



Fondo Multilateral de Inversiones
Miembro del Grupo BID

REPORTE DE ESTADO DEL PROYECTO JULIO 2017 - DICIEMBRE 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

REPÚBLICA DOMINICANA

País Beneficiario

REPÚBLICA DOMINICANA

Agencia Ejecutora:

Parque Cibernético de Santo Domingo

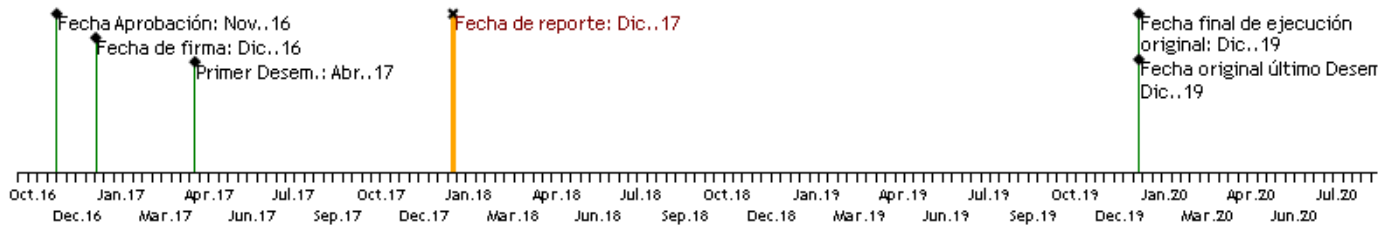
Líder equipo de diseño:

SMELDY RAMIREZ

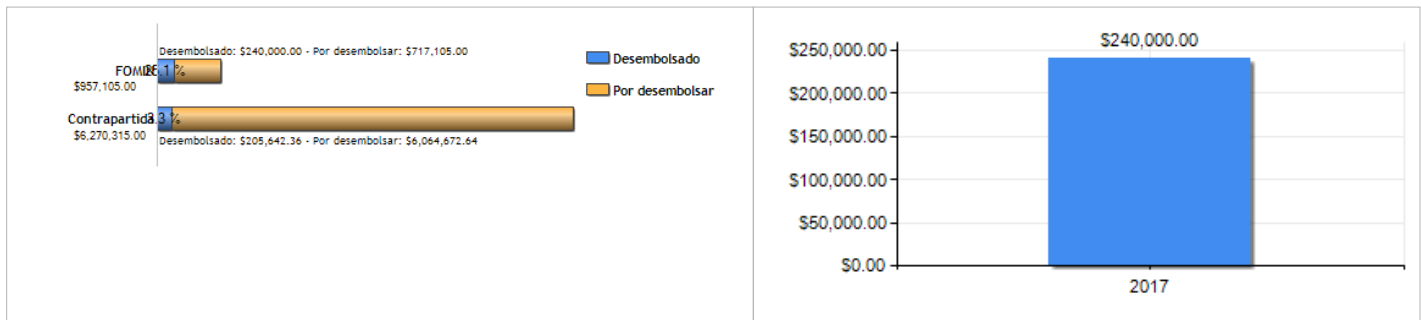
Líder equipo de supervisión:

SMELDY RAMIREZ

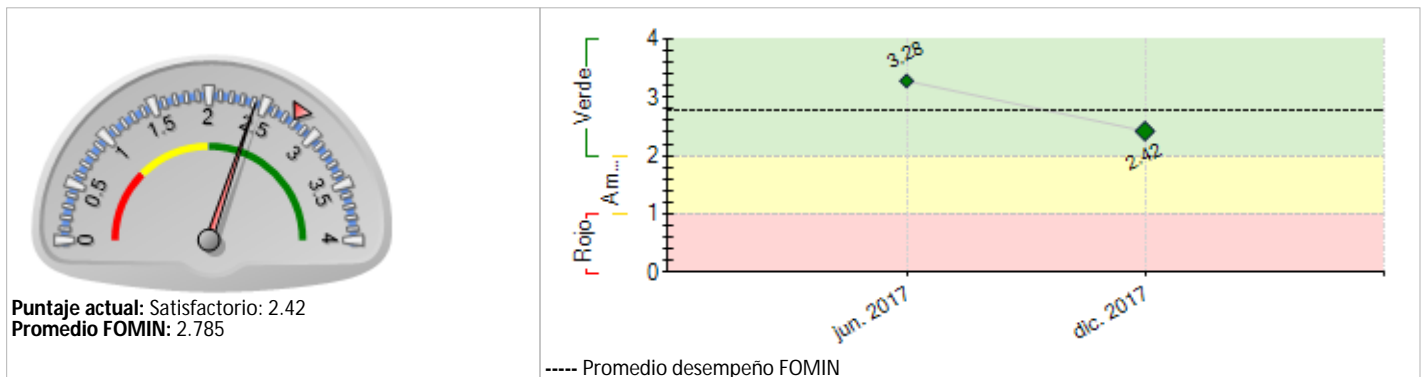
CICLO DEL PROYECTO



RECURSOS



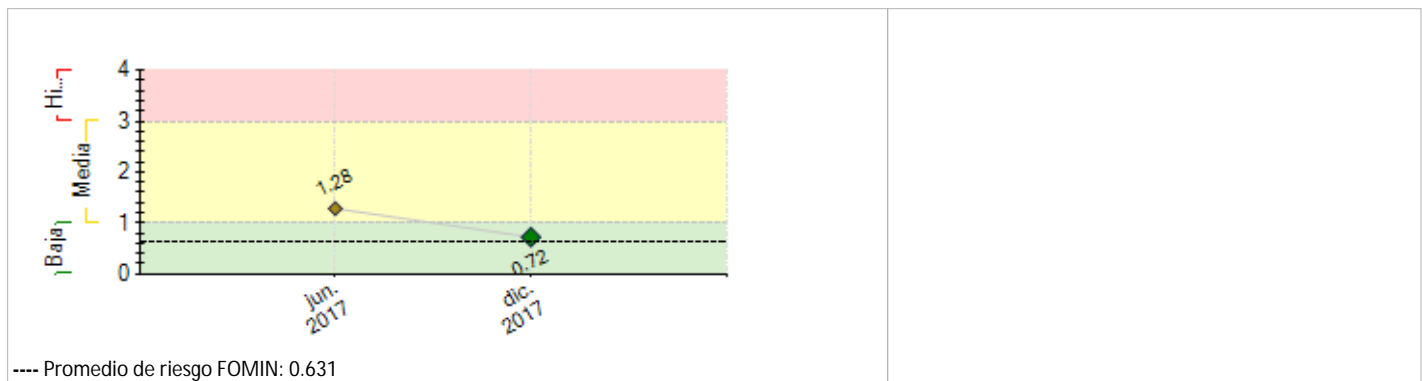
PUNTAJE DE DESEMPEÑO



RIESGOS EXTERNOS

CAPACIDAD INSTITUCIONAL

Riesgo
Administración Financiera: Media
Adquisiciones: Media
Capacidad Técnica: Media



SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

Resumen del desempeño del proyecto desde el inicio

1. Se culminaron los trabajos de adecuación de la primera fase del IDC: cableado, mobiliario, instalación y puesta en funcionamiento de los equipos.
2. Se realizaron reuniones con instituciones del sector público y privado quienes mostraron interés en contratar los servicios del IDC para el desarrollo de aplicaciones para sus sectores. Tal es el caso del Ministerio de Turismo, quien manifestó su interés en introducir en su campañas de marketing estas tecnologías (AR-VR).
3. Se realizaron reuniones de coordinación con distintas universidades con la finalidad de presentarles el proyecto y lograr obtener de parte de éstas, profesores interesados en participar en la primera fase de capacitación que ira formando a los futuros entrenadores, que contribuirán a diseminar el conocimiento.
4. El proyecto en su inicio tuvo ciertas dilaciones que se debieron en gran parte a la coordinación de logística con EON como parte de contrato firmado por el PCSD con EON Reality. Las dilaciones han podido ser superadas en su mayoría y estamos en proceso de continuar con la ejecución del contrato.
5. Para el próximo año se iniciaremos la ejecución con los primeros talleres que serán impartidos.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

En desacuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

El proyecto ha sufrido retrasos significativos relacionados con los recursos de contrapartida para asegurar la participación del socio (EON Reality) quien dará los cursos de capacitación a la primera cohorte de estudiantes y/o profesores que servirán para transferir el conocimiento a otras cohortes de estudiantes. A fecha la ausencia de los recursos iniciales de contrapartida ponen la operación en riesgo de cancelación, sobre todo si se toma que la misma debió de iniciar con la capacitación por lo menos hace 12 meses. Otro riesgo inmediato derivado de la ausencia de contrapartida para realizar las actividades iniciales, lo es la probabilidad de que los equipos adquiridos para la capacitación se vuelvan obsoletos.

Lo anterior presenta un escenario con pocas probabilidades de alcanzar los objetivos de desarrollo respecto de la capacitación de alrededor de 3000 jóvenes. De continuar esta tendencia para el próximo semestre, se deberá considerar la cancelación de los recursos, en atención a que los objetivos no serán alcanzados en el tiempo restante, 18 meses.

Resumen del desempeño del proyecto en los últimos seis meses

Durante este segundo semestre, se rediseñó la dimensión del proyecto con EON Reality, a raíz de las nuevas actualizaciones que se generaron en su corporación. Esto contribuyó a un aumento de la inversión de EON en el proyecto. El PCSD realizó un primer pago de US\$ 200,000 para la compra de equipos y softwares necesarios para la ejecución del IDC, componente 1 del proyecto. Obtuvimos del FOMIN la No Objeción para la compra directa a EON Reality de los equipos requeridos para la ejecución del proyecto ya que los mismos poseen unas especificaciones técnicas de muy alto nivel. Igual sucedió con los software que deben ser adquiridos ya que se tratan, de sistemas propios de EON con la integración de software desarrollados por otros proveedores cuya adquisición individual resulta imposible.

En diciembre el técnico de EON Jace Trimer vino a realizar la instalación de los equipos que recibimos en dicho mes.

En noviembre, realizamos una importante visita a Londres, UK, con finalidad de reunirnos con 2 potenciales socios-inversionistas en el proyecto que estarían

participando en la feria WTM. Como resultado visitamos el centro de EON en Manchester para presentarles el proyecto, como parte los intercambios de experiencias, establecidos en componente 2 del proyecto.

Para el próximo semestre debemos iniciar el reclutamiento para inicio de los talleres así como continuar con la inversión que el PCSD tiene que realizar en EON para la ejecución del proyecto.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

En desacuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

La operación presenta retrasos significativos. La ejecución ha sido dilatada por la falta de contrapartida para iniciar las capacitaciones iniciales. En el próximo semestre el PCSD deberá enfocar toda su atención a iniciar el proceso de capacitación tratando de capacitar por lo menos el doble de estudiantes previstos inicialmente para poder acercarse a la meta de medio término.

De continuar esta tendencia para el próximo semestre, se recomienda iniciar los trámites para cancelar los recursos del programa, ya que no lograrán alcanzar la meta.

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 Nov. 2020	0	
	I.2 Variación porcentual en los salarios de jóvenes que logre insertarse a cuenta propia o como dependientes	0				35 Nov. 2020	0	
	I.3 Número de centros de capacitación tecnológica que ajusta su currículo por el modelo desarrollado	0				50 Nov. 2020	0	
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 Nov. 2020	0	
	R.2 Número de emprendimientos que se generan luego de participar en los programas de capacitación	0				3 Nov. 2020	0	
Componente 1: Recursos humanos capacitados en el desarrollo de contenidos digitales interactivos Peso: 97% Clasificación: Muy Insatisfactorio	C1.I1 Número de jóvenes especializados (110100)	0	100 Nov. 2018	200 Nov. 2019	300 Nov. 2020	300 Nov. 2020		
	C1.I2 Número de jóvenes y facilitadores completan programas de nivelación (bootcamp) (110100)	0	500 Nov. 2018	1500 Nov. 2019	3100 Nov. 2020	3100 Nov. 2020		
	C1.I3 Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CDH) en pleno funcionamiento, ofreciendo entrenamientos y servicios	0	1 Nov. 2018			1 Nov. 2018		
Componente 2: Instituciones públicas y privadas demandan servicios tecnológicos interactivos aplicados al comercio y/o al aprendizaje. Peso: 1% Clasificación: Muy Insatisfactorio	C2.I1 Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concientización sobre AVR (110200)	0	100 Nov. 2018	200 Nov. 2019	300 Nov. 2020	300 Nov. 2020		
	C2.I2 Número de actores claves sensibilizados en el modelo de negocios para desarrollar iniciativas empresariales basadas en AVR	0	5 Nov. 2018	10 Nov. 2019		5 Nov. 2020		
	C2.I3 Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD (160101)	0	2 Nov. 2019	5 Nov. 2020		5 Nov. 2020		
Componente 3: Generación y diseminación de conocimiento Peso: 2% Clasificación: Muy Insatisfactorio	C3.I1 Número de productos de conocimiento desarrollados	0				2 Nov. 2020		
	C3.I2 Número de eventos de diseminación realizados	0	2 Nov. 2018	4 Nov. 2019	4 Nov. 2020	10 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 (CDH) 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

[X] Insuficiencia de fondos de contrapartida

SECCIÓN 4: RIESGOS**RIESGOS MÁS RELEVANTES QUE PUEDEN AFECTAR EL DESEMPEÑO FUTURO**

	Nivel	Acción de mitigación	Responsable
1. 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
2. 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: Baja **NÚMERO TOTAL DE RIESGOS:** 3 **RIESGOS VIGENTES:** 2 **RIESGOS NO VIGENTES:** 1 **RIESGOS MITIGADOS:** 0**SECCIÓN 5: SOSTENIBILIDAD****Probabilidad de que exista sostenibilidad después de terminado el proyecto:** PP - Poco Probable**FACTORES CRÍTICOS QUE PUEDEN AFECTAR LA SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO****Factor**

[X] Ausencia de mecanismos de recuperación de costos o fuentes de financiamiento externas (gobierno, donantes y/o sector privado) para continuar con las actividades del proyecto una vez agotados los recursos del FOMIN

Comentarios

De continuar con la ausencia de contrapartida, la AE no podrá alcanzar los objetivos, no tampoco podrá ser sostenible en el tiempo la iniciativa.

Acciones realizadas o a ser implementadas relativas a la sostenibilidad:

Identificamos un local en el PCSD para la instalación del IDC en su primera fase, ya que el espacio originalmente concebido para el centro aun no esta disponible para uso. Este espacio lo adecuamos con toda la infraestructura tecnológica necesaria para la implementación y puesta en ejecución del IDC. Se adquirió por igual el mobiliario y se instalaron los equipos recibidos.

SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS**[No se encontraron lecciones aprendidas]**