

REPORTE DE ESTADO DE PROYECTO (PSR)

07/01/2022 - 12/31/2022 - PSR-09536

SANDBOX

SÍNTESIS DEL PROYECTO

Número de Operación

PN-T1259

Número de suboperación

ATN/ME-17953-PN

Nombre del proyecto

Sandbox: An Integration Space for Technology and the Performing Arts

Lider de equipo:

Nicole Orillac Martinelli

Agencia ejecutora

Fundación Espacio Creativo

Proposito

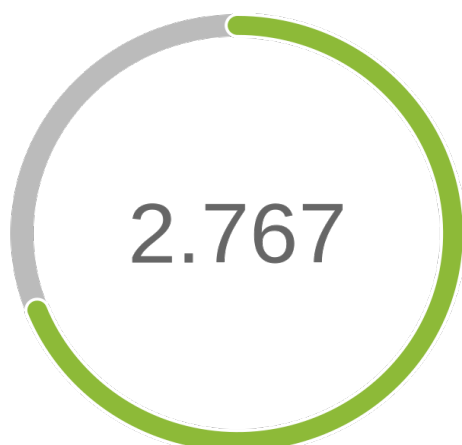
Aumentar las oportunidades de inclusión productiva dentro de las Industrias Creativas y Culturales (ICC) para jóvenes en riesgo social a través de una oferta de formación que integra las artes escénicas y la tecnología con las habilidades del siglo XXI



Ciclo del Proyecto



PUNTAJE PSR



- 0 - 1 Bandera roja
- 1 - 2 Bandera amarilla
- 2 - 4 Bandera verde

APRENDIZAJES

1. Riesgos y Lecciones

1.1. Riesgo

1.1.1. ¿Cuál cree que es el mayor riesgo que amenaza el cumplimiento de los objetivos del proyecto?

Para los inicios del proyecto, la mayor amenaza fue el brote del COVID-19, sin embargo en el momento de mayores contagios y aislamiento, logramos adaptarnos y avanzar en la oferta educativa de innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural, de manera virtual. Hoy en día, gracias a la vacunación, la pandemia ha sido controlada de manera masiva, sin embargo, aún surgen olas de contagio, por lo cual, las posibilidades de que jóvenes se infecten y que no logren cumplir con el mínimo de asistencias requeridas para culminar los cursos, sigue siendo una realidad. Hemos mitigado esta situación brindando a los jóvenes que presentan alguna inasistencia, el material necesario (como las grabaciones de las sesiones) para que puedan ponerse al día y cumplan con los entregables del proyecto. Por otra parte, para junio de 2022, surgieron en el país diversas protestas y cierres de vías que afectaron el desempeño de los jóvenes en los cursos, así como la adaptación y experiencia de los jóvenes en sus prácticas profesionales. Si bien la virtualidad apoya a la continuidad del programa, consideramos que la calidad de la formación y el desarrollo de habilidades tanto blandas como técnicas en la presencialidad, son irremplazables. El calendario escolar se vio afectado por estas protestas, lo cual modificó nuestra planificación general, más no el cumplimiento definitivo de nuestras actividades y metas. En seis meses, no se han visto en el país nuevos disturbios generalizados, por lo que el riesgo de nuevas protestas se considera menos relevante. Sin embargo, hemos planificado un verano lleno de actividades para aprovechar la disponibilidad total de los jóvenes, pues no están ocupados con tareas escolares. Además, de los dos riesgos determinados para el último año de ejecución del proyecto, presentados en el PSR anterior (capacidad de reclutamiento y capacitación o adecuado perfilamiento de jóvenes para el Programa de Pasantías), hemos continuado la estrategia de mitigación de cada riesgo con resultados positivos. Por una parte, en cuanto a la capacidad de reclutamiento, hemos reforzado las alianzas con socios claves que nos refieren a sus beneficiarios enviando reportes de desempeño anuales de sus jóvenes en Sandbox, así como constantes invitaciones a nuevas actividades y charlas presenciales en sus espacios, que les permiten robustecer sus propios servicios a sus comunidades. Por otra parte, implementar la estrategia que denominamos “plus 1”, en la que seleccionamos a jóvenes destacados del programa para que inviten a al menos un conocido al programa, ha resultado una práctica natural y espontánea por parte de los jóvenes. Por último, para este último semestre de ejecución, se identificaron nuevamente dificultades en cuanto a ubicar oportunidades en pasantías de co-creación artística. Motivado, en primer lugar, por pocas producciones que cuenten con la estructura organizacional adecuada para capacitar y supervisar a los pasantes del programa; y en segundo lugar, varias de las producciones artísticas cuentan con horarios que no facilitan la integración de los jóvenes, por ser en horarios nocturnos o fuera de nuestros ciclos de pasantía. Por lo tanto, con el objetivo de generar posibles soluciones ante las dificultades anteriormente expuestas, las primeras acciones críticas estarán enfocadas en minimizar los riesgos de no concretar pasantías en co-creaciones artísticas. De esta manera, se buscarán más oportunidades en pasantías técnicas que permitan alcanzar los números planificados en prácticas laborales para los jóvenes del programa.

1.2. Mayor Logro o Fracaso

1.2.1. ¿Cuál ha sido el mayor logro o fracaso del proyecto en el último semestre?

Logros CONTINUIDAD Y EJECUCIÓN del programa en situaciones adversas como la pandemia y protestas generales. Gracias a la estructura de enseñanza, desarrollo, apoyo, seguimiento y capacidad de adaptación del equipo, hemos logrado mantener al día nuestras metas establecidas en la matriz de resultados. CREACIÓN DE COMUNIDAD SANDBOX

registrando un porcentaje de retención de los jóvenes en el programa de + 85%. Este porcentaje responde a la estrategia de monitoreo y acompañamiento intensivo que hemos desarrollado, además de actividades de integración y de procesos de co-creación, creando una comunidad de jóvenes interesados por cambiar su entorno a través de continuas capacitaciones y actividades formativas. Esto es un logro importante dada las comunidades de dónde vienen los jóvenes. EQUIDAD DE GÉNERO integrando en un 52% a jóvenes mujeres, sobrepasando las metas establecidas y minimizando las brechas de género en jóvenes mujeres vulnerables integradas a la tecnología.

1.3. Hallazgos y Lecciones

1.3.1. ¿Cuáles son los hallazgos y lecciones más útiles de este proyecto que, cuando se toman en consideración, podrían mejorar la ejecución y los resultados de los proyectos existentes y el diseño de proyectos similares en el futuro? Un hallazgo describe una acción, circunstancia o decisión que fue crítica para determinar la evolución positiva o negativa del proyecto (por ejemplo, Cambiar del desarrollo de una plataforma blockchain a una base de datos compartida basada en la web redujo el costo y el tiempo dedicado a implementar el capacidades de trazabilidad requeridas por el proyecto). Una lección es una propuesta concreta y procesable basada en un hallazgo que, en circunstancias similares, facilitaría la resolución de problemas, la mitigación de riesgos y el logro de resultados (por ejemplo, Desarrollar pautas y criterios para identificar candidatos que podrían beneficiarse de la implementación de un plataforma blockchain, y evaluar durante el diseño si el proyecto seleccionado cumple con los criterios antes de comprometerse a desarrollar uno).

1.El continuo seguimiento, acompañamiento y monitoreo a los jóvenes participantes es vital para lograr la asistencia y completa participación de jóvenes vulnerables en programas como el nuestro. Hay factores externos dentro de su entorno que pueden impedir su continuidad o motivación, por tanto, la constante comunicación es vital. 2.Para marzo del 2023 el Programa integrará a una Psicóloga para atender las crisis emocionales o de salud mental que surgen debido a los contextos de vulnerabilidad y riesgo social de dónde vienen los beneficiarios. Parte de sus tareas, será desarrollar un programa de sensibilización en temas de salud mental para prevenir futuras incidencias, así como generar un espacio más seguro para los jóvenes (ej. Prevención al abuso sexual, depresión, ansiedad, trastornos de alimentación, cyberbullying, muerte por suicidio, entre otros temas). 3. El currículo ha sido ajustada debido a las necesidades de la industria local y a las habilidades que se requiere de los jóvenes en las prácticas profesionales según la retroalimentación dada por las organizaciones aliadas que reciben a los jóvenes del programa. Por ejemplo, el módulo de Programación y Diseño Web ha sido enfocado en UX Design, lo cual potencia las oportunidades de empleos remotos, en cualquier parte del mundo.

2. Escalabilidad y replicabilidad

2.1. Plan de Escalabilidad

2.1.1. Ahora que el Proyecto se encuentra en la fase de ejecución, ¿ha desarrollado algún plan o acción concreta que le permita llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios (o impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales más amplios) en el futuro?

La ruta de escalabilidad propuesta para el Proyecto implica un abordaje mixto, donde FEC expande la implementación del programa a través de alianzas con el sector público, organismos internacionales y con otras organizaciones del sector privado. Bajo esa ruta, hemos logrado una relación importante con la SENACYT y ACNUR, así como con organizaciones como Fundamorgan y Fundación Ciudad del Saber, que nos han permitido desarrollar acuerdos de sostenibilidad y/o de colaboración. Estamos en conversaciones con BAC para un posible desarrollo de cursos Sandbox en provincias, tanto de manera presencial, como virtual. Por otra parte, en términos de reclutamiento de jóvenes al programa, se han desarrollado diversas alianzas con organizaciones que trabajan con jóvenes vulnerables como Movimiento Nueva Generación, Hias, Cruz Roja, Fútbol Con Corazón, entre otras, para ofrecerles nuestros servicios y espacios de integración de arte y tecnología. Ha sido importante mantener una comunicación constante en términos de reportes de desempeño de los jóvenes

referidos por dichas organizaciones, que no solo mantenga una relación activa con los socios, sino que también registre los resultados de la participación de los jóvenes para evaluar futuras invitaciones.

2.2. Costos y Socios para Escalar

2.2.1. Ahora que el proyecto está en fase de ejecución, ¿Sabe cuánto cuesta ofrecer su producto/servicio por usuario/cliente/beneficiario? ¿Es esto un factor que pudiera afectar el llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios en el futuro? ¿Le ha solicitado esta información alguna institución pública o privada pensando en escalar o replicar el modelo/producto/servicio?

Dentro del Modelo de Negocios desarrollado para el Plan de Sostenibilidad del Programa, se ha desglosado la siguiente Estructura de Costos: Director del Programa, Coordinador de Programa, Coordinador de Pasantías, Coordinador de Venta (cursos/espacio), Auxiliar del Programa, Contador/Administrador, Internet, Licencias de Software, mantenimiento equipos, materiales de oficina, cursos (Habilidades SXXI e Integración Técnica), meriendas y viáticos para jóvenes vulnerables, Marketing/Web, limpieza e imprevistos. Dicha Estructura de Costos muestra que el Programa Sandbox (en su componente 1 y 3) requiere de aproximadamente \$134,500 anuales (\$11,200 mensuales) para impactar a 180 jóvenes únicos culminando exitosamente del Taller de Habilidades del Siglo XXI, 120 jóvenes únicos culminando exitosamente de al menos un Taller de Integración Técnica, y 30 jóvenes únicos culminando exitosamente al menos una pasantía en el transcurso de un año. Además, estamos desarrollando una Estructura de Costos adicional para desarrollar un Plan de Sostenibilidad enfocado en el Componente 2 del Programa (Innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural con integración de tecnología), y así garantizar los procesos de co-creación artística y el acceso a la cultura, que resulten en el desarrollo de nuevas audiencias y oportunidades de innovación. Este plan incluirá talleres de wellness para empresas y clases de danza para escuelas privadas. Además, tendremos como aliado a MI CULTURA, quien está interesado en descentralizar la oferta cultural de la capital y realizar presentaciones de danza a nivel provincial. Por el momento, ninguna institución pública o privada nos ha solicitado información para replicar el modelo del programa. Sin embargo, gracias a la relación que hemos desarrollado con la SENACYT, siendo miembros de la Red de Rincones ClubHouse, nos hemos convertido en un referente para el desarrollo de actividades y formación de otros Rincones, especialmente para el Rincón ClubHouse de La Chorrera, en donde desarrollamos actualmente nuestra nueva comunidad de impacto.

2.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

2.3.1. ¿Considera que algunos de estos factores ha afectado el que haya llegado a más/menos usuarios/clientes/beneficiarios (o impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales) de lo que estaba previsto originalmente en el proyecto?

[Coordinación con terceros, Calidad de solución propuesta comparada con alternativas existentes, Evidencia de estas ventajas para socios/aliados/actores clave del mercado]

2.4. Alcance de Escalabilidad

2.4.1. ¿Qué tan factible es que la organización pueda llegar a un número de usuarios/clientes/beneficiarios que sea 5, 10, o 100 veces superior el número previsto originalmente en el diseño del proyecto (cinco años después del cierre del proyecto)?

[Podría llegar a menos de 5 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original cinco años después del cierre del proyecto]

2.4.2. ¿Qué probabilidad hay de que la organización alcance ese número cinco años después del cierre del proyecto?

[Baja Probabilidad (menos del 50% pero más del 10% de probabilidad)]

2.5. Relación con Grupo BID

2.5.1. ¿Se ha creado una relación comercial con otra unidad del Grupo BID diferente a BID Lab?

No se ha creado una relación comercial con otra unidad del Grupo BID.

2.6. Socios de Replicabilidad

2.6.1. ¿Tiene conocimiento de alguna otra entidad a nivel nacional o internacional que haya copiado/replicado completa o parcialmente el modelo de negocio del proyecto? ¿Ustedes colaboraron en el proceso con esa entidad?

[Sí]

Si la respuesta fue Si: Por favor, explicar

Parte del proyecto incluyó desarrollar el proyecto en una nueva comunidad, el Rincón ClubHouse de La Chorrera, con quienes hemos replicado parcialmente el modelo del proyecto.

2.7. Socios de Replicabilidad

2.7.1. ¿Número de usuarios/clientes/beneficiarios alcanzado por entidades que han replicado/copiado completa o parcialmente el modelo de negocio/productos/servicios implementado con apoyo del proyecto?

[Menos de 2 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original del proyecto]

2.7.2. ¿Ha experimentado, en el último año, una expansión significativa (50% o más) del alcance del modelo de negocios del proyecto más allá de lo esperado en el diseño original del proyecto (debido al aumento del tamaño organizacional, alcance operativo o expansión geográfica)?

[Sí]

Si la respuesta fue Si: Por favor, explicar

Particularmente el número de usuarios únicos alcanzados por canales digitales por año para fomentar la innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural con integración de tecnología ha sido mucho más alto de lo esperado gracias a las herramientas de mercadeo digital y al alto impacto que tienen las RRSS (sobre todo Instagram y Youtube). Además, el primer año del proyecto coincidió con el confinamiento absoluto de la pandemia por COVID-19, lo que impulsó a que se desarrollara más contenido digital y eventos virtuales, permitiendo un mayor alcance del planificado.

2.7.3. Número de usuarios / clientes / beneficiarios alcanzados hasta el fin del año?

[Menos de 2 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original del proyecto]

2.8. Sostenibilidad

2.8.1. ¿Cómo cree que el proyecto continuará una vez que se acabe el financiamiento de BID Lab? Ejemplos: tiene fuentes de financiamiento externo identificadas para seguir operando, ha logrado el punto de equilibrio a través de la venta de servicios y productos, ha logrado el apoyo de instituciones públicas o del sector privado, ajustará el modelo de negocio para mantenerse viable (vía franquicias, etc.)

El Programa Sandbox ha desarrollado un Modelo de Negocios que busca la autosostenibilidad del programa a mediano y largo plazo. El Plan de Sostenibilidad comenzará a ser implementado en febrero de 2023 bajo una ruta estratégica que permitirá ofrecer el espacio Sandbox como un Media Center o estudio de grabación, y como un centro de formación y educación continua para jóvenes y profesionales a través de diversos productos de formación (paquetes de cursos adaptados a escuelas privadas y empresa privada, según sus necesidades). Además, el programa está en constante búsqueda de aplicaciones a fondos concursables a nivel local e internacional, que además, maximizan la visibilidad nacional e internacional del programa. El programa aplicará en febrero de 2023 a un nuevo Fondo concursable de la SENACYT y a otro de la Embajada de Estados Unidos en Panamá. De igual manera, para una siguiente fase, consideramos que el programa es perfectamente replicable a otros espacios o lugares, por lo que podremos ajustarnos a un modelo de negocio que desarrolle un producto franquiciable de acuerdo con las necesidades del interesado.

3. Implementación

3.1. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

3.1.1. ¿Qué aspectos específicos han afectado (positiva o negativamente) la implementación del proyecto?

[Coordinación con terceros, Calidad de consultores/proveedores, Recursos disponibles]

3.1.2. Explique en detalle cómo estos factores que ha identificado han hecho que la implementación del proyecto sea más fácil o más difícil.

La COORDINACIÓN CON TERCEROS ha permitido que la implementación del proyecto sea exitosa, no necesariamente más fácil, puesto que hemos enfocado gran parte de nuestros esfuerzos en un monitoreo, seguimiento y acompañamiento riguroso hacia nuestros beneficiarios. Por otra parte, la CALIDAD DE CONSULTORES/ PROVEEDORES han marcado la diferencia en cuanto al servicio y la calidad de la formación/ acompañamiento y acceso a tecnología/equipos al que los jóvenes se han visto expuestos. Por último, los RECURSOS DISPONIBLES que hemos tenido gracias al fondo semilla brindado por el BID LAB definitivamente no ha permitido desarrollar bases sólidas, generando un impacto base importante, de nuestro programa.

3.2. Factores de Nuevas Tecnologías

3.2.1. Si el proyecto hace uso de tecnologías o metodologías novedosas,

¿Qué factores han facilitado o dificultado la implementación de la solución tecnológica propuesta inicialmente por el proyecto?

[Acceso a expertos en el área dentro de la agencia ejecutora/cliente, Disponibilidad de proveedores/consultores, Interés por parte de expertos en la industria o académicos externos a la agencia ejecutora/cliente]

4. Resultados de Desarrollo (Cuantitativo)

4.0 ¿Su proyecto ha contribuido a alguno de los siguientes indicadores durante los últimos 12 meses (el año pasado)?

[4.3. Hogares/Personas con condiciones de vida mejoradas]

4.3. Número de hogares/Personas con condiciones de vida mejoradas

[Personas]

4.3.1. Total

371

4.3.4. Por favor, seleccione el tipo de beneficio.

[Mejor acceso a la educación]

4.5. Fuente de Datos

4.5.1. ¿Qué tipo de fuentes de verificación ha utilizado para informar los datos que proporcionó en esta sección? (Por favor, seleccione todas las respuestas válidas).

[Evaluación, Basado en experiencia personal]

5. Resultados de Desarrollo (Cualitativo)

5.1. Población objetivo identificada en el diseño

¿Se está llegando a la población objetivo que se identificó en el diseño? Seleccione la población objetivo realmente alcanzada por el proyecto que se identificó originalmente en el diseño del proyecto.

[Población pobre/vulnerable /bajos ingresos, Niños y jóvenes, Mujeres]

5.2. Población atendida NO Identificada en el diseño

5.2.1. Seleccione si hay Grupos que NO fueron identificados originalmente en el diseño del proyecto pero que están siendo atendidos en la fase de ejecución.

[Migrantes y personas desplazadas, LGBTQ+, Afrodescendientes]

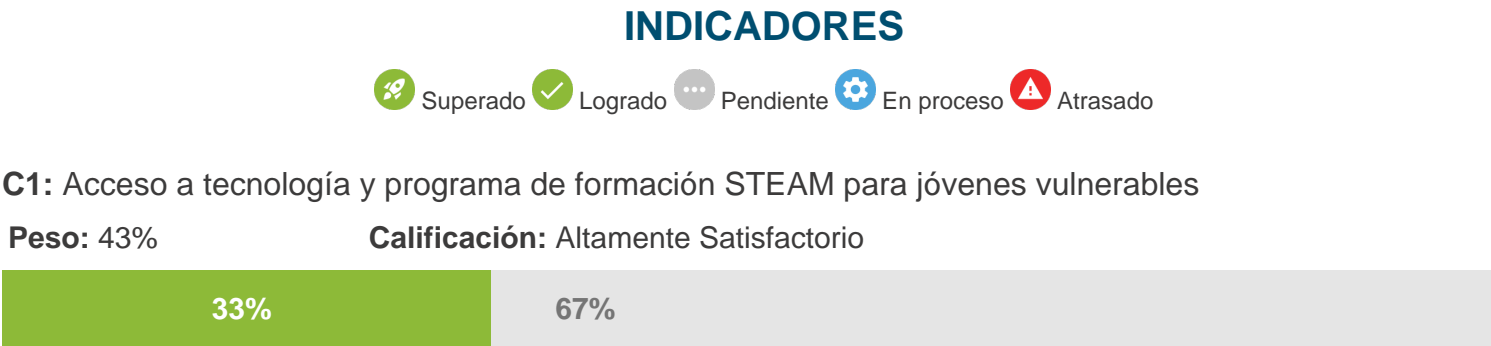
5.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

5.3.1. ¿Qué factores han afectado (facilitado o dificultado) el alcance de estos grupos, o la resiliencia/impactos ambientales, en los números/dimensiones que el proyecto tenía previsto originalmente?

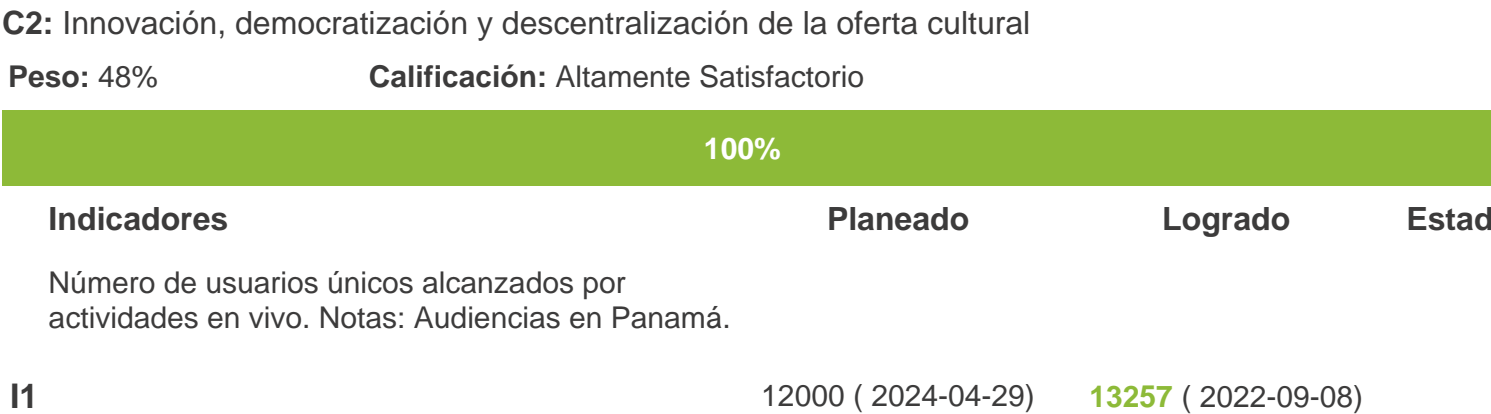
[Calidad del producto/servicio ofrecido, Interés de clientes/usuarios/beneficiarios, Adaptación del producto/servicio a las necesidades de los clientes/usuarios/beneficiarios, Comunicar a los clientes/usuarios/beneficiarios las ventajas de los productos ofrecidos, Capacidad Institucional]

5.3.2. Explique en detalle ¿cómo estos factores han afectado la capacidad del proyecto para llegar a los grupos (o lograr resiliencia/impactos ambientales) en los números/dimensiones originalmente esperados?

La CALIDAD DEL SERVICIO ha permitido que los jóvenes beneficiarios se vean altamente INTERESADOS e integrados al programa, que en sus circunstancias habituales no tendrían acceso. Además, a través de la experiencia y el vínculo con nuestros beneficiarios y aliados, estamos en constante ADAPTACIÓN y renovación de las necesidades tanto del beneficiario, tecnologías y mercado. Nuestras actividades y generación de comunidad ha sido potenciada a través de inducciones, charlas de sensibilización y RRSS sobre las VENTAJAS de nuestro programa. La metodología y experiencia de nuestra organización, nos ha brindado la CAPACIDAD INSTITUCIONAL para ejecutar el proyecto.



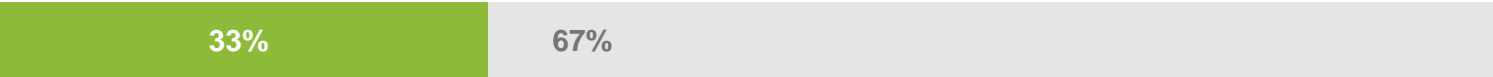
Indicadores	Planeado	Logrado	Estado
I1 Incremento en el porcentaje de jóvenes en riesgo logrando un score bueno en habilidades del siglo XXI (índice, %) Notas: La línea de base sera establecida en año 1 cuando la nuevo rubrica de evaluación esta creado.	10 (2023-05-29)	61 (2022-09-07)	
I2 Número de jóvenes en riesgo completando la co-creación de una producción difundido por un canal digital o en vivo. Notas: Tiene que asistir al menos 70% de las sesiones. Excluya co-creaciones con profesionales (componente 3)	145 (2023-05-29)	140 (2023-02-09)	
I3 Número de jóvenes en riesgo beneficiados del nuevo programa establecido en una nueva comunidad	55 (2023-05-29)	39 (2023-02-09)	



	Interacciones pueden ser con contenido digital en vivo (i.e. niches de cine en los Infoplazas) o presentaciones en vivo.			
	Número de usuarios únicos alcanzados por canales digitales por año. Notas: Usuarios únicos por YouTube: Número de views únicos de videos; Instagram: views únicos de videos; Facebook: "Reach of the Post" (views únicos de fotos o videos).	27000 (2024-04-29)	681947 (2022-01-28)	
I2	Número de nuevos profesionales completando una capacitación técnica formal . Notas: Capacitación técnica incluya el uso de nuevos tecnologías y métodos de innovación.	45 (2024-04-29)	46 (2022-01-28)	
I3	Número de producciones Sandbox con al menos una exposición utilizando nuevos tecnologías y colaboraciones interdisciplinarios	8 (2024-04-29)	11 (2023-02-09)	
I4	Número de proyectos externos utilizando el espacio físico de Sandbox . Notas: Una organización puede tener varios proyectos artísticos durante el año.	27 (2024-04-29)	28 (2023-02-09)	
I5				

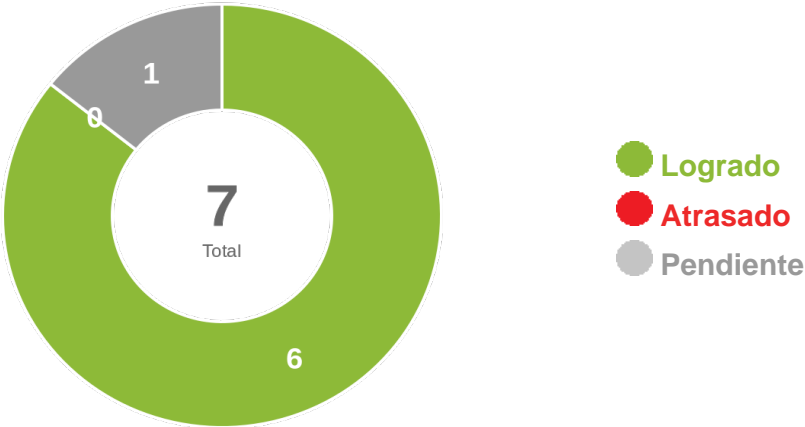
C3: Experiencia práctica en las industrias creativas para jóvenes vulnerables

Peso: 9% Calificación: Satisfactorio










Indicadores	Planeado	Logrado	Estado
I1 Número de jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía técnica relacionado con su propio plan de entrenamiento.	43 (2023-05-29)	33 (2023-02-09)	
I2 Número de jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía relacionado con un proceso de co-creación en artes escénicas de profesionales.	42 (2023-05-29)	21 (2023-02-09)	
I3 Porcentaje de pasantías de cualquier tipo para mujeres	35 (2023-05-29)	50 (2021-04-30)	

HITOS



Hitos	Valor Logrado	Fecha Vencimiento	Fecha Lograda	Estado
-------	---------------	-------------------	---------------	--------

*Consultoría de diseño de currícula completada	1	2021-01-29	2020-10-15	
*Puesta en marcha del espacio Sandbox.	1	2021-06-30	2021-05-28	
*Primer ciclo de Pasantías Completados	1	2021-11-30	2021-04-30	
*EL 50% de mujeres proyectadas culmino la capacitación técnica.	1	2022-11-30	2022-11-16	
*Inicio de ciclo formación en nueva comunidad	1	2022-05-31	2022-01-15	
*Alcanzar las métricas proyectadas para penetración de audiencia en canales digit	1	2023-05-31		
*Condiciones Previas / Prior Conditions	1	2020-11-29	2020-08-01	

PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO

Evaluación

 [Revisión contenido educativo del Taller Habilidades Siglo XXI 2022](#)