# 11. Gestión de adquisiciones

#### 11.1. Análisis de decisión de "hacer o comprar"

Servicio	Análisis			Decisión	Responsable de	Proveedor	Tipo de	Respons able de
	Factores	S	N o	Decision	estimaciones independientes	es	contrato	adquisici ón
Suma / teoría	Conocimiento	X			Arquitecto de software	-	-	-
	Experiencia		X	Heav				
	Limitaciones de presupuesto	X		Hacer				
	Plazo de entrega		6 ías					
Suma / ejercicios	Conocimiento	X			Arquitecto de software			
	Experiencia		X	Hacer				
	Limitaciones de presupuesto	X				-	-	
	Plazo de entrega		6 ías					

#### 11.2. Enunciado de Trabajo de Contrato

### **ENUNCIADO DEL TRABAJO DEL CONTRATO**

ENGINOIADO DEL TRABAJO DEL CONTRATO					
Componente	Descripción				
Título del proyecto	KidLAB				
Componente de la EDT a contratar	2. Interfaz de usuario				
Objetivos	Proporcionar una interfaz de usuario funcional, intuitiva, concistente y agradable para todas las pantallas del proyecto.				
Alcance del trabajo	Crear todas las vistas, pantallas, componentes gráficos, íconos y códigos de color para la aplicación.				
Duración estimada	30 días				
Requerimientos	<ul> <li>Se generarán las pantallas con un tema visual uniforme.</li> <li>Los íconos e imágenes deberán ser diseñados especialmente para la aplicación.</li> <li>La interfaz visual es intuitiva.</li> <li>Se toman las mejores prácticas para el desarrollo de interfaces funcionales.</li> </ul>				
Entregables	<ul> <li>Código fuente (HTML, CSS)</li> <li>Íconos</li> <li>Imágenes de las pantallas</li> </ul>				
Forma de pago	Se realizará un contrato a precios unitarios por unidad de componente generado, se pagará el 50% por adelantado el restante al terminar con lo estipulado en lo requerimientos.				
Criterios de aceptación	<ul> <li>Cada pantalla se valida y acepta individualmente por parte del cliente.</li> <li>Los diseños deben ser consistentes y uniformes unos con otras.</li> <li>La página presenta una identidad</li> </ul>				

## 11.3. Criterios de selección de proveedores

Nombre del entre	Interfaz de usuario				
1. Prestigio		Softek	Beautiful Systems	Softlogic	
Rubro	Criterio de Evaluación	Valor	Puntaje	Puntaje	
Experiencia en el mercado	0 - 3 años	10			
La evaluación corresponde al	3 - 5 años	15			
tiempo en que se ha mantenido en el sector.	5 - más años	20			
Proyectos con éxito	50 %	10			
Porcentaje de proyectos	75 %	15			
finalizados con éxito.	100 %	20			
Calidad de servicios o	Malos	5			
productos  Calificación de que productos	Regulares	10			
Calificación de sus productos en la industria.	Buenos	15			
	Excelentes	20			
Certificación de la empresa	1 o primer nivel	10			
Revisar que certificación	2 o segundo nivel	20			
respaldan a la empresa referentes a la calidad.	3 o tercer nivel	30			
	4 o cuarto nivel	40			
Puntaje Final					

Nombre del ent	Interfaz de usuario					
2. Propuesta Econón		Softek	Beautiful Systems	Softlogic		
Rubro	Criterio de Evaluación	Valor	Puntaje	Puntaje		
Costo  Se calificará este criterio de acuerdo al menor monto mínimo ofertado.	monto mínimo ofertado  2do monto mínimo ofertado  3er monto mínimo ofertado	<ul><li>35</li><li>25</li><li>15</li></ul>				
Plazo  Se calificará este criterio de acuerdo al plazo estimado	menor a plazo estimado  igual al plazo estimado  mayor a plazo estimado	35 25 15				
Formas de pago  Se calificará este requisito de acuerdo a la forma de pago que el proveedor pueda ofrecer	mayor facilidad mediana facilidad menor facilidad	<ul><li>30</li><li>20</li><li>10</li></ul>				
Tipo de Contrato						
Puntaje Final						