

# REPORTE DE ESTADO DEL PROYECTO

## 01/01/2020 - 06/30/2020

### SECCIÓN 1: SÍNTESIS DEL PROYECTO

**Operation number:** DR-T1152

**Número de suboperación:** ATN/ME-15906-DR

**Nombre del proyecto:** Building the Capacities of Young People to Develop Interactive Digital Technologies

**Propósito:** Implementar un programa de formación de jóvenes de ambos sexos para el desarrollo

**País administrador**

DOMINICAN REPUBLIC

**País beneficiario:**

DOMINICAN REPUBLIC

**Grupo**

D

**Subgrupo**

**Agencia ejecutora:** Parque Cibernético De Santo Domingo

**Líder de equipo:** SMELDYR

**Ciclo del Proyecto:**

Fecha de Reporte: 2020 - 07 - 02

Fecha de aprobación: 2016 - 11 - 09

Fecha de firma: 2016 - 12 - 20

Primera fecha de desembolso: 2017 - 04 - 03

Plazo de ejecución original: 2019 - 12 - 20

Plazo de ejecución actual: 2019 - 12 - 20

Plazo original de último desembolso: 2019 - 12 - 20

Plazo actual de último desembolso: 2020 - 12 - 20

### SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

Resumen del desempeño del proyecto desde el inicio

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

Resumen del desempeño del proyecto en los últimos 6 meses

Iniciamos el año 2020 con una reunión en el Ministerio de Educación en seguimiento a la propuesta que le enviaremos en agosto del 2019 para la implementación del programa de formación de docentes en el uso de Realidad Virtual y Aumentada para su aplicación en las aulas. Por parte de Republica Digital se nos informó que el proyecto había sido aprobado. Lamentablemente a pesar de que este programa hubiera sido la solución ante la problemática que actualmente experimenta el sector educativo ante el Covid 19, no logramos avanzar en este sentido. El convenio de colaboración quedó pendiente de firma. Durante este primer semestre continuamos los programas de formación de los especialistas. Durante los meses enero- al 20 de marzo se desarrollaron los programas de formación del grupo matutino que se encontraba en fase de proyectos y el vespertino finalizando la parte teórica para iniciar la práctica. Producto de la declaración de Pandemia por el Covid -19 y posterior declaración de Estado de emergencia en todo el territorio nacional modificamos la modalidad de enseñanza y pasamos a educación online a través de la plataforma zoom, lo cual ha permitido culminar con éxito el programa de formación del grupo matutino. El vespertino al término de este semestre está en fase final de sus proyectos. La capacitación en línea recibida se centró en los siguientes modelos: Programación; Cine Machine; AR Foundation; Blender y Metodología Scrum. Por igual se dio inicio al programa de formación para docentes, los sábados en horario de 9:00 am a 1:00 pm, en el uso de Realidad Virtual y Realidad Aumentada en las aulas. Este primer grupo estaba conformado por 15 docentes del "Centro Educativo Prado Oriental". Desafortunadamente producto de la declaración de Pandemia por el Covid -19 y posterior declaración de Estado de emergencia en todo el territorio nacional, nos vimos forzados a suspender el programa de formación ya los profesores no contaban con las herramientas para poder continuar de forma online en sus hogares. Habíamos publicado una nueva convocatoria para iniciar nuevos programas de formación pero ante la llegada del Covid -19, decidimos no iniciar un nuevo grupo en espera del desenvolvimiento de la situación sanitaria en el país. Durante este semestre el Centro participó en la Feria Cultural del Libro de la universidad APEC realizada del 20 al 22 de febrero 2020, con la finalidad de contribuir con la difusión de la utilidad de las tecnologías de AVR y VR. Asimismo iniciamos la ejecución e las siguientes actividades e iniciativas: • Se inició la fase del desarrollo del producto mínimo viable (MVP) junto con el PCSD que estarían trabajando con los estudiantes del turno matutino. • Se inició el proyecto con la cámara "best Insta 360 Pro 8K 360° VR Video Camera" para el modelado de la autopista las Americas. Febrero 19, 2020. • Inicio de desarrollo y creación de un simulador de autobuses en Realidad Virtual, Enero 20, 2020. Visitas: Recibimos la visita del Instituto Superior de Defensa en fecha 4 de marzo 2020 quienes mostraron interés en nuestro simulador de conducción. Reuniones: Sostuvimos reuniones con ejecutivos del Puerto Multimodal Caucedo (DP WORLD) quienes visitaron nuestras instalaciones con la finalidad de desarrollar aplicaciones orientadas a su negocio. Febrero 2, 2020. Al término de este semestre hemos iniciado el proceso de desarrollo de un simulador para entrenamientos para DP World. Aplicaciones: • Se finalizó la aplicación Museo historia Natural en Realidad Aumentada, en fecha 26 de Marzo 2020. • Finalización del proyecto "Conociendo mi país" que realizaron los jóvenes en una aplicación en Realidad Virtual. 3 de Abril. • Desarrollo de las aplicaciones relacionadas al Covid 19, las cuales están disponibles para su descarga en google play: AR PPE; COVARs, CURAE VR. Cabe señalar que la pandemia trajo consigo nuevas oportunidades que pudimos identificar como potenciales proyectos. Producto de esto, hemos desarrollado 3 aplicaciones en el área de salud relacionadas con el Covid-19. Durante el mes de mayo sostuvimos reuniones con la Universidad UTESA con la finalidad de contribuir con el desarrollo de aplicaciones en Realidad Virtual y Realidad Aumentada que puedan contribuir con el programa de formación para enfermeras las cuales han debido parar su formación por el estado de emergencia existente. Como bien es sabido se hace necesario que ingresen al sector mayor número de enfermeras para poder suplir la demanda en los hospitales. Las aplicaciones que identificamos son las siguientes: Licenciatura en ENFERMERIA Carrera de ENFERMERIA Universidad UTESA Aplicaciones en AVR (Realidad Virtual y Aumentada) que se estarían incorporando a las áreas de Enfermería de la Universidad UTESA: 1. Historia de la enfermería 2. Biología 3. Fundamentos de la enfermería 4. Fundamentos de Anatomía 5. Enfermería Clínica 6. Antropología 7. Enfermería y Salud mental 8. Técnica de quirófano 9. Parasitología 10. Administración Supervisión Enfermería 11. Fundamentos de la Epidemiología 12. Gerencia hospitalaria 13. Nutrición 14. Atención especializada 15. Las TICs aplicadas a la salud 16. Formación de emprendedores 17. Educación para la Salud 18. Etiqueta y protocolo

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

El desempeño de la AE el semestre pasado fue medianamente satisfactorio. Se observan logros importantes que pueden ser exhibidos como las aplicaciones en AVR y VR para apoyar los conocimientos para contener y/o capacitar a profesionales médicos en temas relacionados al COVID-19. A pesar de esto, el programa ya venia con deficiencias considerables respecto del logro de las metas a nivel de objetivo, las cual han estado relacionadas directamente a la falta de contrapartida. La ausencia de contrapartida ha impedido que se pueda exhibir un nivel de avance considerable cuando faltan a penas 3-4 meses para el cierre de la operación. Por lo anterior en el semestre pasado hemos procedido a comunicar a la agencia de la cancelación, en principio, de US\$400,000. De cara al siguiente semestre la agencia deberá enfocar sus esfuerzos por avanzar lo posible para aumentar el número de personas formadas. Por lo que resta de ejecución no se podrán alcanzar las metas de desarrollo planteadas en el diseño de la operación. En este sentido tomando en consideración que no se cumplirán lo hitos establecidos en el programa, se deberá solicitar una dispensa para poder desembolsar los recursos que puedan servir para apoyar las formaciones que queden pendientes en el 2do semestre.

SECCIÓN 3: INDICADORES E HITOS

C1 : Recursos humanos capacitados en el desarrollo de contenidos digitales interactiv **Peso 97% Calificación Unsatisfactory**

Indicadores	Línea Base	Planeado	Logrado	Estado
I1 Número de jóvenes especializados (110100)	0	300 ( 2020 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	In progress
I2 Número de jóvenes y facilitadores completan programas de nivelación (bootcamp) (110100)	0	3100 ( 2020 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	In progress
I3 Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CDH) en pleno funcionamiento, ofreciendo entrenamientos y servicios	0	1 ( 2018 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	Delayed

C2 : Instituciones públicas y privadas demandan servicios tecnológicos interactivos a **Peso 1% Calificación Very Unsatisfactory**

Indicadores	Línea Base	Planeado	Logrado	Estado
I1 Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concientización sobre AVR (110200)	0	300 ( 2020 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	In progress
I2 Número de actores claves sensibilizados en el modelo de negocios para desarrollar iniciativas empresariales basadas en AVR	0	5 ( 2020 - 12 - 20)	1 ( 2019 - 10 - 16)	In progress
I3 Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD (160101)	0	5 ( 2020 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	In progress

C3 : Generación y diseminación de conocimiento **Peso 2% Calificación Unsatisfactory**

Indicadores	Línea Base	Planeado	Logrado	Estado
I1 Número de productos de conocimiento desarrollados	0	2 ( 2020 - 12 - 20)	1 ( 2019 - 10 - 16)	In progress
I2 Número de eventos de diseminación realizados	0	10 ( 2020 - 11 - 09)	0 ( 2019 - 10 - 16)	In progress

Hitos	Valor Planeado	Valor Logrado	Fecha Vencimiento	Fecha Lograda	Estado
Condiciones previas	9	9	2017 - 06 - 20	2019 - 11 - 15	Achieved
Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos	250	0	2019 - 12 - 31		Overdue
Número de jóvenes especializados	50	55	2019 - 12 - 31	2020 - 08 - 03	Achieved
Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CIDH) en pleno funci	1	1	2019 - 04 - 30	2019 - 10 - 15	Achieved
Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concie	90	500	2019 - 03 - 29	2019 - 10 - 15	Achieved
Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos	1000	0	2020 - 05 - 30		Overdue
Número de jóvenes especializados	150	0	2020 - 07 - 30		Overdue
Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD	2	3	2020 - 02 - 28	2020 - 08 - 03	Achieved

FACTORES CRÍTICOS QUE HAN AFECTADO EL DESEMPEÑO

[No se reportaron factores críticos para este periodo]

SECCIÓN 4: RIESGOS

	Área de Impacto	Severidad	Prob.	Fecha	Responsable	Accion de mitigación
Baja demanda para el desarrollo de contenido por parte del sector público y priv	Instituciones públicas y privadas demandan servicios tecnológicos interactivos a	(2) Low	Medium 60%	2020 - 02 - 14	Project Coordinator	En caso de que no haya demanda suficiente de contenidos digitales localmente, EON Reality estará enviando parte de sus proyectos regionales hacia el CIDH con el propósito de apoyar la capacitación con proyectos reales al mismo tiempo que garantiza la generación de ingresos
Baja tasa de aceptación						

para financiamiento a emprendedores	Final Outcome	(3) Medium	Very Low 20%	2020 - 02 - 14	Project Coordinator	Para mitigar este riesgo se realizarán sesiones de capacitación a intermediarios financieros y a las asociaciones de fondos de inversión de la República Dominicana, con el propósito de ampliar el abanico de opciones para asegurar el financiamiento a los emprendimientos que surjan del programa
La no instalación del CIDH representa el mayor riesgo de la operación dado que d	Recursos humanos capacitados en el desarrollo de contenidos digitales interactiv	(5) Very High	Very Low 20%	2020 - 02 - 14	Project Coordinator	Para mitigar cualquier retraso en caso de que el acondicionamiento se dilate, se podrán iniciar las actividades de las operaciones en los salones de capacitación del parque cibernético
Suspension de docencias	Final Outcome	(3) Medium	Medium 60%	2020 - 07 - 31	Project Coordinator	Implementar programa de formacion formal en linea.

NUMERO TOTAL DE RIESGOS: 4 IN EFFECT RISKS: 4 RIESGOS NO VIGENTES: 0 RIESGOS MITIGADOS: 0

## SECCIÓN 5: SOSTENIBILIDAD

Indique la probabilidad de sostenibilidad del proyecto luego de la finalización:

I

## FACTORES CRÍTICOS QUE PUEDEN AFECTAR LA SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

[No se reportaron factores críticos para este periodo]

Acciones relacionadas con la sostenibilidad implementadas en el proyecto

## SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS

	Relacionado a	Author	Fecha
Facultad de reinventarse, es aplicada en todos las esferas. Ante la pandemia y viendo la nueva covidianidad que nos invita a mantener un distanciamiento social se hace necesario desarrollar nuevas alternativas para llevar a cabo el proyecto. En este caso, estamos desarrollando un plan de formacion en linea que permitirá alcanzar mayor numero de estudiantes quienes se beneficiaran de esta formacion especializada.	Implementation		2020 - 07 - 31