamientos en el diseño específico a los aplicativos.
- d) Requerimientos detallados del aplicativo.

### Listado de funciones para los Aplicativos. Características de los aplicativos a desarrollar

### Contenido

Los aplicativos deben contener las siguientes secciones:

### Especificaciones Técnicas

Para el desarrollo del tablero, se deben tener en cuenta las siguientes especificaciones técnicas:

- a) Estar desarrollada en español.
- b) Disponible para dispositivos Android y iOS, con soporte a versiones anteriores. Android v4, iOS v12.

- c) Cualquier licenciamiento o alojamiento necesario para esta implementación deberá ser incluido en la propuesta económica y deberá ser por un periodo no menor a 1 año.
- d) Permitir consultas ilimitadas por parte de los usuarios de los aplicativos.
- e) Garantizar la Experiencia de Usuario (UX) a partir de los siguientes criterios: Arquitectura de la información; Diseño visual; Funcionalidad; Usabilidad; Interfaz; Contenido.
- f) Contemplar la posibilidad de adiciones futuras de fuentes de información no contempladas al momento del desarrollo.

## Características de la contratación

### Duración

Se espera que los trabajos de la consultoría se realicen en un plazo no mayor de 14 semanas, a partir de la fecha de firma de contrato y la entrega de los insumos requeridos para el desarrollo del tablero.

### Horario y lugar de trabajo

La consultoría no está atada a un horario y lugar de trabajo fijo.

### Honorarios y forma de pago

El precio de esta consultoría será fijo basado en los resultados y deberá cubrir todos los gastos necesarios para llevar a cabo la misma hasta su finalización. Es decir, la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información (OGTIC) no cubrirá gastos de ninguna de las actividades a realizar por los consultores.

Los pagos serán aplicados contra entrega y aprobación de los productos especificados en estos términos de referencia. La distribución se hará conforme a lo establecido en el siguiente cuadro:

ENTEGABLES	PAGOS
<b>Producto 1:</b> Diseño de experiencia de Usuario e interfaz gráfica de la App	15%
<b>Producto 2:</b> Módulo de Registro y perfil de ciudadano	20%



<b>Producto 3:</b> Módulo de Servicios	25%
<b>Producto 4:</b> Integración botón de pago SIRITE	20%
<b>Producto 5:</b> Despliegue de los Aplicativos	20%

## Gobernanza y rendición de cuentas

La empresa o equipo consultor responsable del proyecto será supervisado directamente por la Dirección de Servicios Digitales Institucionales de la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información y Comunicación (OGTIC) que analizará y rendirá informe de NO OBJECCIÓN a la Dirección Ejecutiva de la institución, quien aprobará los informes y productos generados por la consultoría.

Dos veces al mes serán realizadas reuniones entre la empresa o equipo consultor y la Dirección de Servicios Digitales Institucionales de la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información y Comunicación (OGTIC), para revisar el avance en la ejecución de la consultoría. En caso de ser necesario, se convocarán a reuniones extraordinarias, siempre y cuando las partes sean notificadas al menos un (1) día antes de la fecha de esta, vía los mecanismos de intercambio de correo electrónico.

Los derechos de propiedad intelectual son exclusivos de la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información, por lo que, al terminar el trabajo, la firma o equipo consultor deberá migrar todo el desarrollo Móvil a los repositorios de código de la OGTIC, así como entregar los códigos fuentes, y devolver las informaciones suplidas para ejecutar el trabajo.

## Perfil de la empresa o equipo consultor

El Postulante deberá ser una empresa de desarrollo de software, que reúna las calificaciones siguientes:

### 1. Experiencia

La empresa deberá presentar proyectos ejecutados en servicios de desarrollo de aplicaciones móviles y con integración de botón de pago en productos de software de misión crítica (ERP, Sistemas de Pagos, Sistemas Bancarios, Sistemas de Compras, otros similares) con experiencia mínima de 3 años.

- **Antecedentes del equipo de trabajo**

El equipo de trabajo debe estar compuesto por al menos un Project Manager, un diseñador de experiencia de usuario, dos Desarrolladores y un Analista QA, todos con experiencia previa demostrable en este tipo de servicios.

- **Plan de trabajo**

El plan de trabajo y la propuesta técnica debe reflejar de manera clara las diferentes fases, actividades, tareas, recursos y entregables del proyecto; y debe corresponderse con las necesidades de este tipo de proyectos.

- **Metodología**

Es necesario que la metodología propuesta sea detallada y aplicable a proyectos de estas características y debe estar basada en estándares internacionales.

- **Facilidades y equipos (si aplica)**

El oferente debe contar con instalaciones para la prestación del servicio en santo domingo.

## **Criterios de evaluación**

Para la evaluación de las ofertas se tomarán en cuenta, entre otras consideraciones, el Plan de trabajo, la metodología, la experiencia, los antecedentes del equipo de trabajo, las facilidades y equipos disponible etc., en función de la naturaleza de la consultoría de que se trata.

La puntuación máxima asignada a la oferta técnica es de [100] puntos.

El puntaje mínimo aceptable para la oferta técnica es de [80] puntos.

Serán descalificados los oferentes, quienes que no cumplan con una (1) de las siguientes condiciones:

- Que obtuviesen un puntaje inferior al señalado como mínimo.
- Que no cumplan con los requisitos legales requeridos, aunque haya alcanzado el puntaje mínimo.

Las propuestas recibidas serán evaluadas conforme los siguientes criterios y escala de ponderación. Las mismas deberán cumplir con los requerimientos mínimos presentados en este acápite y la siguiente tabla de evaluación:

La puntuación asignada para cada uno de los renglones a evaluar es la siguiente:

Criterio	Valores	Puntuación	Ponderación	Puntaje Máximo
<b>1 – Experiencia de la Empresa</b>				<b>30</b>
1.1 Años de experiencia	Mínimo 3 años	6	30%	
1.2 Cada año adicional	4 puntos por cada año adicional hasta un máximo de 24	24		
1.3 Experiencia en proyectos ejecutados en desarrollo App y pruebas de software, Sistemas de Pagos, Sistemas de Compras, otros similares) de montos superiores a RD\$2,200,000	Mínimo 4	20		
1.4 Cada Proyecto adicional	5 puntos por cada proyecto adicional hasta un máximo de 30	30	70%	
1.5 Experiencia en proyectos ejecutados en desarrollo App y pruebas de software, Sistemas de Pagos, Sistemas de Compras, otros similares) realizados para clientes del sector público	2.5 puntos por cada proyecto adicional hasta un máximo de 10	20		
<b>2. Personal Propuesto para la implementación del Proyecto</b>				<b>35</b>
<b>2.1 Experiencia del Personal - Diseñador de Experiencia de Usuario</b>			25%	
2.1.1 Formación Académica - Título Universitario	-	5		

2.1.2 Formación Académica - Certificaciones de la industria del diseño	-	5		
2.1.3 Años de experiencia profesional diseñando aplicaciones móviles	Más de 2 años	5		
2.1.4 Cada año adicional	1 punto por cada año adicional hasta un máximo de 10	10		
<b>2.2. Experiencia del Personal - Project Manager</b>			<b>25%</b>	
2.2.1 Formación Académica - Título Universitario	Ingeniero en sistemas o carreras afines	5		
2.2.2 Formación Académica - Certificaciones de gestión de proyectos.	Certificación PMP o maestría en el campo relevante	5		
2.2.3 Años de experiencia profesional coordinando proyectos privados o públicos / Project Management	Menos de 3	5		
2.2.4 Cada año adicional	1 punto por cada año adicional hasta un máximo de 10	10		
<b>2.3. Experiencia del Personal - Desarrolladores</b>			<b>30%</b>	
2.3.1 Formación Académica - Título Universitario	Tecnólogo en Software, ing. de Software, o carreras afines.	4		
2.3.2 Formación Académica - Certificaciones de Desarrollo de Software	-	3		
2.3.3 Formación Académica - Otras Certificaciones	-	1		

2.3.4 Años de experiencia realizando en análisis y diseño de requerimientos de software.	1 punto por cada año hasta un máximo de 4	4		
2.3.5 Años de experiencia en programación de aplicaciones Web Front-end y Back-End	Más de 1 año	2		
2.3.6 Cada año adicional	2 puntos por cada año hasta un máximo de 10	10		
2.3.7 Años de experiencia demostrable programando aplicaciones móviles.	Más de 1 año	0		
2.3.8 Cada año adicional	1 punto por cada año hasta un máximo de 6	6		
<b>2.4. Experiencia del Personal - Analista QA</b>			<b>20%</b>	
2.4.1 Formación Académica - Título Universitario	-	2		
2.4.2 Formación Académica - Certificaciones de Calidad Internacionales	-	3		
2.4.3 Formación Académica - Otras Certificaciones	-	1		
2.4.4 Años de experiencia realizando en análisis y diseño de requerimientos de software.	1 punto por cada año hasta un máximo de 4	4		
2.4.5 Años de experiencia realizando control de calidad de software.	Menos de 1	0		
2.4.6 Cada año adicional	2 puntos por cada año hasta un máximo de 6	6		
2.4.7 Años de experiencia utilizando herramientas de control de calidad de software automatizado como:	Menos de 1	0		

Team Foundation System, Suite Rational o equivalentes				
2.4.8 Cada año adicional	1 punto por cada año hasta un máximo de 4	4		
<b>3 – Metodología, Plan de Trabajo y Herramientas</b>				<b>25</b>
<b>3.1</b> Especificidad y aplicabilidad de la metodología de control de calidad de software propuesta para el proyecto.		25	25%	
<b>3.2</b> La metodología de control de calidad de software propuesta para el proyecto contempla herramientas para la trazabilidad de los requerimientos y su evolución en las diferentes versiones.		15	15%	
<b>3.3</b> El plan de trabajo propuesto refleja de manera clara las diferentes fases, actividades, tareas, recursos y entregables del proyecto		10	10%	
<b>3.4</b> El plan de trabajo presentado se corresponden con las necesidades de este tipo de proyectos		10	10%	
<b>3.5</b> La metodología propuesta contempla el uso de herramientas tecnológicas de gestión para el control del ciclo de control calidad de software		20	20%	
<b>3.6</b> La propuesta incluye el uso de herramientas tecnológicas para la automatización de las pruebas del software		20	20%	
<b>4 – Presentación de la Propuesta Técnica</b>				<b>10</b>
<b>4.1.</b> Exposición sobre la Visión General del Proyecto		30	30%	
<b>4.2.</b> Exposición sobre el enfoque técnico y metodología del proyecto.	-	40	40%	

<b>4.3.</b> Exposición del Plan de Trabajo para la implementación del Proyecto	-	30	30%	
--	---	----	-----	--

Los Peritos levantarán un informe donde se indicará el cumplimiento o no de los Términos de Referencia. En el caso de no cumplimiento, se indicará de forma individualizada las razones.

**Nota:** La Jurisdicción inmobiliaria, confirmará con terceros las informaciones aportadas en los documentos presentados como parte de la oferta de los proponentes de manera aleatoria.