



PERÚ

Ministerio
de Vivienda, Construcción
y Saneamiento



ORGANISMO DE FORMALIZACIÓN DE LA PROPIEDAD INFORMAL - COFOPRI

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Servicio de Consultoría Individual Developer Full Stack 1

Proyecto de inversión denominado “Creación del servicio de catastro urbano en distritos priorizados de las provincias de Chiclayo y Lambayeque del Departamento de Lambayeque, la Provincia de Lima del Departamento de Lima y la Provincia de Piura del Departamento de Piura”

Abril 2024



Firmado digitalmente por BULEJE
PUN Christian Enrico FAU
20306484479 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 08.04.2024 09:35:53 -05:00

I. ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES GENERALES

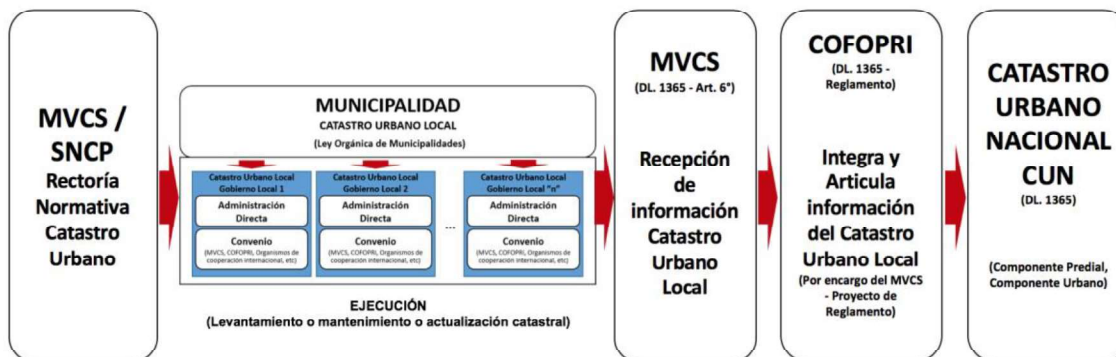
Mediante el Decreto Supremo N°050-2020-EF se aprobó la operación de Endeudamiento Externo a ser acordada con el Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento – BIRF, destinada a financiar parcialmente el Proyecto “Creación del servicio de catastro urbano en distritos priorizados de las provincias de Lima, Chiclayo y Lambayeque del Departamento de Lambayeque; la Provincia de Lima del Departamento de Lima y la Provincia de Piura del Departamento de Piura”, con código único de inversiones 2459010, con un costo total ascendente a US\$ 50,000,000.00 (Cincuenta Millones y 00/100 Dólares Americanos) para cuyo financiamiento se ha suscrito con el BIRF el Convenio de Préstamo N°9035-PE por la suma de US\$ 50,000,000.00. Adicionalmente, el Estado Peruano financia con una contrapartida local de US\$ 30,830,523 (Treinta millones ochocientos treinta mil quinientos veintitrés y 00/100 dólares americanos).

Con fecha 22 de mayo de 2020, se firma el Convenio de Préstamo N°9035 entre el Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento (BIRF) y el Gobierno de Perú, que financiará el PI “Creación del servicio de catastro urbano en distritos priorizados de las provincias de Chiclayo y Lambayeque del Departamento de Lambayeque; la Provincia de Lima del Departamento de Lima y la Provincia de Piura del Departamento de Piura”.

El Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento (MVCS) es el órgano rector a nivel nacional de los catastros urbanos, encargado de implementar la estrategia de desarrollo de los catastros urbanos a nivel nacional. El Organismo de Formalización de la Propiedad Informal – COFOPRI ha sido designado por el MVCS como la Unidad Ejecutora de Inversiones del presente proyecto de inversión pública.

Está definido que los actores involucrados en el proyecto son; los gobiernos locales, el Organismo de Formalización de la Propiedad Informal – COFOPRI y el Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento – MVCS

Ilustración: Articulación entre los actores involucrados del Proyecto



El Estudio de Pre inversión ha identificado debilidades, problemáticas y deficiencias que dificultan y limitan a las entidades públicas y privadas, poder tomar decisión en base a la información, estas deficiencias del catastro corresponden a:

- La debilidad de los sistemas de información de tierras impide que las distintas entidades que asignan derechos o establecen restricciones al uso de suelos puedan estar al tanto de lo que están haciendo las otras entidades, lo cual dificulta el diseño y armonización de políticas como la aplicación efectiva de las regulaciones.

- La carencia de una infraestructura de información de tierras (que incluye las normas, instituciones y sus roles, los sistemas de información y el acervo de datos) ha contribuido a que las principales ciudades crezcan descontroladamente sin que las instituciones oficiales hayan sido capaces de producir planes de desarrollo que se anticipen a la demanda.
- Un tercio de las municipalidades, tienen asignados valores arancelarios por calles, aunque de manera incompleta o desactualizada. Sería razonable que el cálculo de los valores lo realicen las propias municipalidades que cuenten con las capacidades y que el rol del Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento sea el de un órgano rector.
- La existencia de una ficha catastral estándar para todas las municipalidades, no reconoce la diversidad de las capacidades y necesidades de los gobiernos locales. Para la mayoría de las municipalidades, la exigencia de incluir los acabados en las fichas catastrales, complejiza el proceso de cálculo del valor de las viviendas.
- La experiencia del Proyecto SIAF-GL (Sistema Integrado de Administración Financiera para los Gobiernos Locales) impulsado por el MEF ha demostrado que las municipalidades tienen la voluntad de ordenar su recaudación y que necesitan el acompañamiento y asistencia técnica. Uno de los problemas de la gestión del impuesto predial, tiene que ver con la gran heterogeneidad de los gobiernos locales: mientras algunos distritos (especialmente en Lima y capitales de provincia) cuentan con catastros y capacidades técnicas que les permite recaudar eficientemente, hay otros, que ni siquiera tienen un local donde operar.
- La falta de un sistema de catastro funcional, dificulta completar el inventario de tierras del Estado. Se estima que el avance en la construcción del inventario, no llegaría al 30% del total de propiedades del Estado. De un estimado de 8.5 millones de predios que tienen una partida registral abierta en el Registro de Predios, más de la mitad carece de información catastral. Esto produce problemas frecuentes de superposición de derechos.
- Existe un alto nivel de desactualización del registro que amenaza la sostenibilidad de los programas de formalización. Las principales razones que explican que existen pocos incentivos para mantener los registros al día, son los altos costos para formalizar las transacciones, y la falta de una “cultura registral”.

El Proyecto de Inversión tiene como objetivo central “Mejorar la cobertura del Servicio de Catastro Urbano en distritos priorizados de Lima, Lambayeque, Chiclayo y Piura”, y el fin de “Fortalecer los catastros urbanos en municipalidades priorizadas para mejorar las capacidades de los gobiernos locales para la generación de ingresos y la gestión urbana”, como fin derivado del objetivo central del Proyecto.

Asimismo, cabe señalar, que “gestión urbana” comprende las actividades de planificación, control urbano y la gestión de riesgos de desastres naturales; y los fines directos del Proyecto son, (i) el incremento de la base tributaria del impuesto predial, y (ii) la adecuada información para la planificación y gestión del territorio.

Con el Proyecto, se pretende satisfacer las necesidades a los tres niveles de gobierno y a la ciudadanía en general, a través de:

- i) La mejora del marco institucional del catastro que incluya la revisión de las metodologías, procedimientos, estándares, etc.
- ii) El fortalecimiento de las capacidades de las municipalidades en el procedimiento catastral, así como en el uso y aplicaciones en los procesos municipales.
- iii) Generación de información y conocimiento del territorio que provea e integre información con las instituciones públicas y privadas, que facilite la fiscalización y la toma de decisiones.

- iv) El desarrollo de mecanismos de simplificación administrativa en beneficio de la ciudadanía.
- v) El aumento de la recaudación del impuesto predial tomando como base el catastro actualizado.

El área de intervención del proyecto, de acuerdo al estudio de pre inversión, prioriza 22 distritos que representan a 04 provincias (Chiclayo, Lambayeque, Lima Metropolitana y Piura) de 03 departamentos (Lambayeque, Piura y Lima), que a continuación se detalla:

REGIÓN LAMBAYEQUE	
CIUDAD: CHICLAYO	
DISTRITO	UNIDADES CATASTRALES
Chiclayo	95,221
José Leonardo Ortiz	55,231
La Victoria	25,373
Pimentel	11,446
CIUDAD: LAMBAYEQUE	
DISTRITO	UNIDADES CATASTRALES
Lambayeque	18,761

REGIÓN: PIURA	
CIUDAD: PIURA	
DISTRITO	UNIDADES CATASTRALES
Piura (1)	98,783
Castilla	47,114
Catacaos	24,174
26 de Octubre	
(1) Proyección incluye unidades catastrales del distrito 26 de Octubre	

REGIÓN: LIMA	
CIUDAD: LIMA	
DISTRITO	UNIDADES CATASTRALES
Lima	139,158
Breña	39,991
Chorrillos	115,183
Comas	175,377
El Agustino	67,244
Independencia	76,107
Los Olivos	136,054

DISTRITO	UNIDADES CATASTRALES
San Juan de Miraflores	129,088
San Luis	24,634
San Martín de Porres	228,570
San Miguel	60,668
Surquillo	43,629
Villa El Salvador	140,053

El número de unidades catastrales es un estimado al 2018 (Estudio de Pre inversión)

II. OBJETO DE LA CONSULTORÍA

2.1 OBJETIVO GENERAL

La consultoría tiene como objetivo contratar los servicios de un Developer Full Stack 1 que tendrá la responsabilidad de dar Soporte y mantenimiento en todas las capas del Sistema de Información Catastral, desde la interfaz de usuario hasta la gestión de base de datos y la lógica del servidor, durante las Fases II y III de su desarrollo y la Etapa de Soporte y mejora continua, coordinando las acciones para el correcto desarrollo y funcionamiento del mismo, utilizando la metodología ágil scrum. Este Sistema, se utilizará para los levantamientos catastrales previstos en el proyecto "Creación del Servicio de Catastro Urbano en distritos priorizados de las provincias de Chiclayo y Lambayeque del departamento de Lambayeque, La provincia de Lima del departamento de Lima y la provincia de Piura del departamento de Piura".

Los componentes del Sistema de Información Catastral son los siguientes:

- Sistema Catastral Urbano
 - Ingreso Masivo/Individual (Gabinete, App Móvil)
 - Control de calidad alineado a la ISO 2859-1
 - Mantenimiento de información catastral desde las municipalidades.
- Visor Cartográfico y Orto imágenes

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos para la consultoría son:

- Mantener el Sistema Catastral, en sus diferentes entornos (Web y Móvil).
- Garantizar la accesibilidad al Sistema en diferentes dispositivos, implementando y/o manteniendo diseños responsivos.
- Mantener el código de la base de datos de manera eficiente y segura que respalde las necesidades de la aplicación del Sistema Catastral.
- Mantener la lógica de negocio que determina cómo la aplicación funciona. Esto incluye la implementación de reglas de negocio y la lógica de procesamiento de datos.
- Probar el código y solucionar problemas de manera eficiente.
- Mantener la lógica y la funcionalidad que ocurren en el lado del servidor del Sistema Catastral.
- Trabajar en estrecha colaboración con el equipo de diseño y los desarrolladores de Backend y FrontEnd, para mantener el Sistema Catastral escalable y de alta calidad.
- Mantener la interfaz de usuario y la experiencia de usuario del Sistema Catastral usando metodologías Agile, de manera intuitiva y fácil de usar, en estrecha coordinación con el Diseñador UX/UI.
- Asegurarse de que los elementos visuales del sistema estén integrados con los componentes funcionales, de modo que la experiencia del usuario sea coherente y satisfactoria.
- Trabajar estrechamente con otros roles del equipo Scrum, como el Product Owner y el Scrum Master, para entender los requisitos del usuario y mantener o mejorar el sistema a sus necesidades.
- Mantener, probar, depurar e integrar la aplicación móvil desarrollada para el proceso de levantamiento de la información catastral.
- Asegurar y mantener, la integración de la aplicación móvil con la programación backend y bases de datos.
- Asegurar que los procesos de sincronización del aplicativo móvil a la base de datos del Sistema Catastral, se desarrollen eficientemente.

III. ALCANCES Y DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

ALCANCE

El/la Consultor/a tendrá bajo su responsabilidad el mantenimiento de las reglas de negocio y la lógica de procesamiento de datos; de la capa de presentación o interfaz de usuario, integrando elementos visuales y funcionales; del Aplicativo móvil para los trabajos en campo del levantamiento catastral; debiendo acompañar al equipo de desarrollo en las actividades, participando en las reuniones y/o ceremonias scrum. Asimismo, deberá elaborar y consolidar la información técnica de análisis y diseño del Sistema, para los módulos.

DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

El/la Consultor/a será el responsable del mantenimiento de la lógica de la aplicación y la funcionalidad en el back-end del Sistema Catastral, asegurando que el desarrollo del código de la base de datos sea eficiente y segura; de garantizar la integración de servicios externos, de gestionar la seguridad del Sistema incluyendo la protección de datos confidenciales y la prevención de ataques externos; de mantener el diseño y la interfaz y la experiencia de usuario del Sistema Catastral y de garantizar, la integración de la interfaz de usuario con la lógica y la funcionalidad del backend; de mantener, probar, depurar y asegurar

la integración de la aplicación móvil y que ésta, se encuentre desarrollada como aplicaciones móviles nativas para Android de manera que satisfaga los requerimientos para los trabajos de levantamiento de información en campo, y asegurar que las interfaces deberán estar preparadas para celulares y tablets, ajustándose al tamaño de las pantallas de los dispositivos, por lo que deberá definir las interfaces con el diseñador UX/UI.

IV. METODOLOGÍA

El desarrollo e implementación de las Fases II y III del Sistema de Información Catastral Urbano y la Etapa de Soporte y mejora continua, se hará utilizando la metodología scrum, por lo que él/la Consultor/a será miembro del equipo de desarrollo ágil, debiendo asistir a las reuniones convocadas por el scrum master. Las principales se listan a continuación:

1. **Product Backlog:** Se definirá una lista de las funcionalidades del Proyecto ordenadas de mayor a menor importancia.
2. **Sprint Backlog:** Habiendo definido el Product Backlog, se comienza a desarrollar la lista de tareas de la iteración que consistirá en un índice con ciertos puntos del Product Backlog que deben completarse en la primera parte del desarrollo del software en cuestión. El equipo de trabajo es quien definirá su duración.
3. **Sprint Planning Meeting:** A lo largo del Sprint Backlog del proyecto se realizarán reuniones con los Especialistas del Proyecto y el equipo de trabajo responsable del desarrollo del software, para determinar de qué manera se va a enfocar el proyecto, las etapas y los plazos.
4. **Daily Scrum o Stand-up Meeting:** Se realizarán reuniones de pie, las cuales no deberán durar más de cinco o diez minutos.
5. **Sprint Review:** Que consistirá en la revisión de todos los avances del proyecto hasta la fecha de la reunión. En este punto, el equipo de trabajo debería tener el producto tangible que pueda ser presentado a los Especialistas del Proyecto.
6. **Sprint Retrospective:** Finalizando, se revisarán los objetivos cumplidos y se recapitulará, qué se ha hecho bien y qué no, apuntarlo para evitar cometer los mismos errores.

Roles y Responsabilidades del Equipo Scrum

Product Owner

Es responsable de representar las necesidades y expectativas del Equipo de catastro y usuarios finales del Sistema Catastral. También es responsable de definir y priorizar los requisitos del Sistema en Scrum, y trabajar en estrecha colaboración con el equipo de desarrollo, para garantizar que los requisitos se implementen de manera adecuada.

Responsabilidades:

- Identificar y priorizar los requisitos del producto, basándose en las necesidades y expectativas del Equipo de Catastro y usuarios finales.
- Crear y mantener el Product Backlog.
- Asegurarse de que el Product Backlog esté actualizado, priorizado y sea visible para el equipo de desarrollo ágil y otros interesados.

- Tomar decisiones críticas en cuanto a la inclusión y la exclusión de los requisitos del producto del Product Backlog, así como la prioridad de los mismos.
- Establecer y comunicar la visión y los objetivos del producto al equipo de desarrollo y otros interesados.
- Colaborar con el equipo de desarrollo en la definición de los criterios de aceptación para los requisitos del producto.
- Trabajar con el equipo de desarrollo para garantizar que los requisitos del producto se implementen de manera adecuada en el producto final. Aceptar o rechazar el trabajo entregado por el equipo de desarrollo en cada Sprint Review.
- Realizar ajustes en el Product Backlog, en función de la retroalimentación con el Equipo de Catastro y usuarios finales, y del progreso del proyecto.
- Proporcionar información y orientación al equipo de desarrollo durante el Sprint para ayudar a asegurar la entrega de un producto de alta calidad.

El Rol de Product Owner estará conformado de la siguiente manera:

- Especialista en Arquitectura de Sistemas Catastrales/Prediales Herramientas para la Innovación
- Especialista Funcional en Sistemas Catastrales/Prediales Alfanuméricos
- Especialista Funcional en Sistemas Catastrales/Prediales Cartográficos/GIS

Scrum Master.

Se encarga de liderar el proceso Scrum, ayudar al equipo de desarrollo y al Product Owner a entender y aplicar los principios y prácticas de Scrum, fomentar una cultura de colaboración, transparencia, inspección y adaptación. Asimismo, es responsable de proteger al equipo de desarrollo de distracciones y obstáculos, y de fomentar la mejora continua del proceso de desarrollo.

Responsabilidades:

- Asegurar que se sigan las prácticas y principios de Scrum, y de ayudar a los miembros del equipo de desarrollo a comprender y utilizar el marco de trabajo adecuadamente.
- Promover la colaboración efectiva entre los miembros del equipo de desarrollo, y de fomentar un ambiente de trabajo, en el que la comunicación sea abierta y honesta.
- Proteger al equipo de distracciones y obstáculos externos, y ayudarlo a mantenerse enfocado en el objetivo principal del sprint.
- Identificar y eliminar los impedimentos que puedan obstaculizar el progreso del equipo, y trabajar con el equipo, para encontrar soluciones efectivas a los problemas que surjan.
- Facilitar las reuniones diarias, la planificación, la revisión y la retrospectiva del sprint, y asegurarse de que estas reuniones, se realicen de manera efectiva.
- Liderar la mejora continua del proceso Scrum y ayudar al equipo a identificar y resolver los problemas que puedan surgir a lo largo del camino.

Equipo de Desarrollo

Es un grupo de personas de diferentes especialidades, que trabajan juntas para cumplir con el objetivo de Implementar el Sistema Catastral de manera colaborativa y ágil.

Responsabilidades:

- Entender los requisitos del Sistema y trabajar en estrecha colaboración con el Product Owner para asegurar que el producto final cumpla con las necesidades del cliente.
- Trabajar en estrecha colaboración con el Product Owner para asegurar que se entiendan correctamente los requisitos del Sistema y que se entreguen funcionalidades valiosas de manera iterativa.
- Desarrollar, probar y entregar incrementos de software de manera continua y en Sprint para asegurar la calidad del producto y obtener retroalimentación constante.
- Colaborar y comunicarse de manera efectiva para asegurar que se cumplan los objetivos del proyecto. Esto puede incluir la realización de reuniones diarias, retrospectivas, y reuniones de planificación de sprint para asegurar que todos los miembros del equipo estén en sintonía.
- Ser autoorganizado y autónomo en la gestión de su trabajo y en la toma de decisiones para garantizar que se cumplan los objetivos del proyecto.
- Trabajar en la mejora continua, analizando y ajustando su proceso, para asegurar que se entreguen productos de alta calidad, de manera constante.

El Equipo de desarrollo estará conformado de la siguiente manera:

- Agile Fron End Developer
- Agile Backend Developer
- QA Analyst
- Diseñador UX UI
- Analista de Procesos Municipales Senior
- Documentador
- Especialista en Seguridad de la Información y Nube
- Desarrollador GIS
- Especialista Cartográfico
- Developer Full Stack

V. ACTIVIDADES A REALIZAR

- Mantener el Sistema Catastral, en sus diferentes entornos (Web y Móvil).
- Asegurar que las interfaces de usuario sean interactivas y atractivas.
- Implementar y/o mantener diseños responsivos para garantizar la accesibilidad en diferentes dispositivos.
- Usar tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y frameworks como React, Angular o Vue.js.
- Crear y/o mantener la lógica del servidor.
- Implementar y/o mantener la lógica de negocios y reglas del sistema.
- Interaccionar con bases de datos para almacenar y recuperar datos.
- Usar tecnologías como Node.js, Python (con Django o Flask), Java, PHP, entre otros.

- Mantener las bases de datos.
- Escribir consultas SQL para acceder y manipular datos.
- Integrar bases de datos con la aplicación.
- Configurar y administrar los servidores web.
- Desplegar aplicaciones en entornos de producción.
- Usar herramientas como Docker, Kubernetes, y servicios en la nube (como AWS, Azure, Google Cloud).
- Identificar y solucionar problemas de rendimiento.
- Optimizar el código para mejorar la eficiencia.
- Colaborar con otros miembros del equipo, como diseñadores y desarrolladores especializados.
- Participar en el ciclo del desarrollo de software en todas sus fases hasta la etapa de soporte y mantenimiento, desde la planificación hasta la implementación y el mantenimiento.
- Tener una comprensión profunda de múltiples tecnologías y la capacidad de adaptarse a diferentes desafíos en el desarrollo de software.
- Asistir a las mesas de trabajo con el equipo de desarrollo para las entregas de los Sprints.
- Asistir a todas las reuniones y/o ceremonias convocadas por el Scrum Master.

VI. PERFIL

Formación Académica

- Estudios Técnicos Profesionales en Computación e Informática y/o Profesional Técnico en Desarrollo de Software o afines.
- Cursos de lenguajes de programación orientados al desarrollo web y móvil, que incluyan de preferencia Java y/o Kotlin y/o bases de datos y/o Angular.

Experiencia

- Mínimo, Cuatro (04) años de experiencia, desarrollando sistemas del lado del cliente (frontend) y del lado del servidor (backend) en el sector público y/o privado, de preferencia con metodología scrum.

VII. HABILIDADES

Habilidades Técnicas

- En programación y desarrollo de software orientada a objetos.
- En Java y estar familiarizado con sus características y bibliotecas, incluyendo Java 8, Spring Framework, Spring Boot, Spring Cloud, JPA, Maven o Gradle y CDI.
- En bases de datos relacionales, como PostgreSQL, y conocimiento de las consultas de SQL.
- En la implementación de arquitecturas basadas en microservicios y conocimiento de los patrones de diseño de microservicios más comunes (patrón de comunicación síncrona y asíncrona, patrón de puerta de enlace, patrón de agregación de datos, patrón de descubrimiento de servicios entre otros.)
- En la orquestación de contenedores y conocimiento de Kubernetes para implementar y administrar

aplicaciones basadas en microservicios.

- En metodología scrum.
- En programación funcional, las estructuras de datos y los algoritmos para desarrollo de software.
- En buenas prácticas de desarrollo de software, de arquitectura de software y en gestión de ciclo de vida del software.
- En la implementación de pruebas automatizadas.
- En Lenguajes de programación, conocimiento de Docker y el despliegue de aplicaciones en contenedores.
- En conceptos de virtualización y cómo se relacionan con los contenedores. Kubernetes.
- En herramientas y automatización de pruebas.
- En Angular y su arquitectura, componentes, directivas, servicios, y otras características avanzadas.
- Conocimientos avanzados en HTML, CSS y JavaScript para construir interfaces de usuario interactivas y atractivas utilizando Angular.
- Conocimientos en el uso de TypeScript para escribir código más seguro y escalable en Angular.
- Habilidades avanzadas en RxJS, para trabajar con Observables y hacer que la aplicación sea más reactiva y escalable.
- Capacidad de trabajar con APIs de servicios web, como REST o GraphQL, para integrar datos en la aplicación.
- Habilidades en la creación de interfaces de usuario atractivas y efectivas utilizando herramientas de diseño de interfaces de usuario y bibliotecas de front-end como Angular Material.
- Habilidades en pruebas unitarias y de integración, así como conocimientos en automatización de pruebas para garantizar la calidad de la aplicación.
- Conocimientos avanzados en lenguajes de programación, como Java o Kotlin, y ser capaz de trabajar con bibliotecas y marcos de trabajo específicos de Android, como Android Studio y Gradle.
- Conocimientos sobre patrones de arquitectura de software, como Model-View-Controller (MVC) o Model-View-ViewModel (MVVM), y cómo aplicarlos en la creación de aplicaciones móviles.
- Capacidad de trabajar con bases de datos empotradas en dispositivos móviles, como SQLite, y tener habilidades en la manipulación y análisis de datos.
- Habilidades en el uso de API y capacidad de trabajar con API de servicios web, como REST o SOAP, para integrar datos en aplicaciones móviles.
- Capacidad de crear interfaces de usuario atractivas y efectivas para aplicaciones móviles utilizando herramientas de diseño de interfaces de usuario y bibliotecas de front-end como Android Material Design.
- Tener habilidades en pruebas unitarias y de integración, así como conocimientos en automatización de pruebas para garantizar la calidad de la aplicación.
- Conocimiento práctico de Git y de herramientas de control de versiones.

Habilidades de Comunicación

- Habilidades de comunicación y capacidad para explicar conceptos técnicos a no técnicos.
- Habilidades para comunicarse de manera efectiva con el equipo Agile, para asegurarse de que las aplicaciones se están desarrollando de manera efectiva y de acuerdo con las necesidades del usuario.
- Habilidades analíticas para la resolución de problemas.

VIII. LUGAR Y PLAZO DE PRESTACIÓN DEL SERVICIO

Lugar

El servicio será prestado de manera semi presencial en el local de la UE 003, ubicado en la Av. Reducto 1363 4to piso Miraflores

Plazo

El plazo de la prestación del servicio tendrá una duración de seis (06) meses, los cuales podrán ser renovados de acuerdo al rendimiento, evaluación del servicio y la necesidad del Proyecto para el cumplimiento de sus objetivos. Las renovaciones se efectuarán de acuerdo con la disponibilidad presupuestal.

Entregables

De acuerdo al avance y la especialidad contratada, el/la Consultor/a deberá ir proporcionado en sus Informes mensuales el avance con respecto a los siguientes puntos materia de la contratación del servicio:

- Informe de entrega que incluya manual técnico y de usuario del aplicativo web y móvil; Actas de pruebas y funcionamiento de los aplicativos web y móvil de cada sprint entregado validado por el Equipo de la Mesa Ágil; Código fuente del Sistema Catastral (aplicativos web y móvil) por cada sprint.

IX. RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CONSULTORÍA

El/la consultor/a deberá contar con su(s) propio(s) equipo(s) de cómputo y las herramientas necesarias para el desarrollo del servicio.

X. PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los derechos tanto intelectuales como materiales y los que deriven sobre los contenidos, código fuente, formatos, documentos, productos, prototipos, etc. resultante de este servicio, serán propiedad exclusiva de la UE 003 de Cofopri, quien dispondrá de su libre difusión. Asimismo, TODOS los derechos, tanto intelectuales como materiales y los que deriven sobre las grabaciones en videos del uso funcional de la solución informática, imágenes en movimiento, con o sin sonido, así como la explicación de la solución informática pasarán a ser propiedad de la UE 003 de Cofopri.

La UE 003 de Cofopri, tendrá la titularidad íntegra y exclusiva sobre los derechos de proporcionar a otras entidades, la solución informática producto del servicio, sin restricción en el ámbito nacional e internacional. En este sentido, la UE 003 tendrá, entre otras prerrogativas reconocidas en el Perú por la Ley sobre el Derecho de Autor aprobada por el Decreto Legislativo N°822, el derecho exclusivo de realizar, autorizar o prohibir el uso o distribución de la solución informática: - Registrarlo ante Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi) - La reproducción por cualquier forma o procedimiento. - La comunicación al público por cualquier medio. - La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación.

XI. FORMA DE PAGO

El pago por el servicio se realizará de forma mensual, por el valor de S/. 11,000.00 soles (Once mil y 00/100 soles), previa remisión de los informes y el otorgamiento de la Conformidad del Servicio a cargo del Coordinador de Catastro, previo visto bueno del Especialista de Sistemas y Tecnologías de la Información del Proyecto.



Firmado digitalmente por BULEJE
PUN Christian Enrico FAU
20306484479 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 08.04.2024 09:36:02 -05:00