

CONFIDENCIAL
PARA USO INTERNO
PÚBLICO UNA VEZ APROBADO

DOCUMENTO DEL BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO
FONDO MULTILATERAL DE INVERSIONES

JAMAICA

**CATALIZAR LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DEL ARTE,
LA CREATIVIDAD Y LA TECNOLOGÍA**

(JA-T1193)

MEMORANDO A LOS DONANTES

Este documento fue preparado por el equipo de proyecto integrado por Terry-Ann Segree (DIS/CJA), jefa de equipo, Sudaney Blair (CCB/CJA), Alejandra Luzardo (KIC/ICD), Francesco De Simone (IFD/ICS), Raul Oscar Sanchez (DSP/DVF), Gilberto Chona (CSD/HUD) y Daisy Ramirez Ruiz (FML/LAB).

El presente documento contiene información confidencial comprendida en una o más de las diez excepciones de la Política de Acceso a Información e inicialmente se considerará confidencial y estará disponible únicamente para empleados del Banco. Se divulgará y se pondrá a disposición del público una vez aprobado.

ÍNDICE

RESUMEN DEL PROYECTO INFORMACIÓN DEL PROYECTO

I.	PROBLEMA	1
A.	Descripción del problema	1
II.	PROPUESTA DE INNOVACIÓN	5
A.	Descripción del proyecto.....	5
B.	Resultados, medición, seguimiento y evaluación del proyecto.....	8
III.	ALINEACIÓN CON EL GRUPO BID, AMPLIACIÓN DE ESCALA Y RIESGOS	9
A.	Alineación con el Grupo BID	9
B.	Ampliación de escala.....	11
C.	Riesgos del proyecto e institucionales	11
IV.	PROPUESTA DE INSTRUMENTO Y PRESUPUESTO.....	12
V.	ORGANISMO EJECUTOR Y ESTRUCTURA DE IMPLEMENTACIÓN.....	13
A.	Descripción del organismo ejecutor.....	13
B.	Estructura y mecanismo de implementación.....	14
VI.	CUMPLIMIENTO DE HITOS Y ACUERDOS FIDUCIARIOS ESPECIALES.....	15
VII.	DIVULGACIÓN DE INFORMACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	15

RESUMEN DEL PROYECTO

Jamaica tiene un rico y diverso paisaje cultural y abundante talento creativo de renombre mundial en los sectores de la música, la literatura, la danza, la cocina y el cine. El Ministerio de Industria, Comercio, Agricultura y Pesca preconiza la economía naranja como sector crucial y viable para la promoción del crecimiento económico y el desarrollo nacional, que ha adquirido mayor importancia con la crisis de la COVID-19 como forma de diversificar la economía. Igual que muchos otros países en desarrollo, hasta ahora Jamaica ha aprovechado solo una pequeña parte de la contribución que la economía naranja puede efectuar a la economía en general con la creación de empleo, la generación de ingresos y las exportaciones. El sector creativo presenta un alto grado de informalidad, y hay pocos datos empíricos, si los hay, que respalden las cualidades o el valor real de muchos de los subsectores de la industria creativa.

La poca innovación digital y tecnológica y el lento crecimiento de la productividad son dos de las limitaciones vinculantes más graves para la comercialización exitosa del talento creativo que está presente en el Caribe, y el caso de Jamaica no es diferente. Las micro, pequeñas y medianas empresas (MIPYME) de la industria creativa del país enfrentan grandes dificultades en el acceso a oportunidades de mercado, lo cual obstaculiza su crecimiento y desarrollo. Aunque hay un excedente de talento nato en las industrias culturales y creativas, por lo general se observa un alto grado de informalidad empresarial en el sector, escasos conocimientos de administración de empresas y poca pericia digital y tecnológica.

Kingston es no solo la capital del país, sino también el centro de su producción creativa y cultural. En el centro de Kingston se encuentra un subconjunto de las empresas creativas de Jamaica. Además del rico patrimonio cultural y el estigma de la pobreza y la delincuencia que caracterizan a estas comunidades, estas empresas y emprendedores creativos tienen mucho talento cultural e impacto mundial, pero poca formación empresarial. En muchos casos, a estos emprendedores les resulta difícil desplazarse entre clases sociales para adquirir visibilidad en los mercados locales e internacionales, y no están al tanto de las oportunidades empresariales que existen fuera de su ubicación geográfica inmediata.

La finalidad del proyecto es proveer nuevas tecnologías y metodologías digitales a fin de agregar valor económico y social a los bienes culturales. El proyecto combinará las artes y la tecnología en empresas comunitarias creativas y formará agrupamientos de empresas de turismo como estudio de caso de uso para la transformación social. Al adquirir nuevos conocimientos técnicos, los emprendedores podrán transformar sus productos y aumentar su potencial para operar en un mercado más amplio. Por lo tanto, el proyecto se centrará en la “tecnología creativa”, la integración de nuevas tecnologías en el sector creativo y un enfoque más integral para conectar el ecosistema creativo. Este proyecto complementa la operación del Banco “Desarrollo Programa Patrimonio Vivo” (RG-T3285), que promueve el aprovechamiento de bienes tangibles e intangibles del patrimonio (cultura, historia, arquitectura) para crear empleos y fomentar el desarrollo económico local.

Los beneficiarios serán (i) 1.500 emprendedores y empresas que recibirán apoyo por medio del proyecto, que incluyen (ii) 300 emprendedores y empresas que están domiciliados y operan en el centro de Kingston y que recibirán apoyo por medio del proyecto; (iii) 20% de los emprendedores y las empresas creativos apoyados por el

proyecto, los cuales integrarán nuevas tecnologías en su modelo de negocios, y (iv) 10% de las empresas creativas respaldadas por el proyecto, que tendrán acceso a nuevos mercados y oportunidades. El organismo ejecutor es Kingston Creative Limited. El presupuesto total del proyecto asciende a US\$1.295.000, de los cuales US\$550.000 consistirán en cooperación técnica no reembolsable de BID Lab.

ANEXOS

Anexo I	Matriz de Resultados
Anexo II	Presupuesto Resumido
Anexo III	iDelta

APÉNDICES

Proyecto de resolución

**INFORMACIÓN DISPONIBLE EN LA SECCIÓN DE DOCUMENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA DE
INFORMACIÓN SOBRE PROYECTOS DEL FOMIN**

Anexo IV	Presupuesto detallado
Anexo V	Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional
Anexo VI	Requisitos de presentación de informes, cumplimiento de hitos y acuerdos fiduciarios
Anexo VII	Plan de adquisiciones

SIGLAS Y ABREVIATURAS

JAMPRO	Jamaica Promotions Corporation
MIPYME	micro, pequeñas y medianas empresas

¡ERROR! NO SE ENCUENTRA EL ORIGEN DE LA REFERENCIA.
**CATALIZAR LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DEL ARTE,
 LA CREATIVIDAD Y LA TECNOLOGÍA
 (JA-T119)**

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

País y ubicación geográfica:	Jamaica		
Organismo ejecutor:	Kingston Creative Limited, inscrita en Jamaica.		
Área de enfoque:	Ciudades incluyentes		
Coordinación con otros donantes y operaciones del Banco:	Este proyecto complementa la operación de cooperación técnica del Banco "Desarrollo Programa Patrimonio Vivo" (RG-T3285), que proporciona asistencia técnica para el aprovechamiento de los bienes del patrimonio en Port Royal y la bahía de Kingston como destino de cruceros.		
Beneficiarios del proyecto:	(i) 1.500 emprendedores y empresas apoyados por medio del proyecto, que incluyen (ii) 300 empresas y emprendedores creativos en el ámbito comunitario que están domiciliados y operan en el centro de Kingston y que recibirán apoyo por medio del proyecto; (iii) 20% de las empresas y emprendedores creativos apoyados por el proyecto, los cuales integrarán nuevas tecnologías en su modelo de negocios, y (iv) 10% de 250 empresas creativas apoyadas por el proyecto, que tendrán acceso a nuevos mercados y oportunidades.		
Financiamiento:	Cooperación técnica:	US\$550.000	42%
	Inversión de capital:	-	
	Préstamo:	-	
	Otros:	-	
	Financiamiento total de BID Lab:	US\$550.000	
	Contrapartida:	US\$700.000	54%
	Cofinanciamiento del BID:	45.000 ¹	4%
	Presupuesto total del proyecto:	US\$1.295.000	100%
Período de ejecución y de desembolso:	Período de ejecución: 30 meses Período de desembolso: 36 meses		
Condiciones contractuales especiales:	Las condiciones previas al primer desembolso, que deberán cumplirse a satisfacción del Banco, serán las siguientes: (i) selección del gerente del proyecto; (ii) establecimiento del Comité Directivo, y (iii) certificación por Kingston Creative Limited y presentación de comprobantes de su contribución de contrapartida al proyecto.		
Revisión del impacto ambiental y social:	El 21 de octubre de 2020, este proyecto fue analizado y clasificado de acuerdo con la Política de Medio Ambiente y Cumplimiento de Salvaguardias del BID (OP-703). Habida cuenta de que los impactos y riesgos son moderados, se propone clasificarlo en la categoría C.		
Unidad responsable de los desembolsos:	CCB/CJA		

¹ Cofinanciamiento de la operación RG-T3285, una cooperación técnica ejecutada por el Banco.

I. PROBLEMA

A. Descripción del problema

- 1.1 **La industria creativa de Jamaica.** La música reggae y el “Rey del Reggae”, Bob Marley, probablemente sean lo primero que viene a la mente al pensar en Jamaica y su cultura, pero también están Usain Bolt, el hombre más veloz del mundo, y dancehall, estilo de música y baile popularizado por ídolos tales como Beenie Man y Bounty Killa. Sin embargo, más allá de estos nombres, Jamaica tiene un rico y diverso paisaje cultural y un potencial creativo creciente emanado de una plétora de personas con talento para la literatura, la música, la danza, la cocina y el cine. La economía naranja², que el Ministerio de Industria, Comercio, Agricultura y Pesca³ preconiza como sector crucial y viable para la promoción del crecimiento económico y el desarrollo nacional, ha adquirido mayor importancia con la crisis de la COVID-19 como forma de diversificar la economía. Las industrias creativas⁴ abarcan diversas actividades, como arquitectura, artes visuales, servicios digitales, moda, danzas, diseño gráfico e industrial, artesanías, música, recorridos turísticos, festivales, juegos y programas informáticos. Jamaica es muy conocida por su abundancia de talento creativo de renombre mundial, en particular en el sector de la música, pero hasta ahora ha aprovechado solo una pequeña parte de la contribución que la economía naranja puede efectuar a la economía por medio de la creación de empleo, la generación de ingresos y las exportaciones.
- 1.2 **Contribución de la industria creativa a la economía.** Según datos del Foro Económico Mundial, la creatividad representa US\$2.253 billones⁵ en concepto de ingresos para la economía mundial y, en 2015, era la fuente de empleo para 29,5 millones de personas en todo el mundo. En marzo de 2019, la Oficina de Análisis Económico de Estados Unidos⁶ señaló que las industrias creativas habían contribuido más de US\$877.800 millones a la economía estadounidense —4,5% del PIB— y empleaban a más de 5,1 millones de personas. En Jamaica, el valor de los bienes y servicios creativos exportados ascendió a US\$47 millones⁷ en 2014, menos de 0,1% de las exportaciones. Algunos segmentos de la industria creativa están formalizados, como la industria cinematográfica, que generó para la economía local la cifra sin precedentes de J\$2.300 millones⁸ (alrededor de US\$17 millones) en concepto de gastos de producción cinematográfica y creó 2.677 empleos en el ejercicio financiero 2018-2019. En la industria creativa abundan los retos que pueden socavar su verdadero valor para la economía

² El BID usa la expresión “economía naranja” para describir las industrias culturales y creativas, que abarcan actividades tales como la arquitectura, las artes audiovisuales, los servicios digitales, la moda, el diseño gráfico e industrial, las artesanías, la música y los programas informáticos.

³ [National Craft Policy](#) (noviembre de 2017).

⁴ De acuerdo con el Plan de Desarrollo Nacional Visión 2030, las industrias creativas son las que intervienen en la creación, la producción y la comercialización de contenido intangible y cultural, que por lo general está protegido por derechos de autor y que puede tomar la forma de bienes o servicios.

⁵ UNESCO. [Cultural Times: The first global map of cultural and creative industries](#) (diciembre de 2015).

⁶ [Oficina de Análisis Económico \(BEA\) del Departamento de Comercio de Estados Unidos](#).

⁷ UNCTAD. [Creative Economy Outlook 2002-2015, Country Profiles 2005-2014](#).

⁸ [JAMPRO](#).

jamaiquina, entre ellos (i) altos índices de piratería; (ii) limitado acceso a capital; (iii) la asignación de pocos recursos al desarrollo de las industrias; (iv) oportunidades insuficientes de capacitación y educación; (v) falta de estadísticas nacionales; (vi) falta de comprensión de la propiedad intelectual; (vii) falta de comercialización en general, y (viii) poca propiedad y presencia en los canales de comercialización y distribución de las industrias⁹.

- 1.3 **El centro de Kingston, la ciudad creativa.** Kingston es la capital del país y el centro de su producción creativa. En el “casco antiguo” hay un rico patrimonio cultural integrado por obras arquitectónicas, sitios del patrimonio, museos, galerías y la zona a la orilla del mar que bordea el séptimo puerto natural más grande del mundo. A lo largo de la historia, el centro de Kingston ha sido el corazón de la cultura jamaicana, en particular en los campos de la música, la danza y las artes visuales. En vista de su rica historia y sus diversos bienes culturales, el centro de Kingston está bien posicionado para declarar y promover su propio distrito de arte, medida que beneficiará a los residentes locales y los emprendedores creativos y del ámbito cultural y servirá de estrategia eficaz de transformación social. A pesar de los bienes del patrimonio que se encuentran en el centro de Kingston, la mayoría de los residentes y visitantes de la isla lo evitan debido a los índices elevados de delincuencia y violencia y al mal estado de la zona en general. El estigma no se limita al espacio físico: los ciudadanos oriundos de barrios del centro sufren exclusión social y, con frecuencia, estigmas desde el nacimiento, y les resulta difícil conseguir empleo si se sabe dónde están domiciliados.
- 1.4 El centro de Kingston abarca 16 barrios, todos clasificados en el cuartil 4¹⁰ en el Mapa de Pobreza preparado por el Instituto de Planificación de Jamaica (PIOJ). En este mapa, los barrios se clasifican en cuatro categorías (cuartiles): el cuartil 1 es el menos pobre y el cuartil 4 es el más pobre. La clasificación se basa en cuatro indicadores: porcentaje de hogares sin agua corriente, porcentaje de hogares sin uso exclusivo de cuarto de baño (inodoro con cisterna), porcentaje de la fuerza laboral de la comunidad que está desempleada y porcentaje de los habitantes del barrio que tienen solo educación primaria. Por lo tanto, el centro se considera como una zona marginada. El Gobierno de Jamaica, por medio de su programa de reordenación, ha ofrecido diferentes incentivos a grandes empresas para que vuelvan al centro de Kingston, con lo cual se ha iniciado una lenta revitalización de la zona.
- 1.5 **Las MIPYME en la industria creativa.** La poca innovación digital y tecnológica y el lento crecimiento de la productividad son dos de las limitaciones vinculantes más graves para la comercialización exitosa del talento nato creativo que está presente en el Caribe¹¹, y el caso de Jamaica no es diferente. Debido a esta falta de innovación en las industrias creativas, las MIPYME del sector hacen lo que pueden con los pocos recursos que tienen a su alcance. Se puede aprender de mercados desarrollados, como los del Reino Unido, Australia, China y Singapur, donde la innovación en las industrias creativas se aborda sistemáticamente. Un factor importante que contribuye al éxito de la innovación en estos países es el

⁹ [Ministerio de Industria, Comercio, Agricultura y Pesca.](#)

¹⁰ <https://www.jsif.org/content/how-communitys-poverty-level-determined>.

¹¹ [Creative Industries in the Caribbean.](#)

enfoque de cadenas de valor para fomentar la innovación de manera focalizada en distintos segmentos de la cadena, como el desarrollo de contenido creativo, la publicidad y la distribución¹².

- 1.6 Además de las limitaciones generales del sector, las MIPYME de las industrias creativas enfrentan grandes dificultades para tener acceso a oportunidades de mercado, lo cual obstaculiza su crecimiento y desarrollo. Aunque en estas industrias hay mucho talento, por lo general presentan un alto grado de informalidad empresarial, escasos conocimientos de administración de empresas y poca pericia digital. Otras dificultades que enfrentan las empresas y los emprendedores creativos son (i) la falta de suficiente financiamiento en forma de capital emprendedor, préstamos comerciales, subvenciones estatales para empresas emergentes e inversiones generales; (ii) falta de visibilidad, ya que, en muchos casos, estas empresas creativas no tienen una presencia virtual y los consumidores no se enteran de la existencia del producto o servicio que ofrecen; (iii) falta de capacitación, certificación y formalización, en particular con respecto a los conocimientos digitales que se necesitan para abrirse camino en el mercado mundial, y (iv) falta de conexiones con mercados regionales, mundiales y de la diáspora y falta de conciencia sobre las oportunidades disponibles.
- 1.7 **Desafíos para las empresas creativas comunitarias.** Un subconjunto de las empresas creativas son las empresas creativas comunitarias del centro de Kingston. Además del estigma vinculado a estos barrios, las empresas y los emprendedores creativos enfrentan dificultades particulares para vivir, obtener ingresos y crecer con su empresa. Estas empresas creativas comunitarias abarcan grupos culturalmente diversos, con un alto grado de impacto cultural y creatividad, pero poca visión para los negocios. En muchos casos, a estos emprendedores les resulta difícil desplazarse entre clases sociales para tener acceso a nuevos mercados locales e internacionales, y no están al tanto de las oportunidades de mercado que existen fuera de su ubicación geográfica inmediata. En particular, posiblemente no examinen las oportunidades surgidas de la llegada de cruceros a la vecina ciudad de Port Royal, ya que estas empresas creativas comunitarias no están conectadas con la cadena de valor del turismo.
- 1.8 Por último, la COVID-19 ha acelerado la adopción de medios digitales en las industrias creativas de Jamaica para tener acceso a mercados locales y mundiales. La industria en sí —la música, la moda, el teatro, la danza, las artes visuales y la cinematografía— seguirá funcionando, con mayores requisitos para proteger la salud y la seguridad y con el uso de más lugares al aire libre para el público presencial. Con la COVID-19, las industrias creativas han visto un aumento de la demanda de ventas en línea y la necesidad de incorporar plataformas de monetización en sus empresas. Por lo tanto, es necesario que las industrias creativas tradicionales comprendan la forma en que la tecnología puede ayudar a sus empresas a sobrevivir y a llegar a nuevos públicos y clientes.
- 1.9 **El género y la industria creativa.** El tema del género no es tan claro en Jamaica como en otros países. Según un estudio de 108 países realizado en 2015 por la Organización Internacional del Trabajo (OIT), en Jamaica hay más mujeres en

¹² [Creative Industries in the Caribbean.](#)

puestos gerenciales que en el resto del mundo. En ese estudio se observó que 59% de los gerentes de empresas en Jamaica son mujeres. En otro estudio de empresarias realizado en 2015¹³ se observó que las principales barreras y limitaciones para las empresas pertenecientes a mujeres eran (i) la falta de acceso a financiamiento; (ii) la falta de capacitación y asesoramiento apropiado y pertinente (servicios de asesoramiento empresarial) y de otros tipos de apoyo para aumentar la capacidad (por ejemplo, asesores y mentores para empresas); (iii) la falta de acceso a información empresarial pertinente y oportuna (por ejemplo, normativa, misiones comerciales, obtención de apoyo técnico, etc.); (iv) la falta de acceso a redes de empresas, y (v) la falta de acceso a tecnología y equipo. En este sentido, los emprendedores y las emprendedoras enfrentan dificultades similares. En el contexto local y comunitario de Kingston, los hombres jóvenes son el género marginado, y se considera que están marginados debido a su involucramiento y su experiencia con la delincuencia y la violencia en la sociedad. Un análisis de los datos sobre la educación primaria, secundaria y universitaria¹⁴ muestra que los varones abandonan los estudios en mayor número en todo el sistema. En consecuencia, las niñas, a medida que van llegando a niveles de enseñanza más altos, parecen tener un desempeño superior al de los varones debido a su mayor grado de participación. En ese sentido, el proyecto estará dirigido a participantes de ambos sexos a fin de reducir el desequilibrio de género.

- 1.10 **Ecosistema creativo.** En el ecosistema de la industria creativa hay muchos participantes y partes interesadas, pero poca coordinación entre los interesados de los sectores público y privado para aprovechar las cualidades de cada uno y reducir al mínimo la duplicación de esfuerzos. A fin de hacer frente a este desafío, Kingston Creative ha formado un equipo de más de 100 voluntarios con el propósito de impulsar proyectos para fomentar el desarrollo de “Kingston como ciudad creativa” y opera el Kingston Creative Hub, lugar de trabajo compartido en el centro de Kingston. Con ese fin, Kingston Creative ha forjado alianzas con los sectores público y privado y ha formado una coalición de la sociedad civil integrada por 26 compañías que proporcionan financiamiento y servicios de asesoramiento a emprendedores creativos, usando las artes y la cultura para impulsar la consecución de los objetivos del plan Visión 2030 de asegurar que los jamaquinos estén empoderados para alcanzar su máximo potencial, que las comunidades sean seguras, cohesivas y justas y que la economía de Jamaica prospere.
- 1.11 **Beneficiarios.** Los beneficiarios directos del proyecto son (i) 1.500 emprendedores y empresas que recibirán apoyo por medio del proyecto, que incluyen (ii) 300 empresas y emprendedores creativos comunitarios que están domiciliados y operan en el centro de Kingston y que recibirán apoyo por medio del proyecto; (iii) 20% de las empresas y emprendedores creativos apoyados por el proyecto, los cuales integrarán nuevas tecnologías en su modelo de negocios, y (iv) 10% de 250 empresas creativas apoyadas por el proyecto, que tendrán acceso a nuevos mercados y oportunidades. Se dará prioridad a emprendedores y

¹³ [*Profiling Caribbean Women Entrepreneurs: Business Environment, Sectoral Constraints and Programming Lessons.*](#)

¹⁴ <http://gracekennedy.com/lecture/GKF1999Lecture.pdf>.

empresas creativos comunitarios de las comunidades vulnerables del centro de Kingston para ayudarles a adoptar tecnología con el fin de mejorar su modelo de negocios y aumentar su acceso a mercados locales e internacionales.

II. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

A. Descripción del proyecto

- 2.1 El objetivo del proyecto es facilitar el acceso de emprendedores creativos y emprendedores creativos comunitarios a los mercados por medio de nuevas tecnologías digitales, el aumento de la capacidad y metodologías participativas para agregar valor económico y social a los bienes culturales con nuevos modelos de negocios.
- 2.2 **El modelo** se centrará en tres componentes: mejora de los conocimientos digitales y tecnológicos de los emprendedores creativos, elaboración de una herramienta para facilitar el acceso de las empresas creativas al mercado, y aumento y promoción del ecosistema de industrias creativas. Estos tres componentes fortalecerán y ampliarán la capacidad crítica para transformar las empresas. Con una combinación de herramientas físicas y digitales, las compañías tendrán acceso a nuevos servicios, ofrecerán una mejor experiencia a los clientes y, en algunos casos, adoptarán nuevos modelos de negocios. Este proyecto ofrecerá oportunidades a emprendedores que necesiten buscar ideas nuevas y comprender mejor las ventajas de las nuevas tecnologías y las oportunidades comerciales surgidas del acceso a nuevos mercados. Además, este proyecto conectará el ecosistema por medio de las diferentes iniciativas que ofrecerá el centro creativo con el propósito de fortalecer la colaboración entre los ecosistemas creativos local e internacional. La conexión con mercados mundiales es un aspecto crucial del ecosistema jamaquino porque dará visibilidad a los emprendedores locales y les ofrecerá oportunidades para aprender, incubar ideas o acelerarlas. Esta es una de las muchas razones por las cuales la conexión de estos emprendedores y la exposición de sus productos y servicios serán cruciales para aumentar su visibilidad y su acceso a mercados.
- 2.3 **Innovación.** El elemento innovador del proyecto es la “tecnología creativa”, es decir, la integración de nuevas tecnologías y plataformas en el sector creativo y un enfoque más integrado de la conexión del ecosistema. Munidos de nuevos conocimientos técnicos, los emprendedores podrán transformar sus productos y aumentar su potencial para llegar a un mercado más amplio. En el campo del arte, la cultura, la música, la moda, el teatro, la danza, las artes visuales y la cinematografía contemporáneos hay una tendencia creciente a combinar elementos artísticos con video, tecnología de proyección, animación, sonido, realidad aumentada y virtual, impresión tridimensional, ciencias y programas informáticos. Se observa un incremento de la colaboración entre artistas y programadores, expertos en tecnología, diseñadores y científicos, y con este proyecto se procura acelerarla.
- 2.4 Sin embargo, la tecnología por sí sola no bastará, ya que la interconexión entre los tres componentes será crucial para el éxito del proyecto y para comenzar a posicionar a Jamaica como próximo centro creativo en el Caribe. Se necesita esta colaboración interdisciplinaria para impulsar la innovación y empoderar a las

personas creativas con las herramientas que necesitan en el mundo actual. En el estudio de BID Lab titulado “Emprendimientos tecnocreativos: Creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?” se presentan muchos casos que muestran la colaboración que ya se está dando en nuestra región. La capacidad de América Latina y el Caribe para formar parte de estas tendencias de la innovación dependerá en gran medida del acceso a la capacitación y la exposición del talento a la experimentación con nuevas tecnologías.

- 2.5 **Componente I: Mejora de los conocimientos digitales y tecnológicos de los emprendedores creativos (BID Lab: US\$160.000; recursos de contrapartida: US\$164.500).** El objetivo de este componente es aumentar los conocimientos de las empresas creativas y ofrecer un medio para que la comunidad de emprendedores creativos pueda conectarse con asociados mundiales por medio de eventos para establecer contactos y redes, talleres, seminarios y cursos. El proyecto apoyará los esfuerzos del centro Kingston Creative Hub para que las empresas creativas cuenten con un lugar de trabajo donde puedan tener acceso las 24 horas, los siete días de la semana, a wifi, espacios de trabajo que no se encuentran asignados a ninguna persona en particular, oficinas para alquilar y un estudio digital y de pódcast que estará a disposición de empresas creativas incipientes y emprendedores. El organismo ejecutor se asociará con un centro local de capacitación, como HEART Trust NTA, para ofrecer capacitación focalizada en aptitudes básicas de administración de empresas a emprendedores creativos comunitarios que carecen de los conocimientos necesarios para transformar su oficio o su talento en un negocio sostenible. En el marco del proyecto, el centro Kingston Creative Hub creará y ofrecerá un programa de vales para que las empresas creativas tengan acceso a servicios a precios muy reducidos, entre ellos planes de negocios, planes de mercadotecnia y comercialización creativa y digital.
- 2.6 A fin de abordar el alto grado de informalidad del sector, el proyecto organizará campañas de inscripción en colaboración con la Oficina de Compañías de Jamaica y la Oficina de Propiedad Intelectual de Jamaica para facilitar la inscripción de empresas y derechos de propiedad intelectual de empresas creativas existentes y nuevas. Además, como parte del proyecto se organizarán sesiones para identificar la tecnología que sea compatible con las necesidades de los emprendedores creativos, a fin de acelerar su adopción. Eso se respaldará con el hackatón “Hackea la ciudad”, cuyo objetivo es atraer a un grupo diverso de personas de campos interdisciplinarios —artistas, diseñadores, ingenieros, codificadores y diseñadores web— que, por medio del hackatón, usen distintas tecnologías, como cadena de bloques, realidad virtual e inteligencia artificial, para buscar soluciones orientadas a mejorar su potencial de ingresos y captar nuevas oportunidades del mercado.
- 2.7 El programa de la aceleradora del centro Kingston Creative Hub apoyará las soluciones que se encuentren con el hackatón y proporcionará capacitación, mentoría y conexión con ecosistemas creativos mundiales. Además de estas soluciones, el programa de aceleración asistirá a empresas del sector creativo que tengan un gran potencial para ampliar la escala de sus soluciones. Los participantes en el programa de aceleración recibirán capacitación y estarán preparados para presentar sus empresas a inversionistas. Un elemento importante de este proyecto es la capacidad para conectar el ecosistema creativo

- jamaiquino con ecosistemas internacionales que puedan aportar conocimientos y oportunidades comerciales. Hay muchas incubadoras de América Latina y el Caribe, así como de Europa, que están interesadas en invitar a más empresas incipientes del Caribe, pero que no saben cómo encontrarlas. El organismo ejecutor formará una alianza con incubadoras internacionales para facilitar un programa de intercambio y acoger la primera Cumbre Virtual de Incubadoras.
- 2.8 Los productos que se prevé obtener de este componente son (i) 1.500 empresas y emprendedores creativos capacitados; (ii) 150 compañías y emprendedores han inscrito sus empresas y su propiedad intelectual; (iii) 30 empresas creativas aceleradas; (iv) tres entidades internacionales (aceleradoras, incubadoras, compañías tecnológicas) se asocian con el proyecto, y (v) 120 emprendedores creativos y tecnológicos participaron en el hackatón.
- 2.9 **Componente II: Creación de herramientas de acceso al mercado para empresas creativas comunitarias (BID Lab: US\$159.900; BID: \$45.000; recursos de contrapartida US\$234.500).** El proyecto apoyará el desarrollo de distritos de arte incluyentes y creativos en el centro de Kingston y en Port Royal para empoderar a emprendedores creativos comunitarios de algunas de las comunidades más vulnerables de Kingston por medio de nexos creativos con la cadena de valor del turismo y el suministro de herramientas digitales para mejorar el acceso a los mercados. En primer lugar, en asociación con el Fondo de Promoción del Turismo, el proyecto fortalecerá los nexos turísticos entre Port Royal y el centro de Kingston mediante la creación de corredores turísticos y recorridos de los bienes culturales del centro de Kingston y las empresas creativas comunitarias. La idea de extender el centro de Kingston a fin de incluir a Port Royal obedece a la proximidad geográfica y a las oportunidades que tendrán las empresas creativas comunitarias en el ámbito del turismo con la llegada de cruceros después de la pandemia de COVID-19. En ese sentido, el organismo ejecutor conectará empresas y bienes culturales por medio de diversos temas y recorridos turísticos, como la Caminata Musical, el Distrito de la Moda y la Caminata del Arte, y establecerá nexos con líneas de cruceros, operadores turísticos, compañías de turismo y hoteleros para que los visitantes tengan acceso a empresas creativas comunitarias.
- 2.10 Con el fin de secundar a las agrupaciones de empresas creativas, el organismo ejecutor contratará una firma que creará una aplicación móvil para el centro de Kingston y Port Royal. Esta aplicación presentará un mapa cultural digital de empresas creativas y sitios culturales de la zona, realizado con imágenes, realidad virtual y el paisaje sonoro de Kingston. Para facilitar el mapeo, el organismo ejecutor organizará un hackatón con el fin de localizar las empresas creativas y averiguar su nombre y el lugar donde operan en las comunidades. Además, establecerá un mercado de comercio electrónico cuya administración estará a cargo de Kingston Creative, en el cual se efectuará la socialización institucional de las empresas creativas comunitarias a fin de que tengan más visibilidad y puedan realizar transacciones digitales. El organismo ejecutor formará alianzas para impulsar el acceso de las empresas creativas comunitarias a los mercados por medio de programas de incentivos para empresas locales con el fin de apoyar a emprendedores creativos comunitarios. En ese sentido, el organismo ejecutor explorará un programa de incentivos empresariales que fomenta la interacción

interempresarial en el ámbito de los servicios creativos para la comunidad (por ejemplo, música en vivo en restaurantes).

- 2.11 Los productos que se prevé obtener de este componente son (i) 120 compañías venden productos y servicios por medio de una plataforma de comercio electrónico; (ii) ventas por valor de US\$100.000 generadas por compañías en la plataforma de comercio electrónico; (iii) 40 empresas creativas figuran en el mapa digital mediante una aplicación móvil; (iv) por lo menos tres corredores turísticos creados; (v) 50 alianzas empresariales forjadas para impulsar el acceso a los mercados, y (vi) seis corredores creativos y recorridos turísticos creados.
- 2.12 **Componente III: Fortalecimiento del ecosistema de industrias creativas (BID Lab: US\$77.000; recursos de contrapartida US\$67.000).** El objetivo de este componente es fortalecer el ecosistema creativo en Jamaica mediante una labor de promoción, alianzas y colaboración entre partes interesadas de la economía creativa de los sectores público y privado. Con ese fin se creará una base de datos de partes interesadas del ecosistema creativo, en la cual se pondrán de relieve su papel y sus funciones para facilitar la coordinación y la colaboración. El organismo ejecutor organizará una serie de sesiones de interacción con los interesados para mejorar la coordinación de los constructores del ecosistema a fin de abordar algunos de los retos que enfrenta el sector creativo, fomentar un mayor apoyo de los sectores público y privado y adoptar una visión unificada de la industria creativa.
- 2.13 El organismo ejecutor organizará foros de la industria creativa con la participación de una muestra representativa más amplia de partes interesadas —inversionistas, la banca, el sector académico, organizaciones del sector privado y entidades de la administración pública— para destacar la necesidad de valorar más los bienes creativos y la propiedad intelectual como garantía, dar a conocer la utilidad y el valor de las industrias creativas y mostrar el talento local, en el cual se puede invertir y cuya escala se puede ampliar. Un elemento importante de este componente es la elaboración de una narrativa transmediática centrada en creadores jamaquinos con el objetivo de darles visibilidad en el país y en la escena internacional. El organismo ejecutor hará un video con un estudio de casos para poner de relieve las metodologías desarrolladas y probadas en el marco del proyecto y las lecciones aprendidas.
- 2.14 Los productos que se prevé obtener de este componente son (i) 300 partes interesadas del ecosistema en la base de datos; (ii) 240 partes interesadas participan en actividades para aumentar el ecosistema de industrias creativas; (iii) 45 empresas y emprendedores creativos dados a conocer por medio de la narrativa mediática, y (iv) 40% de cambio en la percepción de la coordinación de la industria creativa y el desarrollo del ecosistema respecto del valor de referencia.

B. Resultados, medición, seguimiento y evaluación del proyecto

- 2.15 Se prevé obtener los siguientes resultados: (i) 1.500 emprendedores y empresas apoyados por medio del proyecto, que incluyen (ii) 300 empresas y emprendedores creativos en el ámbito comunitario que están domiciliados y operan en el centro de Kingston y que recibirán apoyo por medio del proyecto; (iii) 20% de las empresas y emprendedores creativos apoyados por el proyecto, los cuales integrarán nuevas tecnologías en su modelo de negocios; y (iv) 10% de

250 empresas creativas apoyadas por el proyecto, que tendrán acceso a nuevos mercados y oportunidades. El proyecto se propone probar la hipótesis de que, con nuevas tecnologías digitales y métodos participativos para agregar un valor económico y social a los bienes culturales, se puede abordar la falta de acceso a herramientas de mercado para los emprendedores creativos y la comunidad. La inclusión de las artes y la tecnología en las empresas creativas comunitarias y la formación de agrupamientos de empresas de turismo ofrecerán un estudio de caso de uso de la transformación social.

- 2.16 **Seguimiento.** El equipo de Kingston Creative se encargará de recopilar datos e informar sobre los resultados y los logros. Kingston Creative elaborará un plan de seguimiento al comienzo del proyecto para rastrear y medir los indicadores con la ayuda de sus sistemas internos. Además, presentará al Banco un informe de avance del proyecto cada seis meses y un informe de terminación del proyecto con los resultados finales.
- 2.17 Kingston Creative preparará un informe anual de impacto con datos recopilados durante la ejecución. También se hará una evaluación final del proyecto, financiada por BID Lab, que estará a cargo de un consultor independiente, cuando concluya el período de ejecución. Los objetivos de esta evaluación serán (i) determinar la eficacia del modelo de intervención basado en el suministro de herramientas digitales, la mejora de los conocimientos de las empresas creativas y el aumento del acceso de las empresas creativas y las empresas creativas comunitarias al mercado; (ii) determinar el número de empresas creativas y empresas creativas comunitarias que tienen acceso a nuevos mercados y oportunidades, y (iii) efectuar aportes que agreguen valor a la estrategia y el plan de Kingston Creative de fortalecer, sustentar y ampliar el modelo en Jamaica y en toda la región. Las preguntas fundamentales que se formularán en la evaluación serán (i) ¿cómo se pueden promover la productividad, la innovación y la competitividad en las empresas creativas?; (ii) ¿qué clases de programas fomentan la creatividad, aprovechan el patrimonio cultural y generan actividades económicas?, y (iii) ¿cómo se puede promover la participación incluyente de todas las partes interesadas en actividades productivas urbanas para reducir la pobreza? La evaluación aumentará los conocimientos de BID Lab sobre el apoyo a las ciudades incluyentes y la economía naranja en el desarrollo económico, la mejora de la inclusión social y el fomento del uso de recursos y conocimientos locales.

III. ALINEACIÓN CON EL GRUPO BID, AMPLIACIÓN DE ESCALA Y RIESGOS

A. Alineación con el Grupo BID

- 3.1 El proyecto concuerda con la Estrategia de País con Jamaica 2016-2021. Concretamente, el proyecto secundará el aumento de la productividad y el crecimiento del sector privado y fortalecerá la protección y el desarrollo del capital humano. El proyecto trabajará con emprendedores creativos para aumentar su acceso a nuevas tecnologías que fomenten la productividad, la competitividad y la sostenibilidad.
- 3.2 El apoyo del BID al sector creativo para responder a la COVID-19, que se pone de relieve en los documentos de la Vicepresidencia de Sectores y Conocimiento

sobre las políticas para abordar el impacto de la COVID-19 en las industrias culturales y creativas, se centra en redes de protección para poblaciones vulnerables, productividad económica y empleo, y políticas fiscales encaminadas a amortiguar el impacto económico de la pandemia. Como este sector se caracteriza por tasas elevadas de trabajo informal y un gran contenido de PYME y trabajadores por cuenta propia, este proyecto se encuadra en el tema central de productividad económica y empleo. Además, el proyecto puede aprovechar algunas de las actividades realizadas por el BID desde marzo de 2020 para recopilar datos con el fin de determinar las necesidades más urgentes y promover el intercambio de prácticas óptimas, así como el esfuerzo continuo para hacer un inventario de empresas incipientes y PYME del sector creativo cultural con objeto de analizar la evolución de los cambios en los modelos de negocios de las industrias creativas y las repercusiones de esta industria en sectores tales como la educación y la salud.

- 3.3 El proyecto contribuirá al trabajo de BID Lab en el ámbito del conocimiento y las conexiones para catalizar la innovación orientada a la inclusión en América Latina y el Caribe. El proyecto concuerda con el área temática de BID Lab de ciudades incluyentes, ya que procura impulsar la economía naranja y el desarrollo económico local mediante el aprovechamiento del patrimonio artístico y cultural local con el fin de crear oportunidades en otros sectores. En ese sentido, el proyecto adoptará el enfoque de “tecnología creativa”. Munidos de nuevas herramientas digitales, los emprendedores obtendrán pruebas, las analizarán y demostrarán el valor de los productos a las partes interesadas. Asimismo, este proyecto presenta numerosas sinergias con la operación “Desarrollo Programa Patrimonio Vivo” (RG-T3285) en lo que se refiere a la asignación de recursos a Port Royal y la búsqueda de soluciones creativas que agreguen valor a las actividades creativas y culturales en los alrededores del puerto. El proyecto se propone transformar la ciudad en una comunidad inteligente, segura y protegida, con una economía local dinámica, para lo cual realzará el patrimonio cultural y protegerá el medio ambiente a fin de que tanto los residentes como los visitantes lo usen de manera sostenible. El proyecto se ejecutará en Jamaica en estrecha coordinación con las divisiones de vivienda y desarrollo urbano (CSD/HUD) y creatividad y cultura (KIC/ICD) del BID.
- 3.4 El proyecto está alineado con la declaración por las Naciones Unidas del año 2021 “Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible”, cuyos objetivos promoverá. Se prevé que la intervención contribuirá a las metas y los indicadores de los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenibles: 11, “Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles”, en particular el indicador 11.4, “Redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo; 9, “Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación”, específicamente el indicador 9.3, “Aumentar el acceso de las pequeñas industrias y otras empresas, particularmente en los países en desarrollo, a los servicios financieros, incluidos créditos asequibles, y su integración en las cadenas de valor y los mercados”; 8, “Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos”, concretamente el indicador 8.3, “Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de

puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros”.

B. Ampliación de escala

- 3.5 El proyecto convocará ONG y partes interesadas de los sectores público y privado para que participen en actividades que propicien el éxito de los emprendedores creativos en Jamaica, como capacitación, aceleración e incubación, especialmente en lo que se refiere a conocimientos digitales y tecnológicos (“tecnología creativa”); el acceso a mercados regionales, mundiales y de la diáspora por medio de nuevas plataformas tecnológicas diseñadas para emprendedores creativos locales, y la participación de interesados cruciales en la industria en el ámbito normativo. Después del período inicial de 30 meses del proyecto, el crecimiento continuará, impulsado por la capacitación en el centro Kingston Creative Hub —emprendimiento conjunto con fines de lucro— y por la tarea continua de socialización institucional e inscripción de nuevas empresas creativas por medio de reuniones de formación de redes y otras actividades. El aumento del número de empresas creativas que están listas para operar en el mercado se financiará en parte con los ingresos devengados de las plataformas utilizadas para el mapa y el comercio electrónico. La difusión de relatos de éxito y otros bienes digitales creados durante el período de ejecución del programa, así como de las empresas exitosas desarrolladas por medio del inventario de talento, dará mayor visibilidad al programa y fomentará la participación. Según proyecciones prudenciales, se estima que, para 2030, habrá entre 10.000 y 20.000 emprendedores creativos inscritos (operadores de recorridos del patrimonio, músicos, bailarines, artistas visuales, cineastas, animadores y escritores) en Jamaica.
- 3.6 El proyecto consiste en un experimento con el uso del arte, la cultura y la creatividad para impulsar la transformación social en el centro de Kingston. Se prevé aplicar este modelo en diversas localidades y ciudades de Jamaica que tienen un patrimonio cultural y una abundancia de empresas creativas, artesanos y artistas que pueden beneficiarse de la transformación y revitalización de espacios urbanos, y el acceso digital a nuevos mercados asociándose con organizaciones de los sectores público y privado. Los resultados y las lecciones de las actividades y los productos del proyecto se darán a conocer a públicos estratégicos de todo el país, como parte de la campaña de comunicaciones, en eventos, talleres y foros pertinentes. Además, varias entidades, como el Fondo de Promoción del Turismo y Jamaica Promotions Corporation (JAMPRO), han expresado interés en forjar una alianza continua con Kingston Creative y el deseo de financiar la extensión de esta actividad a otros centros urbanos.

C. Riesgos del proyecto e institucionales

El equipo de proyecto indicó los siguientes riesgos:

- 3.7 **Riesgo de mercado.** Los cambios que se han producido en el mercado local e internacional del turismo a raíz de la COVID-19 y otras conmociones externas podrían tener efectos negativos en la llegada de cruceros a Port Royal, con lo cual el número de visitantes del centro de Kingston podría ser menor de lo previsto. Además, la viabilidad del sector de cruceros en Kingston y el índice de llegada de

estos podrían repercutir en la factibilidad de los recorridos. **Medida de mitigación:** El proyecto ayudará a las empresas creativas a tener mayor acceso a los mercados con la exhibición de productos y el uso de la plataforma de comercio electrónico como corriente adicional de ingresos.

- 3.8 **Disturbios sociales y repunte de la delincuencia.** En el pasado, el centro de Kingston experimentó olas de delincuencia y disturbios sociales. La inestabilidad política o cualquier otro factor que conduzca a un aumento de la actividad delictiva podrían tener efectos negativos en la disposición de los visitantes para apoyar a las empresas creativas del centro de Kingston. **Mitigación y consideración:** El equipo del proyecto observará el entorno para detectar cualquier indicio de perturbaciones y recomendar posibles medidas. Además, en el marco del proyecto se crearán herramientas y plataformas para facilitar la interacción virtual entre el centro creativo y las empresas creativas, en tanto que la plataforma de comercio electrónico facilitará el comercio.
- 3.9 **Riesgo de ejecución.** En la industria creativa hay muchos actores e interesados en el ecosistema pero existe una coordinación limitada entre las partes interesadas de los sectores público y privado para apalancar las fortalezas de cada una de ellas, lo cual podría afectar negativamente el éxito del proyecto. Al respecto, Kingston Creative procura establecer una coordinación entre los actores del ecosistema mediante un diálogo continuo y la identificación de interesados en el ecosistema para determinar claramente el papel y la solidez de sus actores.
- 3.10 En el Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional realizado para este proyecto, el riesgo institucional se calificó de mediano. Kingston Creative cuenta con la infraestructura necesaria y tiene experiencia con la ejecución de proyectos similares. Sin embargo, sus recursos son limitados en lo que se refiere al capital humano para desempeñar las funciones financieras y de adquisiciones requeridas para el proyecto. En ese sentido, se utilizarán recursos de BID Lab a fin de contratar un coordinador del proyecto para fortalecer su gestión y ayudar a sufragar un analista financiero y de adquisiciones a tiempo parcial de Kingston Creative que colabore en la ejecución del proyecto. De esta forma se mitigará el riesgo de sobrecargar al equipo básico de la estructura actual de la organización.

IV. PROPUESTA DE INSTRUMENTO Y PRESUPUESTO

- 4.1 El proyecto tiene un costo total de US\$1.295.000. De esta cifra, US\$550.000 (42%) provendrán de BID Lab, US\$45.000 (4%) del BID y US\$700.000 (54%) de la contraparte. La contrapartida abarca recursos en especie del equipo de voluntarios y el personal de Kingston Creative. Además, HEART Trust NTA, JAMPRO, el Banco de Desarrollo de Jamaica (DBJ), el Fondo de Promoción del Turismo (TEF) y Jamaica Business Development Corporation (JBDC) aportarán fondos de contrapartida y recursos en especie para el proyecto. Durante todo el período de ejecución, Kingston Creative se mantendrá en contacto con diversos socios para que aporten más fondos a fin de ampliar la escala de la iniciativa.

Categorías del proyecto	BID Lab (US\$)	Coinversión del BID (US\$)	Contrapartida (US\$)	Total (US\$)
Componente I: Mejora de los conocimientos digitales y tecnológicos de los emprendedores creativos	160.000		164.500	324.500
Componente II: Creación de herramientas de acceso al mercado para empresas creativas comunitarias	159.900	45.000	234.500	439.400
Componente III: Fortalecimiento del ecosistema de industrias creativas	77.000		67.000	144.000
Administración del proyecto (costos de la unidad de ejecución)	138.100		234.000	372.100
Evaluación final	15.000			15.000
Total general	550.000	45.000	700.000	1.295.000
Porcentaje de financiamiento	42%	4%	54%	100%

V. ORGANISMO EJECUTOR Y ESTRUCTURA DE IMPLEMENTACIÓN

A. Descripción del organismo ejecutor

5.1 Kingston Creative Limited es una empresa registrada sin fines de lucro, fundada en 2017 en torno a la visión de Kingston como ciudad creativa. Su misión es propiciar el éxito de empresas creativas del Caribe a fin de que puedan generar un valor económico y social, operar en mercados mundiales y tener un impacto positivo en su comunidad. Kingston Creative ha trabajado con artistas, emprendedores creativos y profesionales de la cultura de 25 países de la región en la administración de un programa pancaribeño de residencias, charlas, capacitación, subvenciones y diversos programas de arte, entre ellos el suministro de vales para consultorías sobre creación de sitios web a fin de que los artistas puedan operar en el mundo del comercio electrónico. En 2019 participó en un intercambio internacional con la aceleradora Art Up Memphis, de Estados Unidos. La organización está posicionándose como centro cultural que sirve a la región y recientemente recibió una subvención del Banco de Desarrollo del Caribe para aceleradoras de festivales.

5.2 En cuanto a su estructura orgánica, Kingston Creative tiene una junta directiva y una junta asesora cuyos integrantes —domiciliados en el Reino Unido, Estados Unidos y el Caribe— poseen considerables conocimientos de derecho, ingeniería, arte, mercadotecnia y economía cultural, además de experiencia como funcionarios públicos de alto nivel. El equipo está secundado por un grupo de más de 100 voluntarios que ha demostrado su capacidad para llevar a cabo proyectos hasta su conclusión oportuna y dentro de los límites del presupuesto, entre ellos la cifra sin precedentes de 59 murales en el centro de Kingston en menos de 24 meses y la capacitación de más de 2.000 empresas creativas. La ONG está financiada por una coalición de 26 entidades públicas, privadas y de la sociedad civil que no solo aportan fondos, sino que también proporcionan asesoramiento y considerable apoyo en especie. El centro creativo, puesto en marcha hace poco, ofrece otros servicios que propician el emprendimiento, como un estudio de pódcast, un estudio digital, alquiler de equipos, oficinas y espacio de trabajo

compartido. Además, la organización ha inaugurado la Tienda Colectiva Artesanal para ventas minoristas presenciales y en línea sin comisión, administrada por empresas creativas, que sirve a 40 artesanos. La tienda está ubicada en la parte del distrito comercial que bordea el mar, que es una zona muy concurrida, a una cuadra de la Galería Nacional de Jamaica, en el centro de Kingston, y representa un esfuerzo deliberado por crear un agrupamiento de empresas creativas en el centro en los próximos años.

- 5.3 Algunos de los principales asociados de Kingston Creative son el Ministerio de Cultura, Género, Entretenimiento y Deportes; el Banco de Desarrollo de Jamaica; el Banco de Desarrollo del Caribe; el Fondo de Promoción del Turismo (dependiente del Ministerio de Turismo); el Fondo de Inversión Social de Jamaica; American Friends of Jamaica; la Unión Europea; el Banco Mundial; JAMPRO; el Instituto de Planificación de Jamaica; HEART Trust NTA y la Corporación Municipal de Kingston y St. Andrew.

B. Estructura y mecanismo de implementación

- 5.4 Kingston Creative Limited establecerá una unidad ejecutora y la estructura necesaria para ejecutar las actividades del proyecto y administrar sus recursos de manera eficaz y eficiente. Además, se encargará de presentar informes de avance de la ejecución del proyecto.
- 5.5 Para colaborar en la ejecución, Kingston Creative Limited contratará un coordinador local del proyecto y un responsable financiero a tiempo parcial que dará seguimiento a los resultados, presentará informes técnicos y se encargará de la gestión fiduciaria. El coordinador del proyecto, en colaboración con el director ejecutivo de Kingston Creative, se ocupará de la organización, la puesta en marcha y la gestión de las principales actividades y del manejo de las alianzas locales y las partes interesadas.
- 5.6 Kingston Creative Limited establecerá un Comité Directivo del proyecto que se encargará de la ejecución, la gestión de riesgos y la solución de dificultades. Dicho comité estará integrado por ejecutivos de importantes partes interesadas de la industria creativa de Jamaica y representantes de organismos pertinentes de la administración pública que se ocupan de las industrias creativas, entre ellos el Fondo de Promoción del Turismo, el Ministerio de Cultura, Género, Entretenimiento y Deportes, JAMPRO Trade & Invest Jamaica y Jamaica Business Development Corporation. BID Lab podrá asistir a las reuniones a las que sea invitado para aportar ideas y asesoramiento sobre cambios que sean necesarios con el propósito de reforzar el impacto y la consecución de los objetivos del proyecto y fomentar conexiones con socios técnicos de BID Lab en la región a fin de facilitar la difusión de conocimientos y la ampliación a escala regional. El Comité Directivo se reunirá por lo menos trimestralmente el primer año del proyecto y por lo menos semestralmente con posterioridad.

VI. CUMPLIMIENTO DE HITOS Y ACUERDOS FIDUCIARIOS ESPECIALES

- 6.1 **Desembolso por resultados y acuerdos fiduciarios.** El organismo ejecutor se ceñirá a los acuerdos estándar de BID Lab sobre desembolso por resultados y a las políticas del BID sobre adquisiciones y contrataciones¹⁵ y gestión financiera¹⁶, según lo indicado en los Anexos VI y VII, así como a cualquier política o procedimiento que se establezca en el futuro.
- 6.2 **Desembolso por resultados.** El seguimiento del proyecto estará a cargo de la Representación en Jamaica, en coordinación con el especialista principal de BID Lab. El seguimiento se llevará a cabo de acuerdo con las políticas de desempeño y gestión de riesgos (cumplimiento de hitos) establecidas por BID Lab. Los desembolsos del proyecto estarán condicionados a la verificación del cumplimiento de hitos (productos previamente determinados que son fundamentales para la consecución de los objetivos de desarrollo). El cumplimiento de hitos no exime al organismo ejecutor de su responsabilidad con respecto a los indicadores estipulados en la matriz de resultados y los objetivos del proyecto.
- 6.3 **Gestión y supervisión financieras.** Kingston Creative Limited deberá establecer y mantener registros adecuados de sus finanzas, controles internos y archivos del proyecto de conformidad con la política de gestión financiera de BID Lab. Para la adquisición de otros bienes y la contratación de servicios de consultoría, el organismo ejecutor aplicará las políticas del BID (documentos GN-2349-9 y GN-2350-9). No obstante, el organismo ejecutor, que es una entidad privada, utilizará sus métodos de adquisiciones y contrataciones del sector privado para la ejecución del proyecto.

VII. DIVULGACIÓN DE INFORMACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL

- 7.1 **Divulgación de información.** El presente documento contiene información confidencial comprendida en una o más de las diez excepciones de la Política de Acceso a Información e inicialmente se considerará confidencial y estará disponible solo para empleados del Banco. Se divulgará y se pondrá a disposición del público una vez aprobado.
- 7.2 **Propiedad intelectual.** Los derechos de propiedad intelectual de todas las obras producidas por Kingston Creative, sus consultores y empleados en el contexto de este proyecto y los resultados que se obtengan en su marco pertenecerán a cada creador. Todo derecho de propiedad intelectual, obra o resultado que no sea inscrito por su creador en la Oficina de Propiedad Intelectual de Jamaica pertenecerá al organismo ejecutor, el cual otorgará al Grupo BID una licencia irrevocable, perpetua, no exclusiva, de alcance mundial y exenta del pago de regalías para usar, copiar, distribuir, reproducir, exhibir públicamente y ejecutar toda propiedad intelectual del organismo ejecutor derivada de la ejecución del

¹⁵ Enlace a las [Políticas para la Adquisición de Bienes y Obras Financiadas por el Banco Interamericano de Desarrollo](#).

¹⁶ Enlace a la [Guía de Gestión Financiera para Proyectos Financiados por el BID \(documento OP-273-6\)](#).

proyecto y para crear obras derivadas, siempre que se reconozca la propiedad intelectual del organismo ejecutor cuando se las publique.

- 7.3 El organismo ejecutor se cerciorará de que todo contrato que celebre con consultores en el marco del proyecto contenga una cláusula expresa de cesión al Banco de todos los derechos de propiedad intelectual, incluidos los derechos de autor. El Banco podrá difundir, reproducir y publicar toda información relacionada con el proyecto e incluir en ella el nombre y el logotipo del organismo ejecutor.