





## SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

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

El Organismo Ejecutor ha cumplido con satisfacción los hitos y metas planteadas para el primer semestre del año, siendo el resultado más importante la selección de los 800 jóvenes beneficiarios de la iniciativa, acción que contempló la valoración de más de 1500 casos en un periodo de cinco meses ininterrumpidos de trabajo. Este proceso implicó la aplicación y valoración de formularios socioeconómicos, entrevistas personales y la coordinación con más de 70 centros educativos técnicos y académicos ubicados en el Gran Área Metropolitana de Costa Rica.

Dentro de los principales desafíos presentados destaca la *Identificación de los candidatos al programa*, lo cual requirió de un esfuerzo en dos niveles: a) Nivel Político, directamente con el Despacho de la Ministra de Educación y la Viceministra Académica para definir el aporte del proyecto en el marco de la estrategia país, y b) Nivel Técnico, articulando con docentes y personal administrativo de los centros educativos participantes, con el fin de hacer una pre selección de los estudiantes acorde al perfil socioeconómico establecido para el programa.

Para el segundo semestre la organización enfocará sus esfuerzos en el diseño de los "storyboards" de los contenidos de Realidad Virtual, la implementación del primer bootcamp y el inicio del proceso de capacitación en la población beneficiaria, tanto a nivel de instrucción del segundo idioma como en las Competencias del Siglo XXI.

### Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

La Fundación Monge ha sido muy diligente en la selección de los participantes y con la población de datos para la línea de base necesaria para realizar la evaluación de impacto de este proyecto. Los esfuerzos de networking que han hecho tanto con las empresas de manufactura avanzada y alta tecnología, como con los departamentos del Ministerio de Educación deben redundar en beneficios para los jóvenes en el proyecto y para obtener un efecto demostrativo que podría ser emulado y escalado.

## SECCIÓN 3: INDICADORES E HITOS

Indicadores		Línea de base	Intermedio 1	Intermedio 2	Intermedio 3	Planificado	Logrado	Estado
<b>Fin:</b> Contribuir a la estrategia de desarrollo del Gobierno de Costa Rica para satisfacer la demanda del sector privado en cuanto a la formación de la fuerza laboral, para seguir atrayendo mayor inversión y más empresas en sectores intensivos en conocimiento	I.1	Número de modelos introducidos por FOMIN que fueron escalados o replicados	0			1	0	
		Dic. 2016				Dic. 2019		
<b>Propósito:</b>  Fomentar la formación de capital humano a nivel técnico para empleos de calidad en industrias intensivas en conocimiento	R.1	Número de jóvenes empleados 6 meses luego de terminar formación	0			680	0	
		Dic. 2016				Dic. 2019		
	R.2	Porcentaje de inserción laboral del programa de empleabilidad juvenil de Fundación Monge	71			85	0	
		Dic. 2016				Dic. 2019		
	R.3	Número de empresas involucradas con el proyecto (empleando jóvenes)	0	20		60	0	
		Dic. 2016	Dic. 2016			Dic. 2018		
<b>Componente 1:</b> Generación de alianzas para la formación e inserción laboral  <b>Peso:</b> 10%  <b>Clasificación:</b> Muy Satisfactorio	C1.I1	Número de alianzas con sector público	0			45	72	Finalizado
		Dic. 2016				Dic. 2017	Jun. 2017	
	C1.I2	Número de alianzas con empresas del sector privado	0			45		
		Dic. 2016				Dic. 2017		
	C1.I3	Número de Coordinadores de Empresa capacitados para inserción laboral	0			40		
		Dic. 2016				Dic. 2017		
<b>Componente 2:</b> Formación Laboral  <b>Peso:</b> 80%  <b>Clasificación:</b> Satisfactorio	C2.I1	Jóvenes provenientes de colegios académicos graduados de formación técnica integral	0			250		
		Dic. 2016				Dic. 2019		
	C2.I2	Jóvenes provenientes de colegios técnicos graduados	0			500		
		Dic. 2016				Dic. 2018		
	C2.I3	Jóvenes post-educación técnica con perfil mejorado	0			50		
		Dic. 2016				Dic. 2018		

C2.14	Porcentaje de jóvenes acompañados para búsqueda laboral	50	60			95	
		Dic. 2016	Dic. 2018			Dic. 2019	
C2.15	Mentores de FM Capacitados	0	40	80		100	
		Dic. 2016	Dic. 2017	Dic. 2018		Dic. 2019	
C2.16	Grupos de alumni Soy Cambio operando	0	1	2		4	
		Dic. 2016	Dic. 2017	Dic. 2018		Dic. 2019	

**Componente 3: El Modelo para Escalar****Peso:** 10%**Clasificación:** Satisfactorio

C3.11	Modelo de FM caracterizado para escalar					Dic. 2019	
C3.12	Sistema de seguimiento de inserción y permanencia laboral					Dic. 2019	

Hitos	Planificado	Fecha Vencimiento	Logrado	Fecha en que se logró	Estado
H1 Condiciones previas	1	Jun. 2017	1	Mar. 2017	Logrado
H1 Proceso de Selección Finalizado	1	Jun. 2017	1	Jun. 2017	Logrado
H2 [*] Contenido Habilidades Socioemocionales validados por MEP y Sector Privado	1	Oct. 2017			
H3 Realización del primer Boot Camp	1	Nov. 2017			
H4 Formación técnica iniciada para cohorte de colegios académicos	1	Mar. 2018			
H5 Lanzamiento Plataforma Matchmaking	1	Dic. 2018			

[\*] 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. Falta de expertise para supervisar los contratos relacionados con desarrollo de software	Media	Apoyarse en expertos externos a la Fundación para la supervisión técnica	Project Guest
2. Desaceleración de la IED afecta la creación de nuevos puestos de trabajo en el país	Media	Monitorear tendencias de las nuevas inversiones en el país para identificar áreas de oportunidad.	Project Guest
3. Los jóvenes beneficiarios del programa no cuentan con teléfonos inteligentes con suficiente capacidad para los paquetes tecnológicos desarrollados para las habilidades socioemocionales	Media	La FM gestionará la adquisición de equipos para las actividades con teléfonos inteligentes	Project Guest
4. La no participación de los coordinadores de empresa de los colegios en las capacitaciones programadas	Baja	Coordinación con el MEP con suficiente antelación por medio de los directores de colegios	Project Guest
5. Falta de capacidad institucional para dar seguimiento simultáneo a 800 jóvenes en sus procesos de formación	Baja	Aumento de personal en la Fundación y refuerzo administrativo	Project Guest

**NIVEL DE RIESGO DEL PROYECTO:** Media **NÚMERO TOTAL DE RIESGOS:** 6 **RIESGOS VIGENTES:** 5 **RIESGOS NO VIGENTES:** 0 **RIESGOS MITIGADOS:** 1**SECCIÓN 5: SOSTENIBILIDAD****Probabilidad de que exista sostenibilidad después de terminado el proyecto:** MP - Muy 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:**

En miras a lograr la sostenibilidad del proyecto posterior a su finalización en diciembre del 2019, durante el primer semestre del 2017 la Unidad Ejecutora inició un proceso de acercamiento con las principales empresas que conforman los sectores de Manufactura Avanzada y Ciencias de la Vida en Costa Rica.

El acercamiento busca crear una relación cercana y colaborativa que permita concretar la futura transición de los egresados del programa hacia el mercado laboral, siendo este un elemento crítico para medir la eficacia del modelo de empleabilidad, y a la luz de los resultados, plantear una propuesta para replicar el modelo y llevarlo a una escala mayor con el aporte económico de las mismas empresas del sector.

La estrategia planteada por la Unidad Ejecutora ha cobrado relevancia dada la creciente demanda del sector privado por contratar capital humano altamente capacitado y la falta de respuesta país por generar los perfiles profesionales acorde a dichas necesidades.

**SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS**

1. Evento Hackathon. Como parte de la creación de los contenidos de Realidad Virtual, se ejecutó	Relativo a Implementation	Autor Salas, Byron
--	---------------------------	--------------------

un Hackathon con el objetivo de crear los "storyboards" de dichos contenidos con aporte de varios actores claves, entre ellos: estudiantes, docentes, programadores, tecnólogos, entre otros.

A pesar de ser un ejercicio muy dinámico y valioso en cuanto al proceso de producción de los "storyboards", el resultado final no cumplió con las expectativas planteadas, siendo una de las principales causas la sobrecarga de la producción en los estudiantes y el no aprovechamiento del saber y el conocimiento de los otros participantes del evento.

2. Vínculo Empresa Privada. Más allá de visualizar el rol del sector privado únicamente como empleador dentro del programa, la Unidad Ejecutora ha planteado incorporarlos en el proceso de formación de los jóvenes becados, principalmente en la definición de situaciones críticas a tomar en cuenta para la capacitación en las Competencias del Siglo XXI y en la validación de los planes curriculares de las carreras de Educación Técnica. Ambos aspectos han sido muy bien recibidos por el sector pues se considera que de esa forma se aprovecha el Know - how de áreas ligadas a Reclutamiento de Personal y además se contribuye a reducir la brecha existente entre el perfil de salida de los becados y el perfil requerido por la industria.

3. Reclutamiento de Jóvenes para el Programa. Un elemento que ha sido crítico en la concreción de este hito ha sido la coordinación previa con el Ministerio de Educación Pública, el cual ha implicado una coordinación política con el Despacho de la Sra. Ministra de Educación y una coordinación técnica con los distintos jerarcas ministeriales. Estas coordinaciones han generado una importante legitimidad hacia el programa, dando como resultado una apertura en los centros educativos, directores y profesores para colaborar en la búsqueda y preselección de los jóvenes, así mismo, en el establecimiento de compromisos para apoyar en el seguimiento de los becados una vez ingresados al programa.

Design

Salas , Byron

Implementation

Salas , Byron