

DOCUMENTO DEL BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO  
FONDO MULTILATERAL DE INVERSIONES

**EL SALVADOR**  
**SOY VIDA – ARTE URBANO**

**ES-T1306**

**MEMORANDO DE DONANTES**

Este documento fue preparado por el equipo de proyecto integrado por: Estrella Peinado-Vara (MSM/CHO), Jefe de Equipo, Mariela Guzman (LAB/CES), Carmen Castro Blandón (LAB/CES), Oscar Cartagena (CID/CHO), Ophelie Chevalier (CSD/HUD), Alejandra Luzardo (KIC/ICD), Nidia Hidalgo (GDI/CES), Ernesto Cuestas (INO/FLI), George Rogers (FML/FOM), Samantha Todd (DSP/DVF) y Patricia Guevara (LAB/DIS).

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 un grupo restringido de personas dentro del banco. Se divulgará y pondrá a disposición del público una vez aprobado.

## ÍNDICE

I.	El Problema.....	7
A.	Descripción del Problema .....	7
B.	Beneficiarios/as .....	8
II.	La Propuesta de Innovación.....	8
A.	Descripción del Proyecto .....	8
B.	Innovación.....	11
C.	Resultados, Medición, y Monitoreo .....	11
III.	Alineación con el Grupo BID, Escalabilidad, y Riesgos del Proyecto .....	13
A.	Alineación con el Grupo BID.....	13
B.	Escalabilidad .....	13
C.	Riesgos del Proyecto e Institucionales .....	14
IV.	Instrumento y Propuesta de Presupuesto .....	14
V.	Agencia Ejecutora (AE) y Estructura de Implementación.....	15
A.	Descripción de la Agencia Ejecutora(s) .....	15
B.	Estructura y Mecanismo de Implementación .....	15
VI.	Cumplimiento con Hitos y Arreglos Fiduciarios Especiales .....	15
VII.	Propiedad Intelectual .....	16

## RESUMEN DE PROYECTO

### SOY VIDA – ARTE URBANO

#### ES-T1306

De acuerdo con el Índice Global de Criminalidad (IGC) El Salvador ocupa la posición octava en el grupo de países de riesgo extremo y ha sido calificado como uno de los países más violentos del mundo con una tasa de 51 homicidios por 100,000 habitantes<sup>1</sup>. Alrededor del 26.5% de los salvadoreños de 15 a 24 años ni estudian, ni trabajan (NINI)<sup>2</sup>, en un marco formal y son las jóvenes de 15 a 29 años el grupo más afectado por la violencia más reciente. En medio de este conflicto, la población que habita en los territorios controlados por pandillas, en especial la juventud salvadoreña que, sin serlo, son estigmatizados como criminales, ve limitado el desarrollo de sus comunidades y las oportunidades para superarse socioeconómicamente.

Para revertir esta situación, uno de los abordajes que puede ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades blandas y generar algunas oportunidades de empleo y emprendimiento es a través de las expresiones de arte urbano. Este tipo de intervenciones han demostrado en otras ciudades como Buenos Aires y Medellín que pueden propiciar un entorno favorable para que se recupere el tejido social de las comunidades y se dinamice económicamente los territorios.

El objetivo del proyecto es generar oportunidades de empleo y emprendimiento para los jóvenes de las comunidades vulnerables a través de la recuperación de espacios públicos, la restauración del tejido social en barrios de alto riesgo a través del arte urbano, generando oportunidades de expresión artística para jóvenes vulnerables que no quieren ser parte de la violencia que se vive en sus barrios. Se sensibilizará a la población, a través de campaña de desestigmatización para docentes, actividades de formación vocacional y artísticas (arte urbano), y se creará un circuito cultural y turístico en las comunidades vulnerables que intensifique la actividad económica dentro de las mismas y a la vez se recuperan espacios públicos a través de actividades culturales, entre otras.

Se proyecta que esta iniciativa pueda ser escalada por la AMSS y desde el Gobierno Central a través de la nueva Dirección de Recuperación del Tejido Social del Ministerio de Gobernación, otras instituciones de gobierno, academia y sector privado para replicar la intervención en otros barrios vulnerables, buscando mayor alcance e impacto. Así mismo, el proyecto se vinculará con el Programa para la Revitalización del Centro Histórico de San Salvador, dado que una de las comunidades colinda con la segunda fase que esa siendo impulsada por la Alcaldía de San Salvador.

Los resultados principales previstos de la intervención son: (i) 50 jóvenes emprendedores, quienes lograrán iniciar las operaciones del “Graffitioursv” y de las tiendas “Respeta mi arte” entre otras iniciativas emprendedoras; (ii) se generará un aproximado de 120 empleos directos y 500 empleos indirectos (relacionado con economía naranja); (iii) se promoverá un flujo de visitantes que como turistas (nacionales e internacionales) recorran los espacios revitalizados en los 3 años de operación ascendiendo a un total de 950 personas; y (iv) 9 empresas generando oportunidades de inserción laboral para los jóvenes de las comunidades en sus negocios.

<sup>1</sup> El Salvador registro 3,340 homicidios en 2018, correspondiente a una tasa de homicidio de 51 por 100,000 habitantes. Fuente: Insight Crime, enero 2019.

<sup>2</sup> La palabra NINI tiene su origen en la traducción del vocablo inglés Neet (Not in education, employment or training), en español sin educación, empleo o capacitación. Fue acuñado por primera vez en un informe de la Social Exclusion Unit (1999). Según la Fundación Dr. Guillermo Manuel Ungo, son jóvenes entre 16 y 29 años, quienes no trabajan ni estudian, se encuentran desocupados y forman parte de la Población Económicamente Inactiva (PEI). Las razones por las que no se preparan están relacionadas, en la mayor parte de los casos, con escasos recursos económicos y falta de oportunidades.

**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 DE PROYECTOS BID LAB**

ANEXO IV	Presupuesto Detallado
ANEXO V	Diagnóstico de las Necesidades de la Agencia Ejecutora (DNA)
ANEXO VI	Informes de Avance (PSR) y Cumplimiento con Hitos y Acuerdos Fiduciarios
ANEXO VII	Plan de Adquisiciones

## SIGLAS Y ABREVIATURAS

AMSS	Alcaldía Municipal de San Salvador
CNR	Centro Nacional de Registro
CONAMYPE	Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa
DIGESTYC	Dirección General de Estadísticas y Censos
EHPM	Encuesta de Hogares de Propósitos Múltiples
ENVCM	Encuesta Nacional de Violencia Contra la Mujer
FEDISAL	Fundación para la Educación Integral Salvadoreña
FEPADE	Fundación Empresarial para el Desarrollo
FMI	Fondo Monetario Internacional
FUNDAUNGO	Fundación Dr. Guillermo Manuel Ungo
FUNDE	Fundación Nacional para el Desarrollo
IGC	Índice Global de Criminalidad
INFOD	Instituto Nacional de Formación Docente
MINED	Ministerio de Educación
NINI	Ni Estudia, Ni Trabaja
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
PNC	Política Nacional Civil
USAID	Agencia de los Estados Unidos de América para el Desarrollo Internacional
VCM	Violencia Contra la Mujer

## RESUMEN EJECUTIVO

## SOY VIDA – ARTE URBANO

## ES-T1306

<b>País y ubicación geográfica:</b>	El Salvador – Área Metropolitana de San Salvador		
<b>Agencia Ejecutora:</b>	Productora Kino Glaz, S.A. de C.V.		
<b>Área de Enfoque:</b>	Ciudades Inclusivas		
<b>Coordinación con otros donantes/ Operaciones del Banco:</b>	Se coordinará con Fundación Ford, Fundación CUSCAMBIA, Programa de Cooperación Pestalozzi y FEPADE.		
<b>Beneficiarios del Proyecto:</b>	Los beneficiarios directos del proyecto serán jóvenes de tres (3) comunidades en el Área Metropolitana de San Salvador (AMSS), las comunidades inicialmente identificadas son la Colonia IVU, Comunidad IBERIA, Comunidad SANTA FE/LA PAZ, considerando una población beneficiaria potencial de 16,255 de los cuales el 60-65% son jóvenes entre los 15 y 29 años.		
<b>Financiamiento:</b>	Cooperación Técnica:	US\$ 750,000	50%
	<b>TOTAL, CONTRIBUCION BID Lab:</b>	US\$ 750,000	
	Contraparte <sup>3</sup> :	US\$ 750,000	50%
	<b>PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO:</b>	US\$ 1,500,000	100%
<b>Periodo de Ejecución y Desembolso:</b>	36 meses de ejecución y 42 meses para el desembolso.		
<b>Condiciones contractuales especiales:</b>	Serán condiciones previas al primer desembolso: a) la designación del coordinador(a) del proyecto; b) cartas acuerdo con las instituciones que proveerán contenido de formación (FEPADE, CONAMYPE e INFOD). Para la parte de diseño del producto principal de revitalización de espacios urbanos se realizará una contratación directa de la Fundación CUSCAMBIA.		
<b>Revisión de Impacto Medio Ambiental y Social:</b>	Esta operación ha sido preevaluada y clasificada de acuerdo con los requerimientos de la Política de Medio Ambiente y Cumplimiento de Salvaguardias del BID (OP-703) el 12 de agosto de 2019. Dado que los impactos y riesgos son limitados, la Categoría propuesta para el Proyecto es C.		
<b>Unidad Responsable de los Desembolsos</b>	Oficina de Representación del Banco en El Salvador COF/CES.		

<sup>3</sup> Los recursos de contrapartida serán aportados principalmente por la Fundación Ford, el Programa de Cooperación Pestalozzi y FEPADE.

## I. El Problema

### A. Descripción del Problema

- 1.1. La población de El Salvador asciende a aproximadamente 6.5 millones de habitantes y el 29% es menor de 30 años<sup>4</sup>. La falta de crecimiento de la economía salvadoreña ha impedido la creación de empleo particularmente para los jóvenes en las áreas marginadas. Según informes del Banco Mundial<sup>5</sup>, la economía salvadoreña es una de las que menos crece en la región, registrando un 2.3% en 2017, siendo la tasa centroamericana de 4.5%. Es preciso recalcar que alrededor del 26.5% de los salvadoreños de 15 a 24 años ni estudian, ni trabajan (NINI)<sup>6</sup> en un marco formal. El Salvador ha sido calificado como uno de los países más violentos del mundo con una tasa de 51 homicidios por 100,000 habitantes<sup>7</sup>. En medio de este conflicto, está la población que habita en los territorios controlados por pandillas, en especial la juventud salvadoreña que, sin serlo, son estigmatizados como criminales limitando el desarrollo de sus comunidades y las oportunidades para los jóvenes de superarse socioeconómicamente. Los jóvenes desempleados son más vulnerables al reclutamiento de pandillas. Además, al no estar en el sistema educativo, sus posibilidades de desarrollo profesional futuro se ven minados. Aunado a esta situación, el país carece hasta la fecha de políticas públicas efectivas para promover la formación y generación de empleo para los jóvenes. A esto se suma la violencia y la estigmatización por vivir en barrios conflictivos y con pocas posibilidades de optar por un empleo formal.
- 1.2. Una de las cinco dimensiones consideradas por el gobierno salvadoreño para la medición multidimensional de la pobreza es la calidad del hábitat, que contempla indicadores como la falta de espacios públicos de esparcimiento, la incidencia de crimen y delito, y restricciones debidas a la inseguridad. Aunque el nivel de pobreza en la zona metropolitana es 20% (2017), existe una alta correlación entre el índice de exclusión social (asociado a altos niveles de pobreza) y el índice de marginalidad residencial (asociado a los asentamientos urbanos precarios como la colonia IVU, la comunidad Santa Fe/La Paz, y la comunidad Iberia)<sup>8</sup>.
- 1.3. **Problema.** De acuerdo con el Índice Global de Criminalidad (IGC) El Salvador ocupa la posición número 8 en el grupo de países de riesgo extremo. En El Salvador existe una alta prevalencia de Violencia contra la Mujer (VCM) en todas sus formas. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Violencia contra las Mujeres (ENVCM) de 2017 (DIGESTYC, 2018), 67.4% de las mujeres de 15 años o más reportaron sufrir algún tipo de violencia en el ámbito público y privado a lo largo de su vida y 33.8 % en los últimos doce meses. Las jóvenes de 15 a 29 años son el grupo más afectado por la violencia más reciente.
- 1.4. Experimentar violencia física durante la adolescencia puede afectar el ciclo de vida de las personas, con mayor énfasis en las mujeres, especialmente en contextos donde las opciones de búsqueda de ayuda son limitadas. Especialmente, se ha mostrado que la VCM con una deficiente salud mental, suicidios, embarazos no deseados, entre otros. La violencia también está asociada con bajas tasas de atención escolar y participación en el

<sup>4</sup> EHPM, DIGESTYC, El Salvador, 2016.

<sup>5</sup> El Salvador: panorama general. Banco Mundial, abril 2019.

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> El Salvador registro 3,340 homicidios en 2018, correspondiente a una tasa de homicidio de 51 por 100,000 habitantes. Fuente: Insight Crime, enero 2019.

<sup>8</sup> Mapa de Pobreza Urbana y Exclusión Social El Salvador. Flasco y PNUD, 2010.

mercado laboral, bajos resultados educativos y una participación restringida de la mujer en la vida pública<sup>9</sup>.

- 1.5. En vista de esta problemática, es necesario trabajar en intervenciones que fomentan las expresiones de arte-urbano como instrumento para ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades blandas y también tratar de generar algunas oportunidades de empleo y emprendimiento, que han mejorado en cierta medida las condiciones de las comunidades y sus habitantes, no se puede ignorar que a pesar de las mejoras siguen siendo fuertemente estigmatizadas. La economía creativa –que incluye los productos audiovisuales, el diseño, los nuevos medios informativos, las artes del espectáculo, la edición y las artes visuales– es uno de los sectores de la economía mundial en más rápida expansión a nivel mundial. Además, el sector es altamente transformador en términos de generación de ingresos, de creación de empleo y de ganancias obtenidas de la exportación: entre 2002 y 2011, las exportaciones de bienes procedentes de la economía creativa aumentaron en un promedio anual del 12,1% en los países en desarrollo<sup>10</sup>.

## **B. Beneficiarios/as**

- 1.6. Para el caso particular de la intervención propuesta en este documento se han considerado tres comunidades del Área Metropolitana de San Salvador (AMSS): Colonia IVU, Comunidad Santa Fe/La Paz y Comunidad Iberia, comunidades con las cuales los socios del proyecto tienen mayor experiencia; en ellas habitan 16,255 ciudadanos<sup>11</sup>, de los cuales el 56% son mujeres, presentando además un nivel promedio de desempleo del 36.3%, encontrándose el 19% de la población empleada en el sector informal con condiciones precarias. Es importante mencionar que estas comunidades se encuentran entre las primeras 10 colonias catalogadas como las más peligrosas, de un listado de 132 en San Salvador<sup>12</sup>.

## **II. La Propuesta de Innovación**

### **A. Descripción del Proyecto**

- 2.1. **Objetivo y Estrategia de Intervención.**  
El objetivo es generar oportunidades de empleo y emprendimiento para los jóvenes de las comunidades vulnerables. Esto se conseguirá a través de la recuperación de espacios públicos, la restauración del tejido social en barrios de alto riesgo a través del arte urbano, esfuerzo que coincide con el trabajo impulsado actualmente por la Alcaldía Municipal de San Salvador (con vocación a escalarlo a nivel nacional a través del Ministerio de la Gobernación) generando oportunidades de expresión artística para jóvenes vulnerables, fortalecimiento de habilidades blandas, formación vocacional y empleabilidad para los jóvenes que no quieren ser parte de la violencia que se vive en sus barrios. Esta estrategia considera en su base la teoría de las ventanas rotas (en criminología, la teoría de las ventanas rotas sostiene que mantener los entornos urbanos en buenas condiciones puede provocar una disminución del vandalismo y la reducción de las tasas de criminalidad)<sup>13</sup>, y la promoción de oportunidades de desarrollo y formación de jóvenes

<sup>9</sup> Evaluando un Programa Comunitario de Violencia de Género en Jóvenes Hondureños Mediante una Metodología Cuasiexperimental. BID, Natalia Lemus y Adria Armibistser. Julio 2016.

<sup>10</sup> UNESCO, Base de datos mundial de economía creativa (CNUCED). Mayo 2013.

<sup>11</sup> Fundación Cuscambia, abril 2019.

<sup>12</sup> Diagnostico Participativo de la Violencia del Municipio de San Salvador, septiembre 2015. Documento elaborado por FUNDES para el Proyecto SolucionES de USAID.

<sup>13</sup> George Kelling y Catherine Coles. Fixing Broken Windows: Restoring Order and Reducing Crime in Our Communities, ISBN 0-684-83738-2.



a partir del arte urbano para lograr capturar su interés, así como generar oportunidades para que puedan desarrollarse e insertarse en el mercado. La estrategia de intervención considerará un enfoque de género desde sus inicios con acciones afirmativas y la promoción de actividades que promuevan la participación de mujeres como beneficiarias. Para ello el Proyecto se divide en los siguientes componentes:

- 2.2. **Componente 1: Desestigmatización de jóvenes y familiares de las comunidades vulnerables (BID Lab: \$174,477; Contrapartida \$168,400).** El objetivo de este componente es sensibilizar a la población, a través de campaña mediática, sobre los estigmas que sufren los jóvenes y sus familias que viven en las comunidades vulnerables para crear un ambiente de desarrollo propicio para los habitantes de las comunidades y visitantes locales e internacionales. Es necesario pasar de la concientización al trabajo de forma presencial –dentro y fuera de las comunidades- con los jóvenes que sufren estigmatización y los grupos sociales que tienden a estigmatizar, a través de dos tipos de talleres “Habilidades para la vida” y “Soy Autor”. De manera paralela se creará un manual didáctico de resolución de conflictos con especialistas en el tema para que los docentes tengan la metodología apropiada para abordar la problemática en los centros escolares del país. Este manual también se elaborará de forma más dinámica en una aplicación (App) con el propósito de que cualquier persona que trabaje con poblaciones estigmatizadas o estigmatizadoras puedan tener una orientación didáctica y creativa de cómo abordar el tema.
- 2.3. Entre las actividades del componente se encuentran: i) desarrollo e implementación de la campaña mediática “Soy Vida”. A través de esta campaña se concientizará a la sociedad salvadoreña y se posicionará el tema en la agenda pública sobre los estigmas injustos que son otorgados a los jóvenes y sus familiares que viven en barrios calificados de “alto riesgo” La campaña tiene tres ejes: trabajar con la Policía Nacional Civil (PNC) para contribuir al fortalecimiento de una policía comunitaria con el propósito de fortalecer los lazos con los jóvenes de la comunidad, trabajar con los mismos jóvenes estigmatizados a través de sus historias de vida que han sido filmadas y difundidas en redes sociales, medios de comunicación; (ii) implementar los cines móviles para crear conciencia en los ciudadanos haciendo uso de realidad virtual y facilitando la visualización de estas historias en lugares públicos y/o centros comerciales de alto tráfico; (iii) Desarrollo de manual de resolución de conflictos y des estigmatización (virtual y físico) el cual será transferido a curriculistas del Ministerio de Educación, quienes a su vez formarán a Docentes de los Centros Escolares con presencia en la zona de influencia del proyecto; y, (iv) eventos de sensibilización para empresas, con los cuales se organizarán sesiones (desayunos y/o conversatorios) con personal clave para des estigmatizar a las comunidades y sus jóvenes y por ende que puedan ser considerados como potenciales empleados de dichos negocios; inicialmente las empresas serán seleccionadas a partir de su proximidad en la zona de intervención y se irá ampliando de acuerdo a la respuesta obtenida por parte de estos actores.
- 2.4. Entre los productos/resultados del componente se encuentran: i) 300 mil personas expuestas a la campaña en redes sociales y medios tradicionales; ii) 500 personas han accedido al material audiovisual en los cines móviles; iii) 18 curriculistas y formadores capacitados en resolución de conflictos; iv) manual de resolución de conflictos (virtual y físico) desarrollado; v) 75 docentes capacitados y; vi) 9 empresas sensibilizadas en los eventos

- 2.5. **Componente 2: Capacitación y formación para empleos y emprendimiento (BID Lab \$77,000; Contrapartida \$183,000).** El objetivo de este componente es mejorar habilidades blandas y técnicas de los jóvenes de las comunidades intervenidas para promover la inserción laboral o desarrollo de iniciativa emprendedora. Se fomentarán las actividades creativas de arte urbano (murales, música y baile), creando oportunidades de empleo y emprendimiento para los jóvenes en las comunidades. La intervención se basa en el potencial de las industrias creativas (economía naranja), el uso de la tecnología en los procesos creativos (música, videoarte, diseño, etc.) y a través de la creación de un aula presencial y virtual para la formación técnica de los jóvenes promoviendo a través de éstas las habilidades blandas, que puedan transformarse en un instrumento de revitalización de las comunidades y generar oportunidades de empleo y emprendimiento. Las actividades de formación consideradas en la intervención serán en áreas vocacionales y artísticas. Los talleres de formación vocacional con los jóvenes de las comunidades beneficiarias se desarrollarán con mayor intensidad en los primeros dos años de ejecución de la intervención <sup>14</sup>. Se buscará promover estrategias diferenciadas para animar la participación de mujeres en las actividades de formación.
- 2.6. Entre las actividades se encuentran: i) talleres de formación vocacional y emprendimiento; ii) talleres de formación artística con especialistas nacionales e internacionales y iii) desarrollo del modelo de negocio de Graffitour y otros emprendimientos.
- 2.7. Los productos/resultados esperados de este componente son: i) 600 jóvenes capacitados en formación vocacional; ii) 200 jóvenes capacitados en formación artística y; iii) 2 modelos de negocio desarrollados (Graffitour y Tiendas de productos de arte urbano).
- 2.8. **Componente 3: Dinamización de espacios públicos como áreas de aprendizaje y convivencia (BID Lab \$369,391; Contrapartida \$110,600).** El objetivo del componente es crear un circuito cultural y turístico en las comunidades vulnerables que dinamice la actividad económica dentro de las mismas. La propuesta considera, entre otras cosas, la creación de un UrbanArtLab (Media Lab/Fab Lab) que sirva de punto de encuentro e intercambio entre jóvenes con inquietud y talento. Se concibe como un espacio de co-working creativo donde los jóvenes puedan desarrollar sus creaciones y ayudarse mutuamente en sus iniciativas alrededor del arte urbano y la tecnología. El proyecto plantea el diseño de visitas guiadas, siguiendo el modelo de la Comuna 13 en Medellín <sup>15</sup>, para apreciar y recorrer los puntos intervenidos -dentro de las comunidades estigmatizadas- donde los jóvenes hayan plasmado grafitis y murales y desarrollen otras expresiones artísticas (música, baile, etc.). Con dicha propuesta se busca transformar los espacios estigmatizados en zonas de convivencia. Esto se logrará a través del arte urbano y con la creación de una marca comunitaria ("Graffitoursv"), así como la comercialización de productos y servicios artísticos derivados. Este Graffitour conectará con el corredor turístico del Centro Histórico de San Salvador. Se creará también la ruta virtual del Graffitoursv y las tiendas en línea con productos relacionados con el arte urbano de dichas comunidades.
- 2.9. Entre las actividades del componente se encuentran: i) puesta en marcha del Graffitour; ii) puesta en marcha de emprendimientos en las comunidades para vender productos creativos; iii) adecuar espacios públicos y Urban Art Labs; iv) impulsar Cine Foros en las

<sup>14</sup> El financiamiento por las capacitaciones en formación vocacional y artístico para jóvenes es solo para año 1 y 2.

<sup>15</sup> Ver <https://www.comuna13graffitour.com/>

comunidades que permitan a las comunidades y sus habitantes conocer sobre el arte urbano y otras áreas de acción que promuevan el empleo y el emprendimiento en las zonas de intervención; y; v) desarrollo de agenda cultural en las comunidades.

- 2.10. Los principales resultados de este componente son: i) Graffitour funcionando en tres comunidades; ii) 2 tiendas (itinerante y virtual) vendiendo productos y servicios creativos; iii) 3 tiendas físicas vendiendo productos y servicios creativos; iv) 900 personas participan en los Cine Foros; v) 7 intervenciones en espacios públicos; vi) 57 actividades culturales realizadas y vii) 3 Urban Art Labs en funcionamiento.

## B. Innovación

- 2.11. La iniciativa busca generar empleo e ingresos para las comunidades a partir de las actividades del Centro UrbanArtLab, el “Graffitours” y las tiendas “Respeta mi arte”. Estos ingresos serán utilizados para cubrir los costos directos de la operación del tour incluyendo transporte, guías, etc., servicios que serán previstos por los habitantes de la misma comunidad con lo cual se generará empleo de calidad, ingresos, mejora de las condiciones de vida, entre otras externalidades positivas derivados de esta actividad. Igualmente se espera que las tiendas con la venta de productos creativos abonen en la generación de empleo e ingresos para los artistas que vendan su producción a través de dichos espacios de comercialización. El instrumento también estará destinado a fortalecer las capacidades de las comunidades, así como a los actores públicos y privados participantes, para poder atender el problema de generación de oportunidades de ingresos y mejorar de condiciones de vida de los jóvenes en barrios estigmatizados a través de una intervención innovadora con enfoque en economía creativa y revitalización urbana.

## C. Resultados, Medición, y Monitoreo

- 2.12. La intervención responde principalmente a tres de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (ODS, Agenda 2030) ODS8 (meta 8.5 y/o 8.6), ODS 10 (meta 10.2) y ODS 11 (meta 11.7).: (i) Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos; (ii) Reducción de las desigualdades; y (iii) Ciudades y comunidades sostenibles.
- 2.13. Los **resultados previstos** por la intervención son: (i) 50 jóvenes<sup>16</sup> emprendedores, quienes lograrán iniciar las operaciones del “Graffitoursv” y de las tiendas “Respeta mi arte” entre otras iniciativas emprendedoras; (ii) se generará un aproximado de 120<sup>17</sup> empleos directos y 500 empleos indirectos (relacionado con economía naranja); (iii) se promoverá un flujo de visitantes que como turistas (nacionales e internacionales) recorran los espacios revitalizados en los 3 años de operación ascendiendo a un total de 950 personas; y (iv) 9 empresas generando oportunidades de inserción laboral para los jóvenes de las comunidades en sus negocios.
- 2.14. La intervención responde a dos de los cinco desafíos definidos en los “Retos de Desarrollo del país, El Salvador” (marzo 2019): (i) Sostener y profundizar los avances de capital humano para lograr crecimiento inclusivo que conduzca a un incremento de la clase media consolidada; y (ii) Fortalecer las instituciones, principalmente promover el crecimiento y desarrollo de estas comunidades dado que la inseguridad ciudadana se ha identificado

<sup>16</sup> De los cuales 50% serán liderados por mujeres.

<sup>17</sup> De cuales, 50% serán mujeres empleadas tiempo completo en empresas sensibilizadas.

como una de las principales limitantes. Asimismo, el proyecto se vinculará con el Programa para la Revitalización del Centro Histórico de San Salvador dado que una de las comunidades colinda con la segunda fase que está siendo impulsada por la Alcaldía Municipal de San Salvador

- 2.15. El proyecto también prevé su articulación con las intervenciones ejecutadas por el BID Lab en El Salvador con el apoyo de FEDISAL (Nuevas oportunidades de empleo para jóvenes en El Salvador NEO-ES, ATN/ME-15209-ES), Impact Hub (Promoción de Emprendedores Resilientes en El Salvador, Nicaragua and Honduras, RG-T2903) y Glasswing (Innovación inclusiva, participación ciudadana y emprendimiento social de jóvenes ATN/ME-16341-ES), promoviendo colaboración entre las entidades para impulsar la aplicación de las mejores prácticas que estas intervenciones han obtenido a nivel educativo, fomento de emprendimientos dinámicos, innovadores y sociales con un fuerte enfoque en tecnología para atender los problemas de estigmatización de las comunidades intervenidas. Tres de las cuatro comunidades a intervenir están ubicadas en las cercanías donde Glasswing físicamente desarrollará un centro de innovación social. Así mismo se articulará con la operación BID, ES-L1025 “Programa de Prevención de la Violencia”.
- 2.16. **Género y Diversidad.** La iniciativa promoverá la igualdad e inclusión a través de igual participación de personas beneficiarias en el proyecto (considerando equidad de género, personas con discapacidad, otras minorías como raza, etnia, entre otros), tanto en las actividades consideradas en el mismo, así como en los mensajes y campañas de desestigmatización que se impulsarán en el marco de la intervención. Finalmente, es importante resaltar que la Agencia Ejecutora es una entidad consciente de las ventajas de inclusión e igualdad, así como de promover acciones y prácticas afirmativas que permitan este objetivo. La estrategia de intervención considerará un enfoque de género desde sus inicios con acciones afirmativas y el impulso de actividades que promuevan la participación de mujeres como beneficiarias del proyecto.
- 2.17. **Monitoreo y Evaluación.** El proyecto tiene un plan de evaluación, que incluye recursos para desarrollar el sistema de monitoreo y evaluación intermedia. Adicionalmente se ha considerado la sistematización de la intervención desde las primeras etapas de ejecución para que abone a la etapa de escalabilidad. La evaluación final la contratará el Banco y se llevará a cabo una vez se hayan desembolsado el 80% de los recursos. Se espera obtener la información necesaria para la evaluación a través de las actividades de monitoreo. Entre los aprendizajes que se buscará generar a partir de la intervención se han definido los siguientes: (i) ¿si la intervención ha sido impactante para cambiar el estigma y la situación de los jóvenes de las comunidades?; (ii) ¿es realmente el arte urbano una estrategia efectiva para cambiar la situación en las poblaciones vulnerables?; (iii) ¿las iniciativas emprendedoras generadas a partir de la intervención son sostenibles e innovadoras?
- 2.18. La Agencia Ejecutora contará con una plataforma tecnológica para monitorear el avance y consecución de los resultados. Esta plataforma permitirá procesos de monitoreo continuos. Para los componentes de capacitación se establecerá un sistema de monitoreo que permita seguir el desarrollo de las capacidades del capital humano, y su vinculación con el sistema educativo u oportunidades de empleo. Para la campaña de redes se establecerá un monitoreo exhaustiva y periódico de las métricas de redes sociales utilizando herramientas como Google Analytics para verificar que los mensajes están llegando a la población objetivo. Para el caso particular de nuevos negocios creados a partir del proyecto se identificará aquellas personas que han sido beneficiadas con formación y que a partir de dichas acciones han iniciado una iniciativa de negocio que esté operando y generando ingresos, para lo cual se desarrollará una herramienta de seguimiento de emprendimientos creados incluyendo monitoreo de su evolución como nuevo negocio.

### **III. Alineación con el Grupo BID, Escalabilidad, y Riesgos del Proyecto**

#### **A. Alineación con el Grupo BID**

- 3.1. Este proyecto es consistente con la Actualización de la Estrategia Institucional (GN-2933), ya que contribuye desde los ámbitos prioritarios actualizados (tecnología e innovación y la movilización de recursos) a dos de los tres desafíos de desarrollo (inclusión social e igualdad, y productividad e innovación) y atiende a los temas transversales: (i) cambio climático y sostenibilidad, e (ii) igualdad de género y diversidad.
- 3.2. Este proyecto está alineado con la Estrategia Institucional 2015-2019, particularmente en el desafío de aumento de la calidad del gasto en capital humano, alineado con los desafíos de exclusión social y desigualdad, así como bajos niveles de productividad e innovación<sup>18</sup>. Adicionalmente, en el área de fortalecimiento de las finanzas públicas se plantea el objetivo estratégico de mejorar la efectividad de la inversión a través de la priorización de proyectos con alta rentabilidad social.
- 3.3. El Banco se encuentra en el proceso de diseño de la nueva estrategia país, para lo cual se está tomando en cuenta el plan de gobierno de las nuevas autoridades (2019-2024), quienes establecen en el pilar de seguridad: “Diseñar la reconstrucción del tejido social, brindando los recursos necesarios para minimizar factores de riesgo y violencia en los proyectos de transformación de espacios públicos en cualquier municipio de El Salvador”.
- 3.4. El proyecto se incluye dentro del área temática de BID Lab de Ciudades Inclusivas para desarrollar oportunidades económicas para la economía urbana, particularmente a través de innovaciones que fomenten la economía naranja y las industrias creativas en estas comunidades. Asimismo, se alinea con los enfoques de HUD y KIC en torno a revitalización urbana y economía naranja.

#### **B. Escalabilidad**

- 3.5. Esta iniciativa podrá ser escalada por la AMSS y otras instituciones de gobierno, academia y sector privado para replicar la intervención en otros barrios vulnerables, buscando mayor alcance e impacto.
- 3.6. Así mismo desde el Gobierno Central se visualiza la oportunidad de escalabilidad de este proyecto a través de la nueva Dirección de Recuperación del Tejido Social del Ministerio de Gobernación, quien tiene previsto justamente en sus lineamientos estratégico para los próximos 5 años apoyar una serie de municipios (preliminarmente 12), a nivel nacional con la construcción, reparación y el equipamiento de infraestructura social, contemplando en sus acciones la formación de capacidades para el desarrollo personal y profesional de jóvenes en situación de vulnerabilidad. En este sentido, el proyecto apoyado por BID Lab puede ser utilizado como experimentación para validar cuales de las acciones de economía naranja son más impactantes y tienen un mayor alcance para que posteriormente sea institucionalizado y replicado por el sector público.
- 3.7. La metodología será adoptada por el Ministerio de Educación, a través del Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD), siendo transferida a curriculistas y un primer grupo de docentes para su implementación inmediata en centros educativos públicos ubicados en barrios de alto riesgo. Kino Glaz ya cuenta con acuerdo formal con ambas entidades para ejecutar esta acción.

---

<sup>18</sup> Estrategia del BID con el país El Salvador (2015-2019).

- 3.8. Para los fines de poder trabajar la escalabilidad del proyecto desde del inicio del proyecto se propone impulsar una mesa de coordinación y/o vinculación de los socios actuales (FEPADE, INFOD, Pestalozzi, FORD, entre otros) y potenciales con los cuales el proyecto puede considerar su replicabilidad, de tal forma que este espacio genere comunicación, interacción, y apropiación de la intervención.
- 3.9. Se podría dar réplica en la región Centroamericana en varios países que enfrentan situaciones similares, como por ejemplo Guatemala y Honduras, por efecto demostración y transferencia de conocimientos. Se espera generar casos de éxito que vuelvan más atractiva la participación del sector privado. Por otro lado, el conocimiento generado será sistematizado y difundido.
- 3.10. BID Invest también puede apoyar a escalar el proyecto, al facilitar el acceso a empresas de su portafolio que tengan interés en desarrollar intervenciones como la propuesta en zonas de influencia de sus compañías.

### C. Riesgos del Proyecto e Institucionales

- 3.11. Riesgo: Falta de capacidades en la comunidad para poner en marcha y mantener el emprendimiento. Mitigación: Impulsar acciones de fortalecimiento y la creación del UrbanArtLab donde se pueda crear la comunidad de emprendimiento creativo en la que se apoyen los jóvenes de la comunidad unos a otros en diversas áreas de creación y emprendimiento.
- 3.12. Riesgo: Ausentismo y miedo a involucrarse por parte de los jóvenes. Mitigación: Destacar la creación artística y de una marca comunitaria como un proyecto de desarrollo socioeconómico colectivo. Uso de plataformas virtuales para atraer la atención de los jóvenes y además mitigar posibles dificultades relacionadas con la inseguridad de las comunidades. Este último punto será desarrollado a partir de trabajo cercano de sensibilización e incorporación como actor clave del proyecto a la Policía Nacional Civil.

### IV. Instrumento y Propuesta de Presupuesto

- 4.1. El proyecto tiene un costo total de US\$1,500,000 de los cuales US\$750,000 (50%) serán aportados por el BID Lab y US\$750,000 (50%) de contraparte distribuidos como sigue a continuación:

Componentes del Proyecto	Montos (En miles de dólares)		
	BID Lab	Contrapartida Agencia Ejecutora	Total
<b>Componente 1:</b> Des estigmatización de jóvenes de las comunidades vulnerables	174,477	168,400	<b>342,877</b>
<b>Componente 2:</b> Capacitación y formación para empleos y emprendimientos	77,000	183,000	<b>260,000</b>
<b>Componente 3:</b> Dinamización de espacios públicos como áreas de aprendizaje y convivencia	369,391	110,600	<b>479,991</b>
Administración del Proyecto	111,630	288,000	<b>399,630</b>
Evaluación y auditorías	7,500		<b>7,500</b>
Contingencias	10,000		<b>10,000</b>
<b>Gran Total</b>	<b>750,000</b>	<b>750,000</b>	<b>1,500,000</b>
<b>% de Financiamiento</b>	<b>50%</b>	<b>50%</b>	<b>100%</b>

## V. Agencia Ejecutora (AE) y Estructura de Implementación

### A. Descripción de la Agencia Ejecutora(s)

- 5.1. Kino Glaz, S.A. de C.V. es una empresa de producción, distribución y exhibición de cine y televisión con sede en El Salvador y México, fundada en 2014, cuyo enfoque principal de contenidos está relacionado con los derechos humanos, género y memoria histórica. Esta organización trabaja en alianza con Fundación CUSCAMBIA, organización juvenil líder en proyectos que generen cambios positivos que contribuyan a la construcción de una cultura de paz y de una sociedad que brinde un desarrollo integral a la juventud, la cual nace en 2014 como un movimiento en respuesta al incremento de la violencia juvenil.

### B. Estructura y Mecanismo de Implementación

- 5.2. La agencia ejecutora será Kino Glaz con el apoyo técnico de Fundación CUSCAMBIA, esta última será contratada para realizar las actividades clave relacionadas con las intervenciones urbanas. Kino Glaz ha logrado gestionar el apoyo de socios privados y organismos internacionales que comparten la visión de la intervención considerando un aporte financiero de USD \$720.000.00 como contrapartida del proyecto. Los socios aportantes principales, con los que se firmaran convenios de colaboración y para el aporte de los recursos de contrapartida, en su caso, son: (i) En acciones educativas y de formación vocacional la Fundación Ford, Programa de Cooperación Pestalozzi, Fundación Empresarial para el Desarrollo (FEPAD), Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) y el Ministerio de Educación; (ii) en actividades de fomento emprendedor la Comisión Nacional de Micro y Pequeña Empresa (CONAMYPE); y (iii) en actividades de revitalización de espacios y promoción de la economía naranja la Alcaldía Municipal de San Salvador (AMSS), el Ministerio de Obras Públicas, Ministerio de Gobernación, Policía Nacional Civil (PNC) y el Ministerio de Cultura.
- 5.3. Para la implementación de las actividades especificadas en el presupuesto del proyecto: i) Desarrollar Talleres de formación artística con artistas nacionales e internacionales (Componente 2) y ii) Diseñar e implementar la ruta turística del Graffiti (Componente 3) por un monto de \$254,500 de la contribución del BID Lab se procederá a selección directa de la Fundación CUSCAMBIA de acuerdo con las Políticas para la selección y Contratación de Consultores Financiados por el Banco Interamericano de Desarrollo (GN- 2350-9), dicha contratación se considerará una selección de fuente única cubierta por el párrafo 3.10.d) de las políticas que menciona una experiencia de valor excepcional para el servicio, como motivo de la contratación directa. Para este fin, existe una necesidad específica y un valor excepcional en el conocimiento y la experiencia que Fundación CUSCAMBIA brinda al proyecto desde su experiencia en el trabajo con las comunidades vulnerables de San Salvador, habiendo sido pioneros en el trabajo de arte urbano y con una extensa red de organizaciones trabajando en este ámbito en otros países.

## VI. Cumplimiento con Hitos y Arreglos Fiduciarios Especiales

- 6.1. **Desembolsos por Resultados y Arreglos Fiduciarios.** El organismo ejecutor socio se comprometerá a llevar a cabo los procedimientos estándar del BID Lab, referentes a desembolsos por resultados, relacionados al cumplimiento del Apéndice 4 de las Políticas para la Selección y Contratación de Consultores y Políticas para la Adquisición de bienes y obras Financiados por el Banco Interamericano de Desarrollo (GN-2350-9 y GN-2349-9) <sup>19</sup> y gestión financiera<sup>20</sup> aplicables al sector privado, especificados en la “Guía de Gestión por Hitos y Supervisión Financiera para Cooperaciones Técnicas del BID Lab y

<sup>19</sup> <https://www.iadb.org/es/projects/adquisiciones-de-proyectos>

<sup>20</sup> Enlace a la [Guía de Gestión Financiera para Proyectos Financiados por el BID](#)

el PES” -congruente con lo establecido en la OP-273-12, Política de Gestión Financiera del Banco Interamericano de Desarrollo. El BID Lab reserva un monto de recursos para auditoría (o supervisiones ex post), que podrá utilizar en función de las necesidades de supervisión del proyecto.

- 6.2. Lo antes expuesto es congruente con el resultado del Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional (DICI), la Agencia Ejecutora Kino Glaz, S.A. de C.V., gestiona recursos de fondos privados y de Organismos de Cooperación a los que accede para el desarrollo de sus proyectos y actividades. Dichos recursos son auditados anualmente y cuenta con una estructura de seguimiento y rendición de cuentas, apoyada por una firma auditora contratada para el apoyo y asesoría en estos temas y para la elaboración de Estados Financieros Auditados institucionales.

## **VII. Propiedad Intelectual**

- 7.1. El Banco será el titular y dueño de cualquier y todos los derechos de propiedad intelectual, incluyendo sin limitación a los derechos de autor, en relación con y/o asociados a todos los entregables que serán desarrollados, a saber: asistencias técnicas especializadas; estudios sobre tendencias, estudios sobre instrumentos alternativos de financiamiento al sector; estudios sobre modalidad registro/uso de propiedad intelectual en el sector u otros estudios similares relevantes al proyecto.