



Fondo Multilateral de Inversiones
Miembro del Grupo BID

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

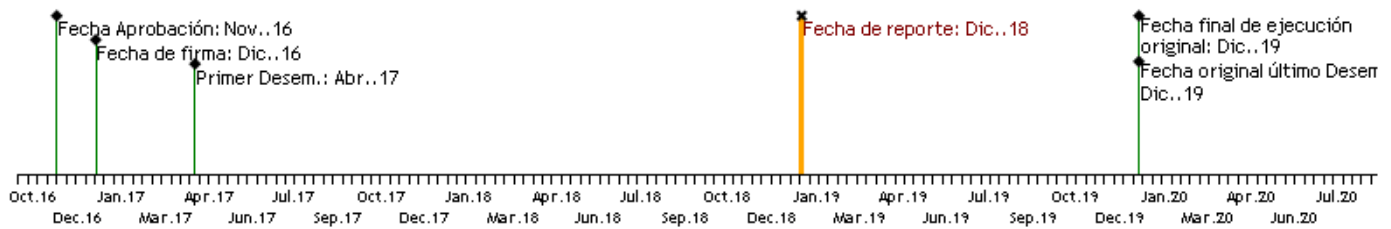
REPÚBLICA DOMINICANA

Agencia Ejecutora: Parque Cibernético de Santo Domingo

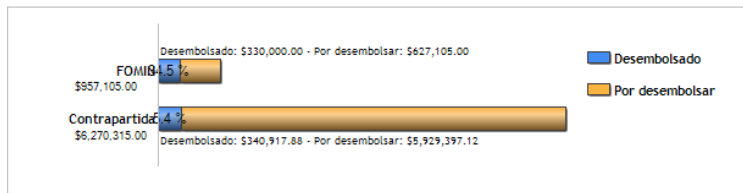
Líder equipo de diseño: SMELDY RAMIREZ

Líder equipo de supervisión: SMELDY RAMIREZ

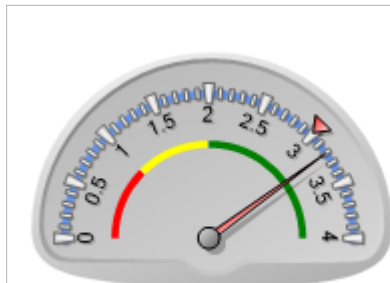
CICLO DEL PROYECTO



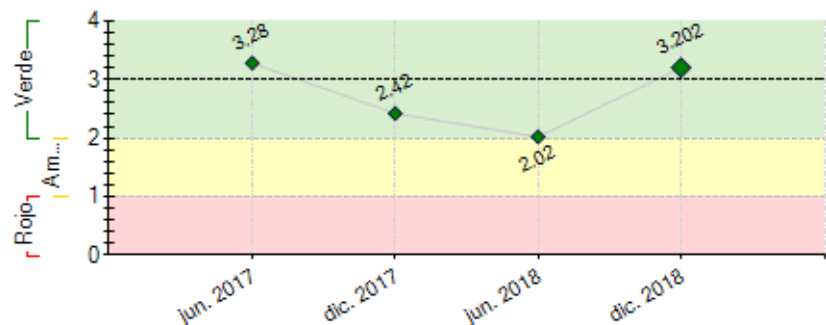
RECURSOS



PUNTAJE DE DESEMPEÑO

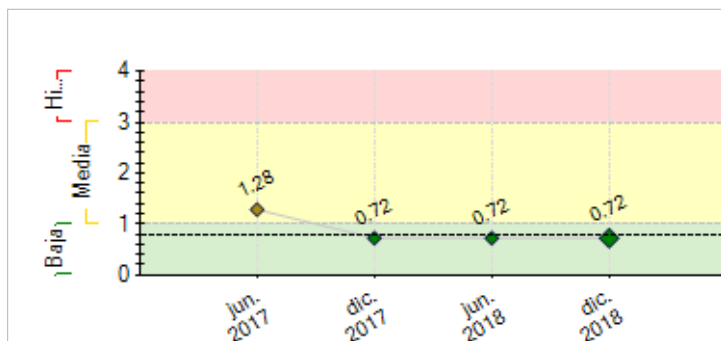


Promedio FOMIN: 2.996



----- Promedio desempeño FOMIN

RIESGOS EXTERNOS



----- Promedio de riesgo FOMIN: 0.781

CAPACIDAD INSTITUCIONAL

Riesgo

Administración Financiera: Media

Adquisiciones: Media

Capacidad Técnica: Media

SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

Resumen del desempeño del proyecto desde el inicio

El Proyecto “**Generación de Capacidades en Jóvenes para el Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas**”, en sus inicios presento cierto retrasos, por la dilación en la presentación de la contrapartida para iniciar las capacitaciones iniciales. Para mitigar esta situación la Unidad Ejecutora conjuntamente con EON Reality establecieron un modelo de capacitación para llevar a cabo el programa concebido.

Como resultado, el Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas se encuentra funcionando. El programa de capacitación para el uso de las tecnologías AR y VR inicio con la participación 28 estudiantes d. Los programas de capacitación son ejecutados por los entrenadores enviados por EON

Se han llevado a cabo campañas de concientización y difusión tanto en el sector publico como privado sobre la importancia del uso y desarrollo de la tecnologías AVR-VR en las diferentes áreas: educación, producción, artes, publicidad y promoción, entre otras.

Se han logrado concertar alianzas con instituciones publicas y privadas para difundir el uso de esta tecnologías así como la creación de programas y proyectos conjuntos en base a VR-AR.

Una dificultad que presenta el proyecto lo es la necesidad de ampliar el Centro a los fines de elevar el numero de personas a ser capacitadas. A tales fines la Unidad Ejecutora estará revisando nuevos espacios así como la posibilidad de adquirir conjuntamente con sus aliados nuevos equipos que faciliten el desarrollo del proyecto.

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

Durante este periodo , la AE inicio el programa de Capacitaciones. Se realizo la convocatoria para el curso que logro captar el interés de 72 personas que fueron evaluados por el Coordinador para su depuración así como por Aubrey McKittrick de EON Reality. Como resultado del proceso de evaluación fueron seleccionados 28 estudiantes para iniciar el programa.

El programa de capacitación se estableció en 2 tandas: una matutina y otra vespertina de 14 estudiantes cada una, para un total de 29 estudiantes.

Los módulos impartidos durante dicho periodo fueron los siguientes:

Semana 1: Orientación Prof Aubrey MacKittrick

Semanas 2 y 3: Modelado 3DSMax Prof Justin Chenoweth

Semanas 4 & 5: EON 10 Studio Prof James Canada

Semanas 6 & 7: JavaScript Prof Alister Mountain

Semanas 8 & 9: Animación Prof Laurent De Laroche

Semanas 10, 11, 12: EON 10 Studio Avanzado Prof James Canada

Semanas 13 & 14 Aplicaciones Móviles - AR Prof Ruben Wood

Semanas 15 & 16: EON Studio CAD Prof Justin Chenoweth

Durante este periodo se logro concretizar la firma alianza con instituciones publicas y privadas.

Sector Privado:

Acción Empresarial por la Educación 18.11.18.

Sector Público Instituto Técnico Superior Comunitario 11.10.18

Ministerio de la Presidencia – Republica Digital 9.10.18

Como parte de la firma del convenio el PCSD tuvo una presencia activa en el acto y presento a todos los asistentes las características del uso, implementación y manejo de las nuevas tecnologías VR-AR.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

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: Satisfactorio	C1.11 Número de jóvenes especializados (110100)	0	100 Nov. 2018	200 Nov. 2019	300 Nov. 2020	300 Nov. 2020		Atrasado
	C1.12 Número de jóvenes y facilitadores completan programas de nivelación (bootcamp) (110100)	0	500 Nov. 2018	1500 Nov. 2019	3100 Nov. 2020	3100 Nov. 2020		Atrasado
	C1.13 Centro de Desarrollo de Tecnologías Digitales Interactivas (CDHI) en pleno funcionamiento, ofreciendo entrenamientos y servicios	0	1 Nov. 2018			1 Nov. 2018		Atrasado
Componente 2: Instituciones públicas y privadas demandan servicios tecnológicos interactivos aplicados al comercio y/o al aprendizaje. Peso: 1% Clasificación: Insatisfactorio	C2.11 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		Atrasado
	C2.12 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		Atrasado
	C2.13 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: Insatisfactorio	C3.11 Número de productos de conocimiento desarrollados	0				2 Nov. 2020		
	C3.12 Número de eventos de diseminación realizados	0	2 Nov. 2018	4 Nov. 2019	4 Nov. 2020	10 Nov. 2020		Atrasado

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 (CIDHI) 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*[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. 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:

A fin de garantizar la sostenibilidad del proyecto se suscribió un convenio de cooperación con el Ministerio de la Presidencia en el marco de Republica Digital que tendrá como uno de sus objetivos el desarrollo de los programas de capacitación para profesores en tecnologías de AVR y VR, para su implementación en las aulas.

SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS

[No se encontraron lecciones aprendidas]