



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: Generando capacidades en la nueva fuerza laboral para la Economía de Conocimiento

Nro. Proyecto: CR-T1151 - Proyecto No.: ATN/ME-15784-CR

Propósito:

Fomentar la formación de capital humano a nivel técnico para empleos de calidad en industrias intensivas en conocimiento

País Administrador

COSTA RICA

País Beneficiario

COSTA RICA

Agencia Ejecutora:

Fundación Monge

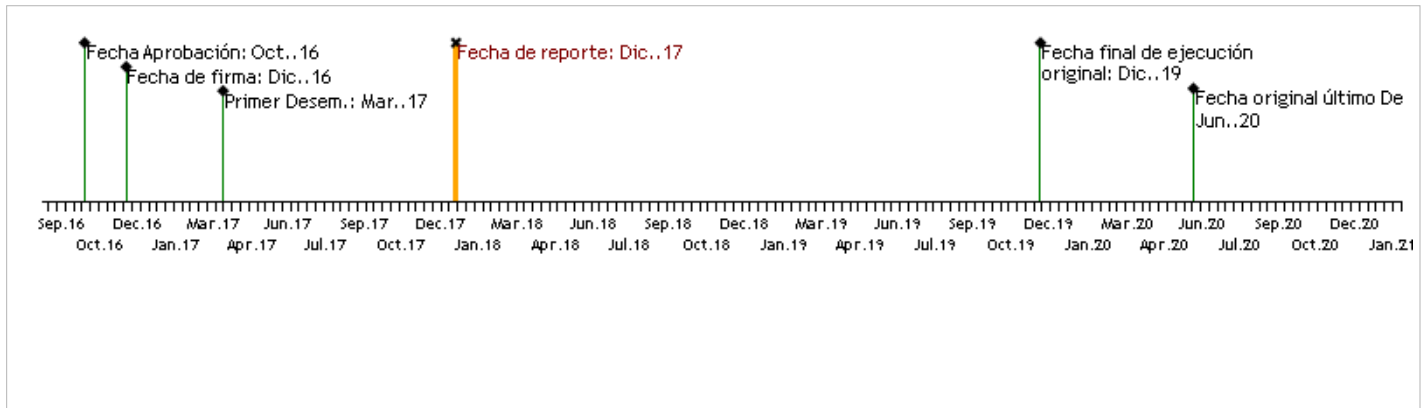
Líder equipo de diseño:

MARITZA VELA

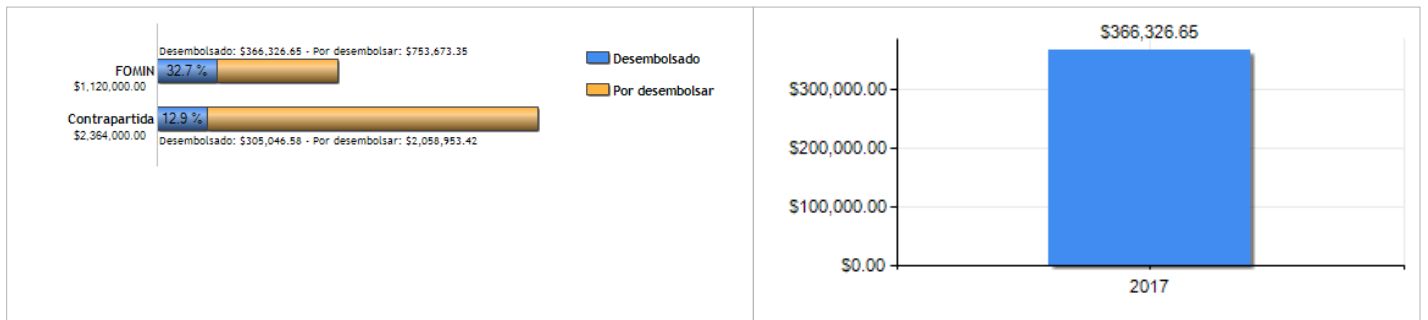
Líder equipo de supervisión:

BETSY MURRAY

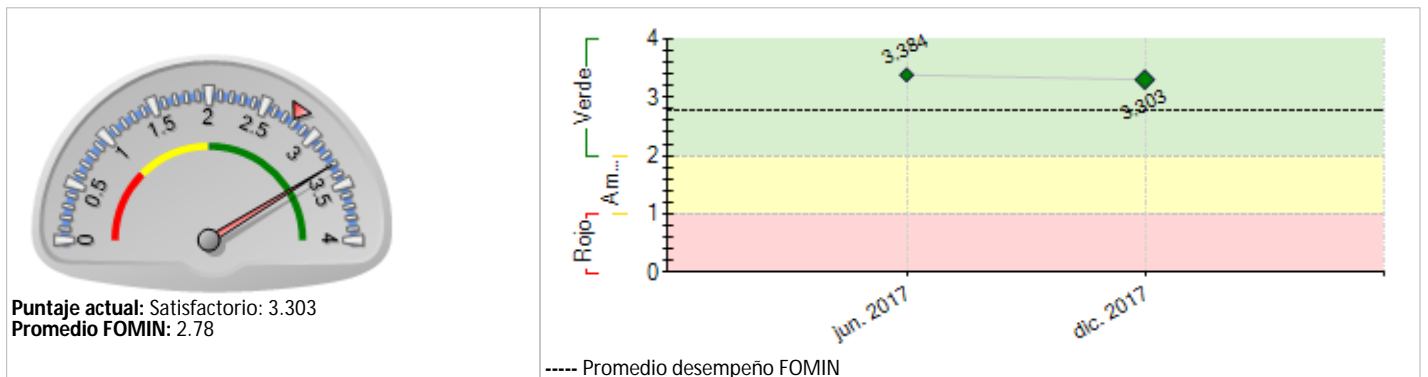
CICLO DEL PROYECTO



RECURSOS



PUNTAJE DE DESEMPEÑO



RIESGOS EXTERNOS

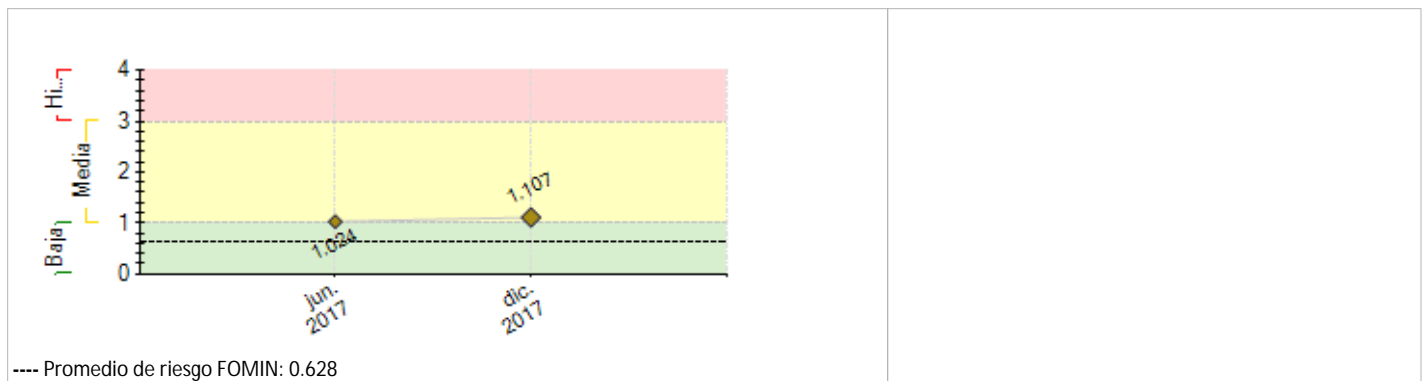
CAPACIDAD INSTITUCIONAL

Riesgo

Administración Financiera: Media

Adquisiciones: Media

Capacidad Técnica: Baja



SECCIÓN 2: DESEMPEÑO

Resumen del desempeño del proyecto desde el inicio

Los principales logros del proyecto alcanzados a la fecha son: 800 jóvenes reclutados, coordinación con más de 80 centros educativos públicos de secundaria, 2 entidades estatales y 1 cámara de empresas, creación de los guiones técnicos de realidad virtual, inicio del programa de capacitación en inglés a cargo de 500 beneficiarios de educación técnica, capacitación de más de 45 coordinadores de empresa de centros educativos públicos y trabajo coordinado con más de 60 empresas del sector de Manufactura Avanzada y Ciencias de la Vida.

El principal obstáculo durante el primer año de ejecución radica en la sección y reclutamiento de los 800 beneficiarios del programa, dada la diversidad geográfica de la iniciativa, aspecto que fue subsanado gracias al trabajo conjunto con el Ministerio de Educación Pública.

En el futuro inmediato se posee una perspectiva alentadora en el marco del proceso de capacitación de los beneficiarios dado la triangulación que la unidad ejecutora se encuentra realizando con el Ministerio de Educación Pública, los centros de formación y el sector privado.

Finalmente, como acciones inmediatas resalta el desarrollo de los contenidos de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Gamificación, así como el inicio de la formación técnica y del segundo idioma a cargo de la población beneficiaria proveniente de los colegios académicos del programa.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

¿Qué quieren decir con acciones inmediatas? Las actividades que se desarrollarán en el siguiente semestre?

Resumen del desempeño del proyecto en los últimos seis meses

En el último semestre se identifican al menos cuatro resultados relevantes. El primero de ellos se relaciona con la creación de los seis guiones técnicos de los contenidos de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Gamificación, resultado que fue alcanzado gracias a los aportes iniciales de estudiantes, docentes e informáticos, así como el trabajo especializado de un equipo de narrativa que permitió profundizar y redactar los guiones finales mezclando elementos de creatividad, innovación y pertinencia.

Un segundo resultado fue el seguimiento continuo de los 800 jóvenes beneficiarios del programa gracias a una red de mentores provenientes del sector privado y público, logrando reclutar a 40 mentores nuevos para un total de 80 mentores activos.

El tercer resultado deriva de la ejecución de los primeros encuentros de Alumni entre egresados del Programa Soy Cambio y los beneficiarios del programa Soy Cambio -BID. Los testimonios de vida y la interacción entre ambas poblaciones incrementó la motivación, claridad y el compromiso de los becados actuales con la oportunidad que representa ser parte del proyecto Fundación Monge - BID.

El último resultado deriva de la realización del primer BootCamp con la participación de más de 50 coordinadores de empresa de los centros educativos públicos participantes del proyecto. La jornada contó con la participación de dos conferencias internacionales provenientes de IBM Brazil y el Institute for the Future en Estados Unidos.

Comentarios del líder de Equipo de Supervisión

De acuerdo con los comentarios de la Agencia Ejecutora

Favor clarificar de qué se trata el bootcamp. Pregunto porque ese termino lo utilizamos en los proyectos de "coding" y puede generar confusión para el lector.

SECCIÓN 3: INDICADORES E HITOS

Indicadores		Línea de base	Intermedio 1	Intermedio 2	Intermedio 3	Planificado	Logrado	Estado
Fin: 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	
Propósito: 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	
Componente 1: Generación de alianzas para la formación e inserción laboral Peso: 10% Clasificación: Muy Satisfactorio	C1.11	Número de alianzas con sector público	0				45	72
			Dic. 2016				Dic. 2017	Jun. 2017
	C1.12	Número de alianzas con empresas del sector privado	0				45	45
			Dic. 2016				Dic. 2017	Dic. 2017
	C1.13	Número de Coordinadores de Empresa capacitados para inserción laboral	0				40	40
			Dic. 2016				Dic. 2017	Nov. 2017
Componente 2: Formación Laboral Peso: 80% Clasificación: Satisfactorio	C2.11	Jóvenes provenientes de colegios académicos graduados de formación técnica integral	0				250	
			Dic. 2016				Dic. 2019	
	C2.12	Jóvenes provenientes de colegios técnicos graduados	0				500	
			Dic. 2016				Dic. 2018	
	C2.13	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	40
			Dic. 2016	Dic. 2017	Dic. 2018		Dic. 2019	Dic. 2017
	C2.16	Grupos de alumni Soy Cambio operando	0	1	2		4	1
			Dic. 2016	Dic. 2017	Dic. 2018		Dic. 2019	Nov. 2017
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	May. 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	1	Oct. 2017	Logrado
H3	Realización del primer Boot Camp	1	Nov. 2017	1	Nov. 2017	Logrado
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 periodo]

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. La no participación de los coordinadores de empresa de los colegios en las capacitaciones programadas	Baja	Se mantiene una coordinación muy cercana con los centros educativos y el Ministerio de Educación Pública que facilita la convocatoria y participación de los coordinadores en los distintos componentes del proyecto.	Project Guest
NIVEL DE RIESGO DEL PROYECTO: Media NÚMERO TOTAL DE RIESGOS: 6 RIESGOS VIGENTES: 3 RIESGOS NO VIGENTES: 0 RIESGOS MITIGADOS: 3			

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:

Un elemento relevante en el proceso de sostenibilidad radica en la posibilidad de replicar y llevar a una escala mayor aspectos claves del proyecto, siendo esto necesario para un mayor acceso a recursos económicos, logísticos, técnicos, entre otros.

En este contexto, la capacitación de los estudiantes en las Competencias del Siglo XXI utilizando tecnología de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Gamificación, ha significado una valiosa oportunidad para construir una estrategia conjunta de la mano con el Ministerio de Educación Pública, traducido en un trabajo colaborativo y de co-creación con el Departamento de Recursos Tecnológicos y el Departamento de Orientación Educativa y Vocacional.

El producto final de esta alianza ha sido la creación de guiones técnicos que se encuentran alineados a la política educativa, curricular y vocacional del Ministerio de Educación con la población estudiantil de secundaria pública del país, lo cual permitirá que en el mediano plazo dichos contenidos puedan ser utilizados como un valioso recurso pedagógico a escala nacional y no solo como una herramienta de capacitación para los beneficiarios del proyecto.

SECCIÓN 6: LECCIONES PRÁCTICAS

	Relativo a	Autor
<p>1. Alcances Hackathon. La realización del Hackathon generó una serie de retos ligados a la logística y participación de estudiantes, docentes e informáticos en un mismo espacio y conformando un mismo equipo de trabajo para la generación de las ideas principales de los Storyboards.</p> <p>A pesar de las dificultades del proceso de creación y las limitaciones técnicas de los primeros guiones creados por los equipos, las ideas co-creadas por los participantes fueron un insumo fundamental en la constitución de los guiones finales, generando una propuesta válida y atractiva ante la mirada de la población joven beneficiaria del programa.</p> <p>Elementos como tecnología, la identidad, la lucha por el bien, los obstáculos, la empatía y la perseverancia, fueron aspectos claves identificados en cada una de las historias del Hackathon, siendo estos derroteros en la producción técnica de la historia final en la que se basará los módulos de VR y AR que establece la iniciativa como elemento de innovación.</p>	Implementation	Salas, Byron
<p>2. Ejecución Jornada BootCamp. Una de las principales fortalezas y claves en éxito del proceso de convocatoria y participación de los coordinadores de empresas en la primera jornada del BootCamp se basó en la estrecha coordinación con el Ministerio de Educación Pública, específicamente con la comisión coordinadora creada por la Sra. Ministra de Educación para canalizar cada una de las solicitudes y oportunidades que representa la iniciativa para el personal docente de las instituciones participantes.</p> <p>Un segundo elemento clave fue la articulación de esfuerzos para la ejecución de la actividad, específicamente con la Coalición Costarricense para Iniciativas de Desarrollo (CINDE) y la empresa IBM, esfuerzo que brindó como resultado la presencia de expositores internacionales, el abordaje de temas innovadores en el sistema educativo público y una metodología lúdica, participativa y amigable con los asistentes participantes del evento.</p>	Implementation	Salas, Byron
<p>3. Sesiones de Alumni. La participación de los egresados del programa Soy Cambio en el proceso de capacitación y motivación de los beneficiarios, generó no solo una mayor concientización por parte los becados de la oportunidad que tienen con el programa, sino que además abrió nuevos puntos de contacto con las empresas privadas dado el rol de "embajadores" asumido por los egresados.</p> <p>La combinación de las historias de vida junto a las habilidades requeridas para lograr su inserción laboral, fueron elementos claves en la ejecución de la sesiones, la mayoría de los jóvenes se identificaron con los relatos, experiencias, retos y aprendizajes narrados por los egresados que participaron en calidad de exponentes.</p> <p>Finalmente, el componente ha generado un efecto multiplicador en la comunidad de egresados, actualmente la organización cuenta con una lista creciente de espera de otros jóvenes que también desean participar del proceso de formación de los actuales becados.</p>	Implementation	Salas, Byron
<p>4. La realización de giras vocacionales por parte de la población estudiantil a las empresas del sector de Manufactura Avanzada, permitió un acercamiento positivo entre los beneficiarios y el personal de las empresas, dando como resultado una reafirmación del proyecto de vida de los jóvenes por incorporarse a este sector de la economía, y adicionalmente una identificación por parte de las empresas del capital humano bien capacitado que representan los beneficiarios del programa en el corto, mediano y largo plazo.</p> <p>Resultado de esos primeros encuentros han surgido otras formas de vinculación con el sector privado, siendo un ejemplo la realización de actividades de voluntariado conjunta entre colaboradores de la empresa y estudiantes beneficiarios del programa en actividades ligadas a la promoción de las STEAM.</p>	Implementation	Salas, Byron
<p>5. El desarrollo de los guiones técnicos de los contenidos de Realidad Virtual y Realidad Aumentada, requirió del apoyo de un equipo de narrativa especializado, que logrará dar una mejor secuencia lógica a las ideas creadas previamente por los estudiantes y docentes, y además profundizar con mayor precisión en la visualización gráfica de los futuros contenidos.</p> <p>Este esfuerzo adicional brindó una versión de los guiones más acorde a las expectativas generadas por el sector privado, el Ministerio de Educación Pública y los mismos estudiantes beneficiarios, generando a su vez una mayor credibilidad del producto final e incrementando sus posibilidades de replicarse a mayor escala en el sistema educativo público.</p>	Implementation	Salas, Byron