Fondo Multilateral de Inversiones
Miembro del Grupo BID

# REPORTE DE ESTADO DEL PROYECTO

ENERO 2017 - JUNIO 2017

## SECCIÓN 1: SÍNTESIS DEL PROYECTO

**NOMBRE DEL PROYECTO:** Generación de Capacidades en Jóvenes para el Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas

Nro. Proyecto: DR-T1152 - Proyecto No.: ATN/ME-15906-DR

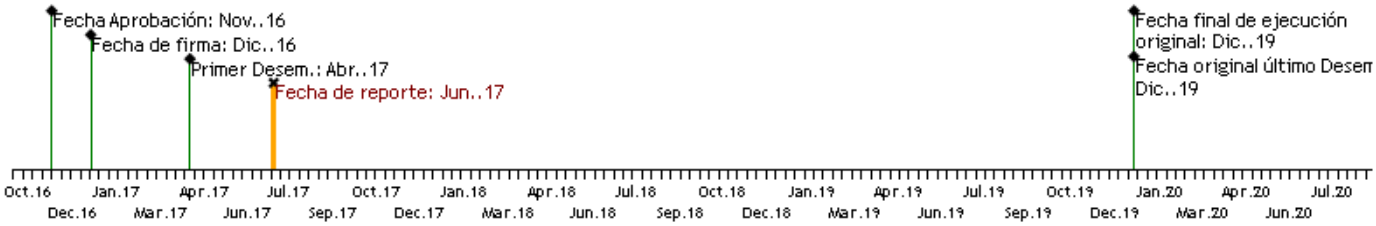
**Propósito:** Implementar un programa de formación de jóvenes de ambos sexos para el desarrollo de contenidos digitales interactivos en realidad virtual y aumentada

| País Administrador | País Beneficiario |
|---|---|
| REPÚBLICA DOMINICANA | REPÚBLICA DOMINICANA |

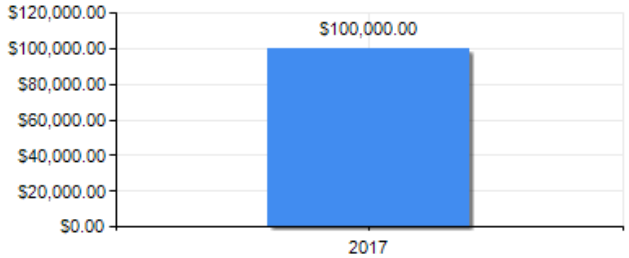
**Agencia Ejecutora:** Parque Cibernético de Santo Domingo

**Líder equipo de diseño:** SMELDY RAMIREZ
**Líder equipo de supervisión:** SMELDY RAMIREZ

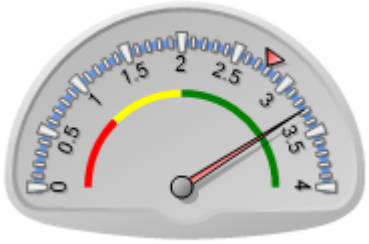
### CICLO DEL PROYECTO



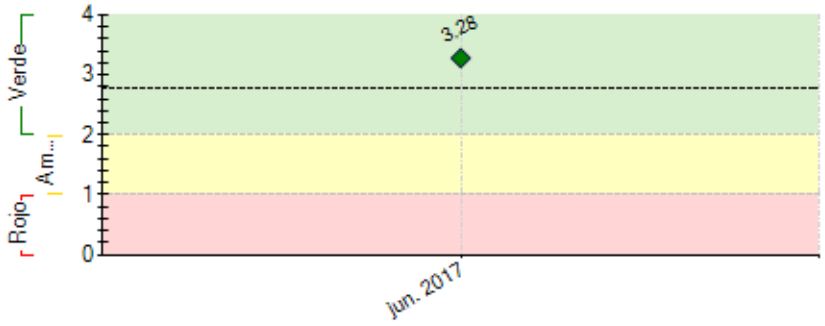

### RECURSOS




### PUNTAJE DE DESEMPEÑO




**Puntaje actual:** Satisfactorio: 3.28
**Promedio FOMIN:** 2.782

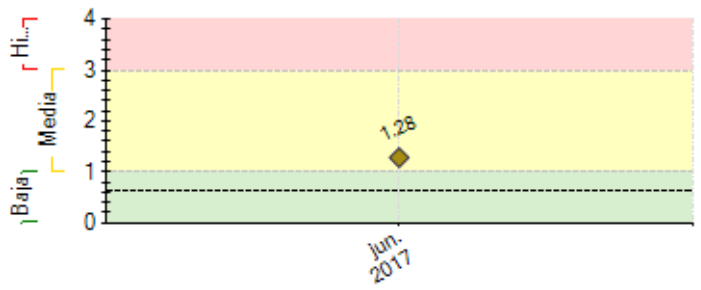



----- Promedio desempeño FOMIN

### RIESGOS EXTERNOS

### CAPACIDAD INSTITUCIONAL

| | Riesgo |
|---|---|
| **Administración Financiera:** | Media |
| **Adquisiciones:** | Media |
| **Capacidad Técnica:** | Media |




---- Promedio de riesgo FOMIN: 0.63

## SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

**Resumen del desempeño del proyecto en los últimos seis meses**

Durante este primer semestre, iniciamos los trabajos de presupuesto para la adecuación del centro en el PCSD.

Sostuvimos conferencias con el personal de EON Reality para el envío de los contenidos a ser impartidos en los talleres a fin de iniciar el proceso de adaptación de los mismos. Al termino de este primer semestre no logramos obtener el material ya que EON nos indicó que aun no podía enviarlos ya que estaban trabajando con la adaptación de los mismos.

Se inicio cotización de los distintos equipos y software contemplados . Se nos ha dificultado un poco esta tarea ya que hay muchos softwares que son propiedad de EON y por tanto no existen otros vendedores y no podemos hacer la comparación de precios. Por igual con algunos hardware, ya que EON los tiene hechos a su medida.

Se han realizado reuniones con instituciones del sector publico como es el Ministerio de Turismo que se mostró muy interesado en el uso de esta tecnología AR y VR en sus campañas de promoción del país. Asimismo, sostuvimos encuentros con la Vicepresidencia de la República, con los Centros Tecnológicos Comunitarios y PUCMM, ITLA, UNPHU.

Por igual con el Puerto Multimodal Caucedo a quien le intereso que se desarrolle una aplicación para el entrenamiento de su personal el uso y manejo de las grúas.

Para el próximo semestre esperamos contar con el espacio adecuado y los equipos para iniciar con el proyecto, así como estaremos iniciando el reclutamiento de personas interesadas en tomar la capacitación.

**Comentarios del líder de Equipo de Supervisión**

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora
Programa en fase inicial.

## SECCIÓN 3: INDICADORES E HITOS

| | | Indicadores | Línea de base | Intermedio 1 | Intermedio 2 | Intermedio 3 | Planificado | Logrado | Estado |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Fin:** Mejorar la capacidad de la mano de obra dominicana en tecnologías digitales interactivas (AVR) para elevar la participación de RD en el mercado global de alta tecnología | I.1 | Número de jóvenes capacitados que logran obtener empleos o inician emprendimientos en el desarrollo de software con tecnologías digitales interactivas (310201) | 0 | | | | 200 | 0 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | | |
| | I.2 | Variación porcentual en los salarios de jóvenes que logre insertarse a cuenta propia o como dependientes | 0 | | | | 35 | 0 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | | |
| | I.3 | Número de centros de capacitación tecnológica que ajusta su currículo por el modelo desarrollado | 0 | | | | 50 | 0 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | | |
| **Propósito:** Implementar un programa de formación de jóvenes de ambos sexos para el desarrollo de contenidos digitales interactivos en realidad virtual y aumentada | R.1 | Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos luego de pasar por el programa de nivelación | 0 | | | | 3000 | 0 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | | |
| | R.2 | Número de emprendimientos que se generan luego de participar en los programas de capacitación | 0 | | | | 3 | 0 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | | |
| **Componente 1:** Recursos humanos capacitados en el desarrollo de contenidos digitales interactivos<br>**Peso:** 97% | **C1.I1** | Número de jóvenes especializados (110100) | 0 | 100 | 200 | 300 | 300 | | |
| | | | | Nov. 2018 | Nov. 2019 | Nov. 2020 | Nov. 2020 | | |
| | **C1.I2** | Número de jóvenes y facilitadores completan programas de nivelación (bootcamp) (110100) | 0 | 500 | 1500 | 3100 | 3100 | | |
| | | | | Nov. 2018 | Nov. 2019 | Nov. 2020 | Nov. 2020 | | |
| | **C1.I3** | Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas | 0 | 1 | | | 1 | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Clasificación:** Satisfactorio | | (CDH) en pleno funcionamiento, ofreciendo entrenamientos y servicios | | Nov. 2018 | | | Nov. 2018 | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Componente 2:** Instituciones públicas y privadas demandan servicios tecnológicos interactivos aplicados al comercio y/o al aprendizaje.<br>**Peso:** 1%<br>**Clasificación:** Satisfactorio | **C2.I1** | Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concientización sobre AVR (110200) | 0 | 100 | 200 | 300 | 300 | |
| | | | | Nov. 2018 | Nov. 2019 | Nov. 2020 | Nov. 2020 | |
| | **C2.I2** | Número de actores claves sensibilizados en el modelo de negocios para desarrollar iniciativas empresariales basadas en AVR | 0 | 5 | 10 | | 5 | |
| | | | | Nov. 2018 | Nov. 2019 | | Nov. 2020 | |
| | **C2.I3** | Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD (160101) | 0 | 2 | 5 | | 5 | |
| | | | | Nov. 2019 | Nov. 2020 | | Nov. 2020 | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Componente 3:** Generación y diseminación de conocimiento<br>**Peso:** 2%<br>**Clasificación:** Satisfactorio | **C3.I1** | Número de productos de conocimiento desarrollados | 0 | | | | 2 | |
| | | | | | | | Nov. 2020 | |
| | **C3.I2** | Número de eventos de diseminación realizados | 0 | 2 | 4 | 4 | 10 | |
| | | | | Nov. 2018 | Nov. 2019 | Nov. 2020 | Nov. 2020 | |

| Hitos | | Planificado | Fecha Vencimiento | Logrado | Fecha en que se logró | Estado |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **H1** | Condiciones previas | 1 | Jun. 2017 | 9 | Mar. 2017 | Logrado |
| **H1** | Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos luego de pasar por el programa de nivelación | 250 | Mar. 2018 | | | |
| **H2** | Número de jóvenes especializados | 50 | Mar. 2018 | | | |
| **H3** | Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CIDH) en pleno funcionamiento ofreciendo entrenamiento y servicios | 1 | Mar. 2018 | | | |
| **H4** | Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concientización sobre AVR | 90 | Jun. 2018 | | | |
| **H5** | Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos luego de pasar por el programa de nivelación | 1000 | Dic. 2018 | | | |
| **H6** | Número de jóvenes especializados | 150 | Mar. 2019 | | | |
| **H7** | Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD | 2 | Mar. 2019 | | | |

**FACTORES CRÍTICOS QUE HAN AFECTADO EL DESEMPEÑO**

***[No se reportaron factores para este período]***

## SECCIÓN 4: RIESGOS

**RIESGOS MÁS RELEVANTES QUE PUEDEN AFECTAR EL DESEMPEÑO FUTURO**

| | Nivel | Acción de mitigación | Responsable |
|---|---|---|---|
| 1. La no instalación del CIDH representa el mayor riesgo de la operación dado que dentro del Centro mismo se creará la escuela de innovación donde serán capacitados lso 300 estudiantes bajo el currículo de EON Reality | High | Para mitigar cualquier retraso en caso de que el acondicionamiento se dilate, se podrán iniciar las actividades de las opraciones en los salones de capacitación del parque cibernético | Coordinador del proyecto |
| 2. Baja demanda para el desarrollo de contenido por parte del sector público y privado en RD | Media | 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 | Coordinador del proyecto |
| 3. Baja tasa de aceptación para financiamiento a emprendedores | Baja | 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 | Coordinador del proyecto |

**NIVEL DE RIESGO DEL PROYECTO:** Media **NÚMERO TOTAL DE RIESGOS:** 3 **RIESGOS VIGENTES:** 3 **RIESGOS NO VIGENTES:** 0 **RIESGOS MITIGADOS:** 0

## SECCIÓN 5: SOSTENIBILIDAD

**Probabilidad de que exista sostenibilidad después de terminado el proyecto:** P - Probable

**FACTORES CRÍTICOS QUE PUEDEN AFECTAR LA SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO**

*[No se reportaron factores para este período]*

**Acciones realizadas o a ser implementadas relativas a la sostenibilidad:**

Se realizaran reuniones con instituciones privadas y públicas con el fin de presentarles el uso de las tecnólogias de Realidad Virtual (VR) y Realidad aumentada (AR), con la finalidad de lograr motivarlas en el uso de las mismas como parte de sus herramientas para capacitación de personal como para estrategia de mercadeo.

Se presentará el proyecto a las universidades y politécnicos con la finalidad de motivar la postulación de sus estudiantes a los cursos que se implementarán y desarrollaran en el IDC.

## SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS

***[No se encontraron lecciones aprendidas]***