Fondo Multilateral de Inversiones
Miembro del Grupo BID

REPORTE DE ESTADO DEL PROYECTO

ENERO 2018 - JUNIO 2018

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

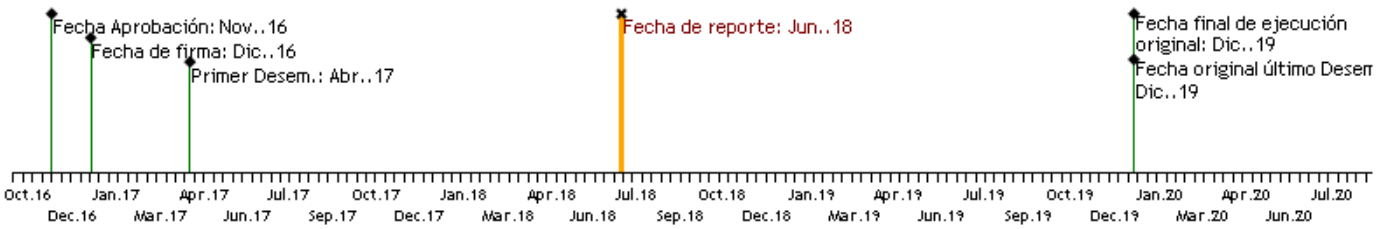
Propósito: Implementar un programa de formación de jóvenes de ambos sexos para el desarrollo de contenidos digitales interactivos en realidad virtual y aumentada

País Administrador	País Beneficiario
REPÚBLICA DOMINICANA	REPÚBLICA DOMINICANA

Agencia Ejecutora: Parque Cibernético de Santo Domingo

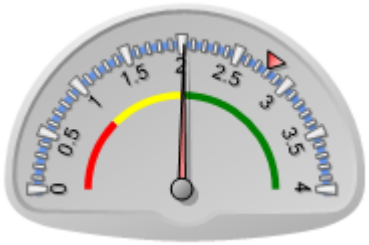
Líder equipo de diseño: SMELDY RAMIREZ
Líder equipo de supervisión: SMELDY RAMIREZ

CICLO DEL PROYECTO

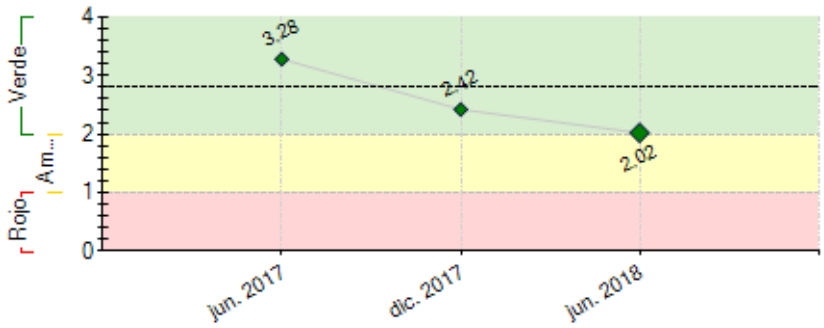


RECURSOS

PUNTAJE DE DESEMPEÑO

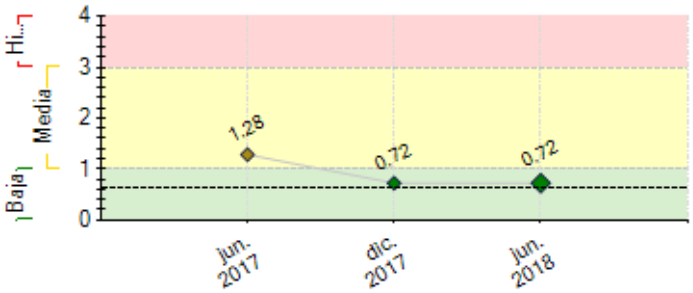


Puntaje actual: Satisfactorio: 2.02
Promedio FOMIN: 2.795



----- Promedio desempeño FOMIN

RIESGOS EXTERNOS



---- Promedio de riesgo FOMIN: 0.643

CAPACIDAD INSTITUCIONAL

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

SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

Resumen del desempeño del proyecto desde el inicio

1. A la fecha contamos con el Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas equipado y en fase inicial de operación a través de los programa de inducción y difusión en el uso de la tecnologías de AR y VR dirigido a estudiantes y profesores.

2. Se ha difundido en el sector público y privado la importancia para el desarrollo del uso de la las tecnologías de VR y AR.

3. Se han establecido alianzas con instituciones educativas así como del sector gobierno de manera especial con el proyecto "República Digital", para difundir el uso de la tecnología de VR y AVR a todas las localidades del país.

4 El proyecto presentó un retraso en el inicio de los talleres debido a dificultades en obtener la contrapartida para llevar a cabo el proyecto. En este sentido la AE concentro sus esfuerzos en la búsqueda de la solución y lograr alcanzar las metas concebidas en el proyecto.

5. Como resultado la AE coordino con EON Reality el inicio de los talleres de capacitación para el mes de agosto 2018.

6. Se inicio el proceso de levantamiento de data para el reclutamiento de los potenciales becarios a los programas de capacitación, creando una base de datos con candidatos depurados.

7. Dada la capacidad del Centro se ha concebido la realización de los talleres en dos tandas diferentes, una en la mañana y otra en la tarde, para poder duplicar el numero de capacitados por periodo.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

Resumen del desempeño del proyecto en los últimos seis meses

En el mes de enero iniciamos la coordinación y desarrollo de un programa de inducción y difusión en el uso de la tecnologías de AR y VR dirigido a estudiantes y profesores a través de los “Cyberdays”, realizados en el PCSD que han reunido diversos colegios y universidades como el Politécnico Loyola, la Universidad Tecnológica de Santiago (UTESA), UNIBE, Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra (PUCMM) el Instituto Tecnológico de las Américas (ITLA), Colegio Centro Prado Oriental, El Instituto de Capacitación Dominicano (ICD).

Participamos en la Feria del Libro celebrada en abril 2018 donde presentamos el uso de las tecnologías de VR y AR. Diariamente recibimos en el pabellón unas 389 personas cada día para un total 4,668 personas al finalizar la feria que tuvo una duración de doce días. Durante dicho jornada pudimos hacer contacto con varios Ministros del Estado dominicano con quienes hemos podido entablar una relación de colaboración para promover el uso y desarrollo de las tecnologías VR y AVR tal y como se contempló el proyecto.

Realizamos una alianza con “Republica Digital” para a partir del mes de septiembre participar en el programa República Digital móvil, en el cual participaremos llevando el uso de la tecnología AR y VR a todas las localidades del país.

Se inicio el proceso de levantamiento de data para el reclutamiento de los potenciales becarios a los programas de capacitación, creando una base de datos con candidatos depurados.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

Parcialmente de acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora
Existe el riesgo de que las dilaciones para conseguir la contrapartida, incidan negativamente en la llegar a la meta de 300 técnicos formados en el desarrollo del contenido digital interactivo (AVR). Esta dilación pone en riesgo el indicador relacionado a los 3000 jóvenes adicionales que deberán completar una capacitación básica y no técnica en el AVR. Por lo anteior la UE deberá redoblar los esfuerzos en los programas de formación.

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	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		

de ambos sexos para el desarrollo de contenidos digitales interactivos en realidad virtual y aumentada	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 **Peso:** 97% **Clasificación:** Muy Insatisfactorio	**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 (CDH) en pleno funcionamiento, ofreciendo entrenamientos y servicios	0	1			1		
				Nov. 2018			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	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 **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	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	9	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. 2019			
H4	[*] Número de personas del sector público o privado que acceden a talleres de concientización sobre AVR	90	Mar. 2019			
H2	[*] Número de jóvenes especializados	50	Abr. 2019			
H3	[*] Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CIDH) en pleno funcionamiento ofreciendo entrenamiento y servicios	1	Abr. 2019			
H7	[*] Número de proyectos desarrollados para entidades públicas y privadas en RD	2	Abr. 2019			
H5	[*] Número de jóvenes que utilizan la tecnología AVR para mejorar sus conocimientos luego de pasar por el programa de nivelación	1000	Jun. 2019			
H6	[*] Número de jóvenes especializados	150	Jun. 2019			

[*] Indica que el hito ha sido reformulado

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	Project Coordinator
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	Project Coordinator

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

[No se reportaron factores para este período]

Acciones realizadas o a ser implementadas relativas a la sostenibilidad:

La AE continuará su gestión de promoción del proyecto para obtener los recursos necesarios de contrapartida que requiere el proyecto.

Una vez iniciados los talleres de capacitación se implementará una red de difusión a través de las redes sociales que contribuirá a diseminar el programa de la capacitación que servirá de fundamento para la captación y definición de los inversionistas del Centro.

SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS

[No se encontraron lecciones aprendidas]