

DOCUMENTO DEL BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO
FONDO MULTILATERAL DE INVERSIONES

PANAMÁ

**SANDBOX:
ESPACIO PARA INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA Y ARTES ESCÉNICAS**

(PN-T1259)

MEMORANDO DE DONANTES

Este documento fue preparado por el equipo de proyecto integrado por: Nicole Orillac (DIS/CPN), Estrella Peinado-Vara (MSM/CHO), co-líderes de equipo; Denise Bonome (DIS/CPN), Jesús Navarrete (CSD/HUD), Galileo Solis (IFD/CTI), Alejandra Luzardo (KIC/ICD), Samantha Todd (DSP/DEV), Daisy Ramírez (GCL/FOM) y Patricia Guevara (DIS/LAB). Con apoyo de Elena Heredero (LAB/DIS), Micaela Cordero (LAB/INV) y Mariel Sabra (DIS/CAR).

El presente documento contiene información confidencial comprendida en una o más de las diez excepciones de la Política de Acceso a Información e inicialmente se considerará confidencial y estará disponible únicamente para un grupo restringido de personas dentro del banco. Se divulgará y pondrá a disposición del público una vez aprobado.

ÍNDICE

I.	EL PROBLEMA.....	1
A.	Descripción del Problema.....	1
II.	LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN	5
A.	Descripción del Proyecto	5
B.	Resultados, Medición, Monitoreo y Evaluación del Proyecto	11
III.	ALINEACIÓN CON EL GRUPO BID, ESCALABILIDAD, Y RIESGOS DEL PROYECTO	11
A.	Alineación con el Grupo BID	12
B.	Escalabilidad.....	13
C.	Riesgos del Proyecto e Institucionales	14
IV.	INSTRUMENTO Y PROPUESTA DE PRESUPUESTO	15
V.	AGENCIA EJECUTORA (AE) Y ESTRUCTURA DE IMPLEMENTACIÓN.....	15
A.	Descripción de la Agencia Ejecutora(s)	15
B.	Estructura y Mecanismo de Implementación	16
VI.	CUMPLIMIENTO CON HITOS Y ARREGLOS FIDUCIARIOS ESPECIALES	16
VII.	ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	17

RESUMEN DE PROYECTO

SANDBOX: ESPACIO PARA INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA Y ARTES ESCÉNICAS

(PN-T1259)

En Panamá viven 686,296 de jóvenes entre los 15-24 años que representan una fuerza demográfica del 16.7% de la población y que enfrentan una baja inclusión productiva en la economía - sobre todo para aquellos jóvenes en situación de riesgo social. Las causas de esta baja inclusión productiva son varias. Por un lado, estos jóvenes en riesgo social no poseen las habilidades necesarias que se requieren en el siglo XXI, a pesar de que el mercado laboral está incrementando su demanda. En el ámbito social, conviven con la violencia en la calle, en el hogar y en las escuelas.

Las Industrias Culturales y Creativas (ICCs) ofrecen una oportunidad de inclusión económica y social, sin embargo, no se está aprovechando la oportunidad de generación de empleo y emprendimiento por no existir la formación y desarrollo de experiencia práctica relevante para el desarrollo de las industrias creativas ni para el uso de la tecnología aplicada al sector, que les proporciona las herramientas para innovar. El rezago tecnológico en la formación y producciones escénicas inhibe la innovación y la experimentación contribuyendo, además, a que el crecimiento de las oportunidades para jóvenes en las artes escénicas e industrias asociadas sea muy limitado por la baja competitividad internacional.

El objetivo del proyecto es aumentar las oportunidades de inclusión productiva alrededor de las Industrias Creativas y Culturales para jóvenes en riesgo social a través de una oferta de formación que integra las artes escénicas y la tecnología para el fomento de las habilidades del siglo XXI y la creación de un programa de pasantías que les provea una primera experiencia práctica junto a profesionales de la industria. El proyecto busca fortalecer la capacidad de innovación y experimentación interdisciplinaria y con tecnología entre los profesionales creativos. Para ello se propone crear un SANDBOX – modelo de plataforma casa taller – que combina un espacio equipado para la formación, experimentación interdisciplinaria y la innovación, a partir de la integración de la tecnología con modelos pedagógicos inclusivos e innovadores para jóvenes en riesgo social, artistas profesionales y formadores. La solución propuesta incluye tres elementos principales: i) formación y experiencia práctica para jóvenes en riesgo social con plataforma STEAM, ii) colaboración interdisciplinaria y con tecnología para co-creación de piezas artísticas innovadoras (sofisticación oferta), iii) democratización, descentralización y nuevos canales de distribución de piezas de artes escénicas

Se espera generar oportunidades de inclusión productiva para 385 jóvenes en riesgo social, específicamente adolescentes urbanas/os, con edades comprendidas entre los 12 y 25 años, que habitan principalmente en la provincia de Panamá en las comunidades del Clúster del Centro Histórico (El Chorrillo, Santa Ana, Barraza y San Felipe) con alta incidencia de violencia y con limitadas posibilidades de desarrollo académico, laboral o profesional. El proyecto también habilitará la expansión del modelo de formación para llegar, a través de alianzas, a jóvenes en riesgo en una comunidad adicional, fuera del ámbito de influencia del Casco Histórico, y también a jóvenes migrantes refugiados.

ANEXOS

ANEXO I	Matriz de Resultados
ANEXO II	Presupuesto Resumido
ANEXO III	iDelta

APÉNDICES

Proyecto de Resolución

INFORMACIÓN DISPONIBLE EN LA SECCIÓN DE DOCUMENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN DE PROYECTOS BID LAB

ANEXO IV	Presupuesto Detallado
ANEXO V	Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional (DICI) [incluye la debida diligencia y análisis de la integridad]
ANEXO VI	Informes de Avance (PSR) y Cumplimiento con Hitos y Acuerdos Fiduciarios
ANEXO VII	Plan de Adquisiciones
ANEXO VIII	Reglamento Operativo para la Innovación

SIGLAS Y ABREVIATURAS

ALC	América Latina y el Caribe
BID Lab	Fondo Multilateral de Inversiones
DICI	Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional
FEC	Fundación Espacio Creativo
ICC	Industrias Culturales y Creativas
INEC	Instituto Nacional de Estadística y Censo
IPM	Índice de Pobreza Multidimensional
MEDUCA	Ministerio de Educación
NNA	Niños, niñas y adolescentes
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
OE	Organismo Ejecutor
ONG	Organización No Gubernamental
STEAM	Science, Technology, Engineering, Arts and Math
TIC	Tecnologías de la información y la comunicación

RESUMEN EJECUTIVO

SANDBOX: ESPACIO PARA INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA Y ARTES ESCÉNICAS (PN-T1259)

País y ubicación geográfica:	Barrios de San Felipe, Santa Ana y El Chorrillo que conforman el clúster del Centro Histórico de Ciudad de Panamá y otra comunidad por determinar durante la ejecución		
Agencia Ejecutora:	Fundación Espacio Creativo (FEC)		
Área de Enfoque:	Ciudades Inclusivas		
Coordinación con otros donantes/ Operaciones del Banco:	El proyecto está alineado con las divisiones del Sector Social del BID de Mercados Laborales y Seguridad Social (LMK) y Educación (EDU), con la División de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI) y con División de Vivienda y Desarrollo Urbano. Complementa operaciones de BID Lab sobre las Industrias Culturales y Creativas en Honduras (HO-T1322), Paraguay (PR-T1232), Argentina (AR-T1209) y El Salvador (ES-T1306) y 2 operaciones BID/HUD en Panamá (4944/OC-PN, RG-T3285).		
Beneficiarios del Proyecto:	Los beneficiarios directos del proyecto son 385 jóvenes en riesgo social, específicamente adolescentes urbanos entre los 12 y 25 años, que habitan principalmente en la provincia de Panamá en las comunidades del clúster del Centro Histórico (El Chorrillo, Santa Ana, Barraza y San Felipe) con alta incidencia de violencia y con limitadas posibilidades de desarrollo académico, laboral o profesional. Esto incluye 55 jóvenes de una nueva comunidad de incidencia y 82 mujeres subrepresentadas en los programas de formación y oportunidades laborales relacionadas a roles STEM. También se alcanzará a través de canales digitales a 27 mil personas actualmente excluidas del acceso a una oferta cultura.		
Financiamiento:	Cooperación Técnica:	US\$ 692.650	50%
	TOTAL CONTRIBUCION BID Lab:	US\$ 692.650	
	Contraparte:	US\$ 692.650	50%
	PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO:	US\$ 1.385.300	100%
Periodo de Ejecución y Desembolso:	36 meses de ejecución y 42 meses de desembolsos.		
Condiciones contractuales especiales:	Será condición previa al primer desembolso, a satisfacción del Banco: (i) la designación del coordinador(a) del proyecto y para el segundo desembolso, (ii) acuerdo firmado por los dueños del espacio físico (Dekel Group) confirmando cesión de uso del espacio para el Sandbox y operaciones del OE por los próximos 5 años.		
Revisión de Impacto Medio Ambiental y Social:	Esta operación ha sido evaluada de acuerdo con los requerimientos de la Política de Medio Ambiente y Cumplimiento de Salvaguardias del BID (OP-703) el 4 de marzo de 2020 fue clasificada como C.		
Unidad Responsable de los Desembolsos	Oficina de Representación del Banco en Panamá (CID/CPN)		

I. El Problema

A. Descripción del Problema

- 1.1. **Problema.** En Panamá viven 686,296 jóvenes entre 15-24 años que representan una fuerza demográfica del 16.7% de la población¹ y enfrentan baja inclusión productiva en la economía - sobre todo para aquellos en situación de riesgo social con retos particulares como la tercera tasa más alta de embarazo adolescente en la región centroamericana de 78.5 embarazos por cada 1,000 mujeres entre 15 y 18 años (INEC, 2019), una cobertura educativa neta de solo 52% en la educación media (MEDUCA, 2018), con ambientes rodeados de violencia en comunidades y escuelas (1,445 casos reportados en 2018 según MEDUCA), y con una prevalencia de 1 de cada 3 viviendo en pobreza multidimensional en Panamá (IPM-NNA, 2018).
- 1.2. En Panamá, la tasa de desempleo juvenil (15-24 años) va en aumento, pasando de 6.95% en 2014 a 10.02% en 2019, con una tasa de desempleo juvenil femenino que aumentó a un ritmo más rápido en comparación con el masculino pasando de 8.78% en 2014 a 13.56% en 2019². Además, los jóvenes y en particular las mujeres, han sido tradicionalmente discriminados y/o excluidos y, por lo tanto, sufren más en el mercado laboral, empujándolos hacia empleo informal. Se estima que 119,340 adolescentes y jóvenes no reciben formación académica, vocacional o tienen empleo; de este número, un 50% son mujeres, muchas de las cuales se dedican al cuidado del hogar, de sus hermanos menores, o de sus propios hijos e hijas (MITRADEL, 2019).
- 1.3. Por otro lado, países como Panamá, ven en las ICC un sector estratégico para diversificación de sus economías³ lo cual se traduce en oportunidades laborales mayormente en entornos urbanos cercanos a los jóvenes en riesgo social que enfrentan barreras para ser parte de este desarrollo social y económico. Entre ellas se encuentran:
- 1.4. **Insuficientes habilidades del siglo XXI en jóvenes en riesgo social.** Múltiples estudios tanto del BID⁴ como otras organizaciones internacionales⁵, coinciden en que las habilidades del siglo XXI⁶ son cruciales, no solo para competir, sino también para crecer en el mercado laboral y lograr mayores niveles de bienestar. En las Industrias Culturales y Creativas, estas habilidades son aún más críticas por sus procesos creativos que requieren comunicación, colaboración, así como altos niveles de curiosidad, iniciativa, persistencia, empatía y conciencia social y

¹ INEC – Instituto Nacional de Estadística y Censo

² <https://data.worldbank.org/indicator/SL.UEM.1524.ZS?locations=PA>

³ BID-INDESA, Industrias creativas y culturales en Panamá: diagnóstico del sector y relevancia económica

⁴ Mateo-Berganza et al, BID, 2019, [El futuro ya está aquí: Habilidades transversales de América Latina y el Caribe en el siglo XXI](#).

⁵ World Economic Forum, 2015, [New Vision for Education, Unlocking the Potential of Technology](#)

⁶ El término habilidades del siglo XXI se refiere al conjunto de habilidades fundacionales o transversales que incluyen: habilidades digitales (como pensamiento computacional); habilidades cognitivas avanzadas (como pensamiento crítico o resolución de problemas); habilidades relacionadas con la función ejecutiva (como la autorregulación), y habilidades socioemocionales también llamadas tradicionalmente blandas (como la autoestima, la perseverancia o la empatía)

cultural. Para jóvenes en riesgo social la brecha en estas habilidades del siglo XXI es aún más pronunciada por los ambientes violentos a los que se encuentran expuestos.

- 1.5. **Los y las adolescentes en América Latina y El Caribe (ALC) conviven con la violencia en la calle, en el hogar y en las escuelas.** Según el Estudio de Patrones de Convivencia Escolar en Panamá (2012) de Plan Internacional, la violencia escolar es un fenómeno muy presente para los niños y adolescentes, y se desarrolla en todos los escenarios de la escuela. Los estudios demuestran correlaciones entre las manifestaciones de violencia en el entorno escolar, la deserción escolar temprana (primeros años del colegio) y el involucramiento en actividades delictivas.⁷ En el caso del área de intervención del proyecto, 85% de los niños, niñas y adolescentes (NNA) reconocen saber de la existencia de pandillas en sus barrios (las autoridades nacionales contabilizan 91 pandillas ejerciendo actividad delictiva en las comunidades de Panamá y San Miguelito⁸). Los hogares tampoco resguardan a los jóvenes de la violencia donde se estima que el 44.9% de los niños, niñas y adolescentes con edades 1 a 14 años son disciplinados a través de métodos violentos por sus padres o cuidadores.⁹
- 1.6. **Insuficientes habilidades digitales en un mercado laboral con una creciente demanda.** En base a los datos levantados de visitas domiciliarias realizadas por FEC en el área de incidencia del proyecto, menos de un tercio de los jóvenes tienen un computador o acceso al internet en casa. Esta realidad es congruente con los resultados del Índice de Pobreza Multidimensional (IPM) de Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) de 2018, donde el indicador que mide el acceso a internet es el segundo que más aporta a los niveles de pobreza de los NNA entre 10-14 años (17.3%) y los 15-17 años (12.9%). Esta brecha tecnológica empeora la exclusión social disminuyendo las posibilidades de entrar a un mercado laboral que ha incrementado su demanda de personas con habilidades digitales. De las 20 habilidades que más crecieron en Argentina, Brasil, Chile y México, 10 están relacionadas con el desarrollo tecnológico (Amaral et al., 2019).
- 1.7. **Ausencia de plataformas STEAM¹⁰ para la formación y desarrollo de experiencia práctica relevante para las Industrias Culturales y Creativas (ICC).** La oferta y espacios físicos de formación no es adecuada para integrar las artes escénicas y la tecnología de modo que permita que éstas sean un vehículo de inclusión social de jóvenes en riesgo y prepararlos para las exigencias competitivas del mercado. A pesar de las diversas experiencias exitosas a nivel latinoamericano que evidencian que la formación ofrecida a través de Programas Artísticos y Culturales como ENLACES¹¹ de FEC no es solo complementa una

⁷ PLAN Internacional. Estudio de Patrones de Convivencia Escolar en Panamá. 2012

⁸ Sistema Nacional de Estadísticas Criminales. Número de pandillas delictivas judicializadas registradas según provincia. Años 2014-2016.

⁹ INEC. Encuesta de Indicadores Múltiples por Conglomerados. 2013.

¹⁰ STEAM son las siglas que identifican a las disciplinas Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics, es decir, ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Tradicionalmente, el foco de esos ámbitos científicos y tecnológicos se centraban en el STEM, si bien desde hace unos años encontramos la tendencia de incorporar el arte para generar innovación y creatividad a los procesos.

¹¹ ENLACES Programa preventivo para NNA de 9 a 18 años que por medio de las artes escénicas busca desarrollar su potencial artístico y brindarles herramientas de autocuidado y habilidades sociales.

educación integral y de calidad, sino también forma en habilidades del siglo XXI,¹² en Panamá y la región, hay una carencia de casos de implementación que integren una nueva pedagogía basada en el arte y la tecnología, que contribuyan a disminuir la agresividad y otras conductas de riesgo de los jóvenes que son reflejo de los ambientes violentos en los que están inmersos, y que los prepare efectivamente para competir en el mercado laboral en general, y el de las industrias creativas en específico, donde cada vez la importancia de contar con una experiencia práctica que muestre las habilidades relevantes para las oportunidades de trabajo incrementa¹³.

- 1.8. **Brechas de género en las habilidades para el siglo XXI.** Dentro de las habilidades del siglo XXI resaltan las brechas de género en habilidades digitales y habilidades socioemocionales¹⁴. En el caso de las habilidades digitales, una primera brecha está relacionada a la formación, donde las mujeres en ALC representan solo el 30% de los graduados en carreras terciarias y universitarias en STEM revelando con esto la baja propensión a elegir carreras correspondientes a sectores de alta productividad o que puedan beneficiarse de la innovación tecnológica¹⁵. Este comportamiento en la selección de su formación está a su vez relacionado con las brechas en habilidades socioemocionales donde la literatura demuestra que las mujeres manifiestan una mayor aversión al riesgo, menor actitud ante la competencia y menor propensión a negociar, lo cual incide en la selección de carreras percibidas como menos riesgosas, así como a no dedicarse a campos de estudio de dominancia masculina como las carreras STEM¹⁶. Adicionalmente, una serie de factores contextuales que resaltan los sesgos o estereotipos de género pueden originar o amplificar la magnitud de las brechas (ejemplo: la asociación de las mujeres a cadenas de cuidado vs los hombres). Esta trayectoria sin embargo puede ser modificada al trabajar en el desarrollo y aprendizaje de las habilidades socioemocionales con especial énfasis en las etapas de niñez y adolescencia, así como trabajando para desactivar estereotipos en los sistemas y entornos para las mujeres¹⁷.
- 1.9. **Los sectores de la economía naranja deben prepararse para innovar y generar soluciones apalancando las nuevas tecnologías.** En el ámbito del arte contemporáneo y la cultura, existe una tendencia cada vez más fuerte a entremezclar elementos artísticos con video, animación, sonido, realidad aumentada y virtual, impresión 3D, ciencia, software e interacciones sociales¹⁸, así como colaboraciones entre artistas y desarrolladores, expertos en tecnología,

¹² Organización de Estados Iberoamericanos. Construyendo Ciudadanía. 16 experiencias Colombianas. 2009

¹³ Mateo-Berganza et al, BID, 2019, [El futuro ya está aquí: Habilidades transversales de América Latina y el Caribe en el siglo XXI.](#) Capítulo 2

¹⁴ También conocidas como habilidades blandas o no cognitivas.

¹⁵ Bustelo et al (2019). El futuro del trabajo en América Latina y el Caribe: ¿Cómo será el mercado laboral para las mujeres?

¹⁶ Mateo-Berganza et al, BID, 2019, [El futuro ya está aquí: Habilidades transversales de América Latina y el Caribe en el siglo XXI.](#) Capítulo 4

¹⁷ Idem

¹⁸ The Guardian. (2016). Arts, Culture, Creativity and Tech: Key Trends for 2016. Disponible en: <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/2016/jan/08/arts-culture-creativity-technology-keytrends-2016>

diseñadores y científicos¹⁹. Esto está empezando a ocurrir también en América Latina como lo evidencian los 6 casos presentados en el estudio BID Lab titulado “Emprendimientos Tecnocreativos. Creatividad y Tecnología, ¿aliados o enemigos”. La capacidad de LAC de formar parte de estas tendencias de innovación de forma efectiva dependerá en gran medida de la formación y exposición del talento a la experimentación con nuevas tecnologías.

- 1.10. **El rezago tecnológico en la formación y producciones escénicas inhibe la innovación y la experimentación.** Un estudio²⁰ comisionado por la Fundación Espacio Creativo (FEC) en 2017, sobre la oferta académica de las artes escénicas en Panamá, sugiere que la baja competitividad del sector se debe al bajo nivel de los programas educativos²¹ que, en su mayoría, utilizan modelos de entrenamientos basados en conceptos y tecnologías desfasadas. Al mismo tiempo, los programas de estudio que proponen un acercamiento a la tecnología no han podido ser implementados por faltas de personal idóneo, y no existe oferta en las artes en la educación pública para jóvenes a nivel de bachiller técnico.²² Adicionalmente, los artistas profesionales jóvenes tienen pocas oportunidades de formación práctica y de creación de producciones con nuevas tecnologías por la poca disponibilidad de espacios con las condiciones necesarias (tecnología, acústica, piso acondicionado para la danza, etc.) accesibles en etapas previas a un espectáculo y que permitan la convergencia para la creación interdisciplinaria. La opción de alquiler de equipos está limitada a espectáculos y la de adquisición es incompatible con el flujo de caja que arrojan los trabajos esporádicos de corta duración.
- 1.11. **Crecimiento de oportunidades para jóvenes en las artes escénicas e industrias asociadas limitado por la baja competitividad internacional.** En países pequeños, el crecimiento de las artes escénicas e industrias relacionadas - y por ende las oportunidades laborales en las mismas - depende en gran medida de la internacionalización de las producciones las cuales se dan a conocer por medio de festivales internacionales. Las producciones panameñas enfrentan limitaciones para poder competir en festivales nacionales, regionales o internacionales. Ejemplos concretos son los festivales internacionales de artes escénicas en Panamá: Prisma y Festival de Artes Escénicas (FAE). Ambos han optado por desarrollar convocatorias separadas para poder incluir a grupos panameños que, de otra manera, serían excluidos en el proceso de selección formal por su falta de oferta competitiva. A modo de ejemplo, se puede referenciar que, de las 450 a 500 aplicaciones provenientes de 55 países, menos del 1% de las propuestas son de creadores panameños.

¹⁹ A. Souppouris. (2014). Technology Has Changed Art, and This is How It Looks Like. The Verge.

²⁰ https://www.academia.edu/41055963/Centro_Internacional_de_Formación_Profesional_de_Danza_Contemporánea_Eje

²¹ Las instituciones que ofrecen programas postsecundarios en las artes son: Universidad del Arte Ganexa, la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá y la Universidad Especializada de las Américas. Ministerio de Cultura gestiona la Escuela Nacional de Danzas, único centro oficial que ofrece un Técnico Superior en Danza.

²² El Ministerio de Educación reconoce 112 Institutos Técnicos, pero ninguno ofrece programas de danza o las artes.

- 1.12. **Oferta de artes escénicas centralizada y con acceso limitado por barreras de distancia.** El estudio de la Industria de la Música de Panamá (Stanziola, 2017) sugiere que, a pesar de una variada oferta de festivales y ferias por todo el país, la oferta de artes escénicas se concentra en el centro de la Ciudad de Panamá²³. Uno de los hallazgos del Primer estudio de participación y consumo cultural y artístico (Stanziola, 2019)²⁴, sugiere que el público participante en eventos culturales gratuitos al aire libre tiende a tener un alto nivel de educación formal (20% con estudios de posgrado), y con salarios significativamente por encima a la mediana de salario de \$700 USD (17.6% con salarios de \$3000 USD al mes en adelante). Este mismo estudio sugiere que una de las barreras más significativas para que más personas asistan a eventos culturales son las distancias. Ante el reto de las distancias, la innovación tecnológica tiene el potencial de democratizar y descentralizar la oferta artística. Un ejemplo es la plataforma de *video on demand* Teatrix de Argentina que permite disfrutar el teatro en cualquier momento y lugar desde distintos dispositivos electrónicos permitiendo democratizar el acceso a distintas poblaciones como gente mayor, discapacitados y otro tipo de público.

II. La Propuesta de Innovación

A. Descripción del Proyecto

- 2.1. **Objetivo del proyecto.** Aumentar las oportunidades de inclusión productiva dentro de las Industrias Creativas y Culturales (ICC) para jóvenes en riesgo social a través de una oferta de formación que integra las artes escénicas y la tecnología para el fomento de las habilidades del siglo XXI; y la creación de un programa de pasantías que les provea una primera experiencia práctica junto a profesionales de la industria.
- 2.2. El proyecto trata de aprovechar el potencial de las ICC tanto en la generación de empleo y emprendimiento como el potencial de la creatividad y expresión artística como herramientas para el desarrollo de habilidades blandas y del Siglo XXI en los jóvenes. En ambos casos, a través del modelo de intervención se quiere contribuir a aumentar las oportunidades de inclusión productiva y laboral de jóvenes en riesgo.
- 2.3. La solución propuesta incluye: i) formación y experiencia práctica para jóvenes en riesgo social con plataforma STEAM, ii) colaboración interdisciplinaria y con tecnología para co-creación de piezas artísticas innovadoras (sofisticación oferta) y; iii) democratización, descentralización y nuevos canales de distribución de piezas de artes escénicas. Esto se conseguirá: 1) fortaleciendo la formación teórico-práctica para jóvenes en riesgo a través de las artes escénicas con integración de tecnología; 2) fomentando la innovación y la experimentación interdisciplinaria con tecnología con la creación de un *Sandbox* y; 3) generando oportunidades de formación práctica junto a profesionales de las industrias creativas.
- 2.4. Se busca fortalecer la capacidad de innovación y experimentación interdisciplinaria y con tecnología entre los profesionales con miras a: i)

²³ [Estudio del Mercado de la Música de Panamá, 2017](#) comisionado por Fundación Ciudad del Saber

²⁴ [Primera encuesta de consumo cultural de la Ciudad de Panamá, Julio 2019](#) comisionado por el PNUD y el Municipio de Panamá

democratizar la oferta cultural a través del fortalecimiento de la calidad y variedad del contenido, ii) generar productos en nuevos formatos digitales que faciliten la descentralización de la oferta apalancando el potencial de la tecnología. Los procesos creativos para estos últimos objetivos serán en co-creación con jóvenes en riesgo social en contribución a su formación práctica, creación de vínculos con profesionales de la industria y ampliar su visión sobre las posibilidades laborales en las ICC. El SANDBOX – modelo de plataforma casa taller – combina un espacio equipado para la formación, experimentación interdisciplinaria y la innovación a partir de la integración de la tecnología con modelos pedagógicos inclusivos e innovadores para jóvenes en riesgo social, artistas profesionales y formadores (ToT - Training of Trainers).²⁵

- 2.5. **Beneficiarios.** 385 jóvenes en riesgo social, específicamente adolescentes en entorno urbano²⁶ con edades comprendidas entre los 12 y 25 años, que asisten a la escuela si están en edad escolar, que habitan en las comunidades de El Chorrillo, Santa Ana, Barraza y San Felipe con alta incidencia de violencia y con limitadas posibilidades de desarrollo académico, laboral o profesional. Estas comunidades conforman el clúster del Centro Histórico de la Ciudad de Panamá que es el corazón de la actividad cultural y está en medio de un proceso de gentrificación. El proyecto también habilitará la expansión del modelo de formación para llegar, a través de alianzas a jóvenes en riesgo, a una (1) nueva comunidad y a jóvenes migrantes refugiados.
- 2.6. La población beneficiaria del proyecto, y atendida desde 2010 por el programa ENLACES, presenta una radiografía que no se aleja del panorama nacional descrito anteriormente²⁷: 41% se encuentran por debajo de la línea de pobreza económica donde 11% están en pobreza extrema, 33% viven en pobreza multidimensional, 60% viven en hogares en condiciones de vulnerabilidad (monoparentales, liderados por mujeres solas, familias extendidas en condición de hacinamiento, niños a cargo de familiares o tutores distintos a los padres biológicos), 47% de los padres no han logrado graduarse de la secundaria, 20% ha perdido un año escolar o se les ha hecho repetir grados por limitaciones en la convalidación de créditos académicos (niños migrantes y refugiados), 33% tienen a un padre o madre desempleado, 33% han sido víctimas o testigos de violencia doméstica, 13% tiene a un padre que está o ha estado privado de libertad y 46% enfrentan alguna forma de negligencia o desvinculación de padre o tutor en torno a los cuidados.
- 2.7. Adicionalmente, **50 jóvenes de diversos grupos sociales y 45 artistas profesionales** recibirán formación especializada y sensibilización orientada a desarrollar su rol como facilitadores o cocreadores junto a los jóvenes en riesgo como parte de la metodología de desarrollo de habilidades del siglo XXI. Estos artistas incluyen profesionales afiliados y no afiliados²⁸ a FEC que se desenvuelven en el ámbito de la pedagogía de la danza, creación coreográfica y/

²⁵ Ver video Pitch para Desafío Naranja de BID Lab 2019: <https://youtu.be/eCdMav6eboc>

²⁶ Según la Encuesta de Propósitos Múltiples, marzo 2019 de INEC, 72% de la población nacional vive en áreas urbanas.

²⁷ Mediciones del programa ENLACES en 2019.

²⁸ Artistas que se desempeñan como bailarines, coreógrafos y docentes de danza de instituciones clave como Fundación Gramos Danse, Escuela Nacional de Danza, Ballet Nacional de Panamá.

o interpretación. De estos artistas 66% son mujeres, tienen 19 años o más y 98% radican en la ciudad de Panamá. Todos forman parte de la “gig-economy”²⁹ que complementan con docencia para conseguir ingresos mensuales constantes, 41% recibieron título universitario en artes escénicas y 100% recibieron la titulación fuera de Panamá. También se integrarán en los procesos de co-creación a otros artistas interdisciplinarios que son figuras de referencia en sus sectores como fotógrafos, cineastas, músicos, diseñadores gráficos, editores de videos, arquitectos, iluminadores, productores.

- 2.8. Finalmente, la distribución y comercialización de productos artísticos creados en el Sandbox ayudará a que aproximadamente **65,000** personas, que por diversas razones se mantienen **excluidos de la oferta artística** del país, tengan acceso a través de medios digitales a este tipo de contenidos. Esto reducirá considerablemente el costo ambiental del transporte de personas y equipos para realizar largas giras por el país.
- 2.9. **Poblaciones excluidas:** A través del programa Enlaces y varios proyectos desde 2018³⁰, FEC ha logrado atraer, integrar y sostener vínculos de trabajo con 235 jóvenes de otros grupos sociales excluidos cuya continua inclusión se priorizará en el proyecto: i) jóvenes **afrodescendientes** con un elevado asentamiento en los barrios de El Chorrillo, San Felipe, Calidonia, Santa Ana y Curundú que, si bien residen alrededor del inmenso polo de desarrollo que representa el área urbana de la Ciudad y el Centro Histórico, presentan altos niveles de pobreza urbana caracterizado por el deterioro de las viviendas, el hacinamiento en el hogar, el desempleo, subempleo e inseguridad,³¹ ii) refugiados y solicitantes de asilo, migrantes, iii) madres adolescentes, iv) adolescentes institucionalizados y/o bajo la protección del Estado, v) jóvenes de comunidades suburbanas, alejados de la oferta formativa y cultural disponible (barrios de La Locería, Mañanitas y Río Abajo).
- 2.10. **Inclusión de Género:** El proyecto trabajará para mantener el balance de género teniendo en cuenta que la inclusión de la tecnología usualmente deja atrás a las niñas y que el entrenamiento artístico excluye a los varones por prejuicios sociales. Este sería el primer programa abriendo oportunidades formalmente en las ICC por lo que se establece una meta de 40% de mujeres completando la capacitación técnica y un 35% de mujeres participando en pasantías. Adicionalmente, se contemplará el cuidado del lenguaje y contenidos para que sea inclusivo de la población no binaria y LGBT en los materiales y procesos formativos.
- 2.11. **Componente 1 - Acceso a tecnología y programa de formación STEAM para jóvenes vulnerables (BID Lab: US\$ 265,000; Contrapartida: US\$ 155,523):** El

²⁹ Se refiere a un modelo basado en pequeños encargos o bajo demanda. Un nuevo modelo de economía que se ve especialmente favorecido por el de las tecnologías de la información y de la comunicación, y por la consolidación de las plataformas digitales. <https://www.ennaranja.com/para-ahorradors/que-es-la-gig-economy/>

³⁰ Organizaciones locales e internacionales tales como ACNUR, y RET Internacional, Voces Vitales, Fundación Amaneceres, Fundación Danzárea y el Municipio de Panamá.

³¹ UNICEF. La niña indígena y el adolescente urbano: Entre riesgos y oportunidades: Una Agenda para la Acción. Panamá, 2011.

objetivo del componente es fortalecer el programa de formación teórico-práctica de FEC para jóvenes en riesgo a través de las artes escénicas sistematizando la integración de tecnología, apoyando en la adecuación del espacio físico del Sandbox y amplificando el alcance a una nueva comunidad en el país. Específicamente se busca: i) generar oferta de formación en producción técnica y habilidades del siglo XXI integrando tecnología y artes escénicas; ii) impulsar la co-creación de piezas de artes escénicas entre jóvenes con el apoyo de artistas y facilitadores entrenados; iii) adecuar un espacio físico (Sandbox) equipado con nuevas tecnologías y; iv) replicar el modelo de formación en una nueva comunidad en alianza con organizaciones de la industria y/o sistema educativo público.

- 2.12. Con los recursos de BID Lab se diseñará el programa de formación teórico-práctica integrando tecnología, se aportará en la convocatoria e implementación de la formación y se invertirá en una campaña de comunicación y programa de incentivos (servicio de guardería y otros) que faciliten la participación de mujeres en la formación y pasantías. Adicionalmente, se financiará el proceso de expansión de la oferta de formación de FEC a una nueva comunidad de un entorno urbano con características similares de riesgo para jóvenes y donde se identifique una alianza pertinente para la ejecución. Finalmente, para atender el problema de poca disponibilidad de espacios con las condiciones necesarias para la formación práctica y creación de producciones con nuevas tecnologías (ver 1.10) se contribuirá a la adecuación tecnológica del Sandbox en el espacio cedido para uso por Dekel Group, desarrolladores en el Centro Histórico con una visión de aportar al desarrollo de su oferta cultural y propietarios del edificio donde actualmente opera FEC.
- 2.13. El componente incluye las siguientes actividades: i) diseño, adecuación y equipamiento tecnológico de los espacios de formación Sandbox, ii) desarrollo de currículo STEAM, formación de facilitadores y sensibilización de artistas para trabajar efectivamente con jóvenes en riesgo, iii) convocatoria a participantes del programa, iv) desarrollo de los talleres de formación, v) desarrollo de co-creaciones escénicas por los jóvenes integrando tecnología y facilitadas por artistas profesionales.
- 2.14. Los resultados principales de este componente incluyen: i) mejorar las habilidades del siglo XXI³² en jóvenes que completan la capacitación mejorando el índice promedio de los participantes en 10% contra el año anterior a partir del año 2, ii) 145 jóvenes en riesgo que completan su participación en un proceso de co-creación, iii) 55 jóvenes de una nueva comunidad beneficiados por la oferta de formación de FEC
- 2.15. **Componente 2 - Innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural con integración de tecnología (BID Lab: US\$196,550; Contrapartida: US\$268,850):** El objetivo de este componente es fomentar la innovación y la experimentación interdisciplinaria con tecnología en el nuevo

³² En este proyecto proyecto: (1) Aumento en nivel de habilidades digitales medidos a través de pre y post test, o (2) Desarrollo de habilidades socioemocionales como la creatividad, iniciativa y curiosidad aplicada a la solución de problemas, a través de la corporalidad y el trabajo en equipo, evaluable a través de rúbricas

Sandbox. Específicamente se busca: i) ofrecer formación especializada para profesionales de las artes escénicas apalancando la experiencia, metodologías y curricula de FEC en integración de tecnología, habilidades de colaboración y conceptualización de proyectos; ii) fomentar la producción experimental de nuevas piezas de artes escénicas de alta calidad utilizando las herramientas tecnológicas del Sandbox y formatos para distribución digital; iii) formar alianzas para escalar la distribución de la oferta en comunidades fuera de la ciudad y con menores ingresos a través de redes como las Infoplazas³³ y; iv) crear una estrategia y piloto para distribución y exhibición a través de canales digitales como Youtube, Vimeo, Digital Theatre y Teatrix, considerado el Netflix de las artes escénicas.

- 2.16. Con los recursos de BID Lab, y en el nuevo espacio Sandbox, se implementarán talleres de formación especializada para el fomento de la innovación tecnológica a nivel profesional en las artes escénicas y la creación de producciones experimentales en base a estos conocimientos y habilidades adquiridas en las cuales participarán también jóvenes en riesgo social que construirán experiencia práctica. También se invertirá en el diseño e implementación de la estrategia que permitirá experimentar y generar aprendizajes sobre el potencial de los formatos y canales digitales para la democratización y la descentralización de la oferta cultural.
- 2.17. El componente incluye las siguientes actividades: i) talleres de formación especializada para la formación para profesionales, ii) desarrollo de co-creaciones experimentales entre artistas interdisciplinarios y con jóvenes como asistentes o pasantes, iii) generación de alianzas dentro y fuera de la ciudad, iv) diseño e implementación de estrategia para penetración de audiencias a través de canales digitales.
- 2.18. Como resultado de este componente se espera obtener: i) 12,000 nuevos consumidores de la oferta cultural en vivo, ii) 27,000 personas únicas con acceso a contenidos a través de canales digitales, iii) 45 artistas profesionales que completan capacitación especializada, iv) 8 producciones creadas dentro del Sandbox integrando tecnologías y procesos de colaboración interdisciplinaria, v) 27 proyectos creados por equipos que utilizan el espacio físico del Sandbox
- 2.19. **Componente 3 - Experiencia práctica en las industrias creativas para jóvenes vulnerables (BID Lab: US\$56,900; Contrapartida: US\$31,550):** El objetivo del componente es diseñar y crear oportunidades de formación práctica junto a profesionales de las industrias creativas para jóvenes en riesgo que les permitan tomar decisiones y prepararse para integrarse al mercado laboral en economía naranja. Específicamente se busca i) crear un programa de pasantías en producciones y otros roles en las ICC relacionados a la formación STEAM, ii) crear alianzas en las industrias creativas para generar una fuente sostenible de oportunidades de pasantías, iii) generar aprendizajes del modelo de pasantías como puente para la inclusión productiva de jóvenes en las ICC.

³³ Las Infoplazas son aproximadamente 300 centros a nivel nacional que tienen como objetivo cerrar la brecha digital en zonas rurales y urbanas. <https://www.infoplazas.org.pa/infoplazas/>

- 2.20. Con los recursos de BID Lab se contratarán las consultorías para diseñar, monitorear y evaluar el programa de pasantías que responda a la realidad de los jóvenes en riesgo y las demandas de las ICC. También generar productos de conocimiento y divulgación de los resultados del proyecto que apalanquen los esfuerzos de formación de alianzas para la sostenibilidad a largo plazo.
- 2.21. El componente incluye las siguientes actividades: i) diseñar el programa de pasantías; ii) talleres y reuniones para sensibilizar y formar alianzas para la generación de pasantías y; iii) consultoría para el monitoreo, evaluación y sistematización de aprendizajes de la implementación del piloto de pasantías.
- 2.22. Los resultados de este componente serán: i) 43 jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía relacionada con su plan de entrenamiento STEAM, ii) 42 jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía relacionada con un proceso de co-creación artística en artes escénicas con profesionales, iii) participación de 35% de mujeres en las pasantías.
- 2.23. **Innovación:** El elemento innovador del proyecto se basa en la **integración de la tecnología en las artes escénicas** partiendo de un proceso de **formación para jóvenes en riesgo social** en herramientas de tecnología relacionadas con la producción artística y con el desarrollo de nuevos productos de artes escénicas. Se trata de integrar la tecnología desde la conceptualización para generar una oferta cultural más competitiva a nivel internacional y a la vez facilitar a los jóvenes vulnerables una ruta hacia el mercado laboral. El desarrollo de nuevas habilidades técnicas permitirá a los jóvenes penetrar en una industria a la cual no tiene acceso. En Panamá se han desarrollado iniciativas de pasantías laborales para jóvenes³⁴ pero estas se encuentran enfocadas en la inmersión en industrias tradicionales tales como la banca y servicios; así como programas de formación artísticos³⁵ que no han incursado en el programa de pasantías, ni en la integración de las disciplinas STEAM. A nivel local, es la primera experiencia que, en enfoque y volumen de participantes, utiliza el desarrollo de habilidades del siglo XXI, y el desarrollo integral y la formación en STEAM, como punta de lanza para la incorporación de jóvenes vulnerables en el prometedor campo de la economía creativa.
- 2.24. El abordaje integral de artes escénicas, **desarrollo de habilidades del siglo XXI** y experiencias de **pasantías** es un diferenciador a nivel global. Aunque múltiples organizaciones a nivel regional y global trabajan con la danza como herramienta de cambio, el desarrollo artístico como herramienta pedagógica y ofrecen posibilidades de desarrollo profesional a través de alianzas con centros de formación técnico y superiores, éstas **no incorporan el desarrollo de procesos de formación técnica, ni integración entre nuevas tecnologías y artes escénicas**. Algunos ejemplos de estas organizaciones son el colegio del cuerpo (Colombia), MindLeap (Rwanda), Kolkata Sanved (India), In Movement (Uganda), Fundación Anar (España), Voces (España), Fundación Plan Internacional (España) y Save the Children - Transhuella (Colombia).

³⁴ COSPAE, Fundación Alberto Motta, Glasswing, Voces Vitales

³⁵ Danzárea, Movimiento Nueva Generación, Danza Nova

- 2.25. Investigación a nivel internacional avala la **efectividad de programas** similares al propuesto en este proyecto. El *American Journal of Dance Therapy* evaluó programas de danza en 54 escuelas multiculturales en Estados Unidos concluyendo su efectividad para la reducción de los comportamientos violentos, desarrollo de comportamientos prosociales, estrategias de auto control y herramientas de solución de conflictos.³⁶ Al evaluar en 2018 los efectos de la aplicación del programa Enlaces de FEC como propuesta metodológica para fortalecer los elementos fundamentales del desarrollo en preadolescentes, se pudo determinar que existen efectos positivos en el desarrollo de los estudiantes participantes en el estudio³⁷. La metodología del Programa Enlaces en general, y de Sandbox en particular, se alinea con prácticas novedosas sugeridas por organismos internacionales, que invitan a pensar la educación del siglo XXI como un proceso de “Desescolarización de la escuela” que permita desarrollar más la creatividad y la capacidad de exploración a través del trabajo en equipo. FEC ofrece un espacio que permite contextualizar el aprendizaje, adquiriendo herramientas para la solución de problemas reales, junto con otras personas, de diversas edades y orígenes, a través del trabajo colaborativo.
- 2.26. **Adicionalidad de BID Lab.** BID Lab, además de recursos financieros, aportará la experiencia y redes de contacto en proyectos relacionados con las industrias creativas y cómo éstas pueden convertirse en una fuente de generación de empleo y emprendimiento si no también en un instrumento para la educación y el desarrollo de habilidades para la vida, particularmente para jóvenes en situación de vulnerabilidad. Adicionalmente, BID Lab apoyará al fortalecimiento de la estrategia de relacionamiento de FEC con el sector público facilitando conexiones y oportunidades de colaboración.

B. Resultados, Medición, Monitoreo y Evaluación del Proyecto

- 2.27. **Indicadores de la matriz de resultados.** Los principales indicadores del proyecto se dividen en indicadores de resultados e indicadores por cada componente (Matriz de Resultados, Anexo I del presente documento). En tres años, los principales resultados en torno a la inclusión productiva de jóvenes en riesgo son 385 jóvenes completando un programa de habilidades del siglo XXI, 145 jóvenes completan participación en procesos de co-creación, 55 jóvenes de una nueva comunidad beneficiados por la oferta de formación de FEC, 43 jóvenes completando al menos una pasantía relacionada con su plan de entrenamiento STEAM, participación de 35% de mujeres en las pasantías. También se espera aportar a la descentralización y democratización de la oferta cultural logrando alcance a 12,000 nuevos consumidores de la oferta cultural en vivo, 27,000 personas únicas con acceso a contenidos a través de canales digitales. En cuanto a las capacidades para experimentación e innovación en contenidos que apoyen los resultados anteriores, se espera: 45 artistas profesionales completan capacitación especializada en innovación tecnológica, 8 producciones del Sandbox integrando tecnologías y colaboración interdisciplinaria y 27 proyectos creados por equipos externos utilizando el Sandbox.

³⁶ Koshland, L.; Wilson, J.; Wittaker, B. PEACE Through Dance/Movement: Evaluating a Violence Prevention Program. En *American Journal of Dance Therapy*. Volume 26, Issue 2, Septiembre 2004.

³⁷ Hernández, M, 2018. Efectos de la Danza Contemporánea como técnica para fortalecer los elementos fundamentales del desarrollo en preadolescentes

- 2.28. **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).** La intervención responde a 4 ODS, de la Agenda 2030: (i) objetivo 1: Fin de la pobreza, (ii) objetivo 4: Educación de calidad, (iii) objetivo 5: Igualdad de Género y (iv) objetivo 10: Reducción de la Inequidad.
- 2.29. **Monitoreo y evaluación.** FEC será responsable de monitorear los resultados del proyecto según se presentan en la matriz de resultados, utilizando las herramientas propias y las nuevas versiones que se desarrollen durante la implementación del proyecto. FEC desarrollará un tablero de control del proyecto y una herramienta de seguimiento trimestral, de tal manera que se podrá medir el grado de cumplimiento de los indicadores de la matriz de resultados y la efectividad del modelo de intervención propuesto. El mecanismo de revisión de resultados será por medio de reportes semestrales de PSR en los sistemas de BID Lab y de reuniones semestrales donde se generarán planes de acción proactivos o correctivos según sea el caso. Finalmente, se tiene presupuestado contratar a un evaluador externo que generara un reporte de evaluación de proyecto en el tercer año, utilizando de base los datos del sistema de monitoreo.

III. Alineación con el Grupo BID, Escalabilidad, y Riesgos del Proyecto

A. Alineación con el Grupo BID

- 3.1. Este proyecto está alineado con la Actualización a la Estrategia Institucional en los desafíos de inclusión social e igualdad, así como en productividad e innovación.
- 3.2. **Sector Social del BID.** El proyecto está alineado con las iniciativas Futuro del Trabajo y Habilidades para el siglo XXI que (1) analizan estrategias para que jóvenes pasen de desempleados o subempleados a un empleo con mejores ingresos —**Marco Sectorial de Trabajo** (documento GN-2741-7)— y (2) examinan el uso de las tecnologías para impulsar la educación/capacitación y fortalecer el desarrollo de las habilidades del siglo XXI —**Marco Sectorial de Educación y Desarrollo Infantil Temprano** (documento GN 2708 5)— en su cuarta dimensión del éxito referente a la disponibilidad de recursos adecuados.
- 3.3. **Economía Naranja.** Desde la División de Creatividad y Cultura (KIC/ICD), el proyecto está alineado con la estrategia de apoyo al desarrollo del ecosistema de innovación y creatividad y con el fortalecimiento del aprendizaje sobre las Industrias Creativas.
- 3.4. El proyecto se alinea con la División de Competitividad, Tecnología e Innovación (CTI), a través del Programa de Promoción de la Competitividad y la Diversificación Económica (PN-L1149), el cual busca promover el crecimiento económico sostenible de Panamá impulsando el desarrollo de sectores emergentes que generen nuevas fuentes de crecimiento, incluyendo explícitamente las Industrias Culturales y Creativas (ICC). También se alinea con el programa de Apoyo al Ecosistema Creativo y Cultural de Panamá (PN-T1197) que abarca apoyo para el desarrollo de la estrategia a mediano plazo del nuevo Ministerio de Cultura en Panamá.

- 3.5. **Alineación con la Estrategia de País.** La operación no se encuentra alineada a la Estrategia País vigente con Panamá (2015-2019). Si bien la Estrategia de País 2020-2024 del BID con Panamá se encuentra en desarrollo, dentro del estudio realizado por el Banco³⁸, documento integral de diagnóstico y oportunidades para el desarrollo inclusivo y sostenible de Panamá 2019, el proyecto aporta en lo que respecta a generar crecimiento inclusivo, mejorar la competitividad y la educación/competencia de los sectores. Se alinea a la recomendación/oportunidad de fomentar el despegue de las industrias creativas y culturales, fomentando la oferta creativa y la formación de talento.
- 3.6. Adicionalmente, las actividades de este proyecto complementarán y aportarán aprendizajes para otras operaciones del BID, en concreto las intervenciones del Cities Lab y la Cooperación Técnica (RG-T3285) *Patrimonio Vivo* de la División de Vivienda y Desarrollo Urbano (CSD/HUD), ambas enfocadas en el Casco Viejo y barrios de San Felipe, Santa Ana y El Chorrillo de la Ciudad de Panamá coincidiendo así con el área de intervención y temática del proyecto. Existe potencial de contribuir a las operaciones del GBID en el futuro, en cuyo caso se harían las modificaciones pertinentes en las actividades y presupuesto de los proyectos para acomodar estas posibles actividades.
- 3.7. El proyecto se incluye dentro del área temática de **BID Lab Ciudades Inclusivas** ya que apunta a desarrollar habilidades y oportunidades para jóvenes vulnerables en el área urbana, particularmente a través de las industrias creativas y las actividades que se generan alrededor, promoviendo ciudades más competitivas y mejorando la calidad de vida de sus habitantes. Este proyecto busca aportar nuevos conocimientos sobre: i) ¿Qué plataformas de aprendizaje son más efectivas en la preparación de talento para la industria del conocimiento, ii) ¿Cómo promover la participación inclusiva de jóvenes en riesgo en actividades productivas urbanas y en torno al patrimonio a fin de contribuir a reducir la pobreza?
- 3.8. La operación coordinará esfuerzos y se apoyará en las lecciones aprendidas de proyectos BID Lab relacionados con las Industrias Culturales y Creativas en Honduras (HO-T1322), Paraguay (PR-T1232), Argentina (AR-T1209), El Salvador (ES-T1306) y Panamá (PN-T1237). Además, se trabajará en coordinación con las instancias públicas que están siendo apoyadas por los proyectos de Industrias Culturales y Creativas en el país como el nuevo Ministerio de Cultura.

B. Escalabilidad

- 3.9. La ruta de escala propuesta para el proyecto implica un abordaje mixto donde FEC expande la implementación directa del programa a través de alianzas con el sector público, a la vez que construye alianzas con otras organizaciones del sector privado que repliquen el programa con el involucramiento de FEC.

38

- 3.10. En el caso de las alianzas con el sector público, se ha identificado una primera oportunidad de colaboración con el Ministerio de Educación (MEDUCA) a través de su nuevo modelo de internado para jóvenes de escuela secundaria (15-18 años, últimos 3 años de estudios) llamado “Academias de Excelencia: Panamá para el Futuro”. Durante el primer año del proyecto se mantendrá abierto el canal de comunicación con el MEDUCA para compartir aprendizajes, monitorear el plan de escala de su modelo y proponer la integración de la metodología de FEC en el programa educativo curricular o extracurricular a partir del segundo año del proyecto.
- 3.11. Una segunda colaboración sería en torno a 2 iniciativas del Ministerio de Cultura: (i) Desarrollo de un Distrito Cultural en el Centro Histórico, (ii) componente de la operación 4944/OC-PN de BID/HUD “Desarrollo Urbano Integral de Ciudades con Vocación Turística” aprobado en 2019 y ejecutado por la Autoridad de Turismo de Panamá con la colaboración del Ministerio de Cultura para la creación de Centros de Innovación Cultural en 6 ciudades turísticas a nivel nacional. En ambos casos, la oferta de formación y programa de pasantías pasaría a formar parte de la oferta de servicios del Ministerio de Cultura. Durante el proyecto se mantendrá la coordinación con el Ministerio de Cultura y la división de HUD para monitorear el avance y establecer un plan de acción hacia el tercer año del proyecto.
- 3.12. En el caso del sector privado, la Fundación Ciudad del Saber (FCDS) iniciará en 2021 la construcción de un Arts and Media Center. FEC mantiene actualmente una relación estrecha de colaboración con FCDS y evaluarán conjuntamente la potencial integración del modelo de este proyecto como parte de la oferta del Arts and Media Center lo cual podría iniciar ejecución a partir del segundo año del proyecto. Igualmente, el Arts and Media Center será una fuente de nuevas oportunidades de pasantías para los jóvenes en riesgo en las ICC.
- 3.13. El presupuesto del proyecto contempla un monto designado para la creación y divulgación de productos de conocimiento (videos, website, infografías) y participación en reuniones de monitoreo y coordinación en apoyo al proceso de construcción de alianzas.

C. Riesgos del Proyecto e Institucionales

- 3.14. **Riesgo: Gentrificación**, que puede causar desplazamientos forzados en la comunidad meta. **Mitigación:** Previsión de recursos al transporte de los jóvenes para que se acerquen al espacio físico de Sandbox.
- 3.15. **Riesgo: Limitada inversión**, público y privado, para emprendimientos e iniciativas culturales y afecta a la sostenibilidad financiera a largo. En el caso del sector público el riesgo se acentúa ya que habrá un cambio de administración en el gobierno en la etapa final del proyecto. **Mitigación:** Incidir en políticas públicas y fortalecimiento continuo de las relaciones institucionales públicas y privadas.
- 3.16. **Riesgo: Mayor deserción** de la estimada. **Mitigación:** FEC destinará esfuerzos y recursos para el desarrollo de sesiones de sensibilización y generación de apoyo de las familias al proyecto.

- 3.17. **Riesgo:** Dificultad para ofrecer **pasantías**. **Mitigación:** Desarrollo de alianzas, cuyo costo está contemplado en presupuesto.
- 3.18. **Riesgo:** Dificultad para que las adolescentes y jóvenes mujeres tengan tiempo disponible después de atender responsabilidades familiares. **Mitigación:** Contar con servicios de guardería, en el mismo horario y paralelamente a los procesos de capacitación.

IV. Instrumento y Propuesta de Presupuesto

- 4.1. El proyecto será una cooperación técnica no reembolsable con un costo total de US\$ 1,385,300 de los cuales US\$ 692,650 (50%) serán aportados por BID Lab y US\$ 692,650 (50%) correrán por cuenta de contrapartida.

	BID Lab (En US\$)	Contraparte (En US\$)	Total (En US\$)
Componentes del Proyecto			
Componente 1: Acceso a tecnología y programa de formación STEAM para jóvenes vulnerables	265,200	155,523	420,723
Componente 2: Innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural con integración de tecnología	196,550	268,850	465,400
Componente 3: Experiencia práctica en las industrias creativas para jóvenes vulnerables	56,900	31,550	88,450
Administración del Proyecto	144,000	232,227	376,227
Evaluación, auditorías y contingencias	30,000	4,500	34,500
Gran Total	692,650	692,650	1,385,300
% de Financiamiento	50%	50%	100%

V. Agencia Ejecutora (AE) y Estructura de Implementación

A. Descripción de la Agencia Ejecutora(s)

- 5.1. La Fundación Espacio Creativo³⁹ (FEC) es una organización sin fines de lucro constituida en 2013 y ubicada en el Centro Histórico de la Ciudad de Panamá. Desde su creación, FEC se ha enfocado en brindar oportunidades de transformación a través de la danza, del fortalecimiento de la escena cultural local activando intervenciones socioculturales de alto impacto en el Centro Histórico y otros barrios. Los dos programas principales de intervención de FEC son el Programa Enlaces y Programa de Desarrollo de Profesionales.
- 5.2. El programa Enlaces, tiene más de 10 años de trayectoria⁴⁰ y ha impactado a más de 1,500 niños y jóvenes de 8-18 años en vulnerabilidad social a través del desarrollo de habilidades blandas y artísticas. Con el apoyo del Ministerio de Cultura, el Programa de Desarrollo de Profesionales FEC se considera un referente para la danza contemporánea local.

³⁹ www.fec.org.pa

⁴⁰ Enlaces inició desde la Fundación Calicanto y se transfirió a FEC al momento de su constitución.

- 5.3. FEC tiene una vasta experiencia en manejo de proyectos de artes escénicas de alcance internacional (Estados Unidos, México, República Dominicana, Guatemala, Costa Rica, y Panamá). Sus producciones han sido en tres ocasiones ganadoras del Fondo Iberescena, ha realizado 7 producciones profesionales originales, 6 ediciones del concurso nacional de coreógrafos NUESTROS CREADORES, cofinanciado más de 15 producciones de artistas locales y realizado más de 20 talleres con profesores internacionales. FEC ha incursionado además en la integración de la tecnología en las artes escénicas tanto a nivel de formación como de producción. Algunos ejemplos de esta integración es el desarrollo de tres producciones de video danza, dos de ellas con jóvenes vulnerables y una con artistas profesionales. FEC cuenta con el apoyo de los propietarios del icónico edificio Heurtematte en el Centro Histórico, donde actualmente operan, para el desarrollo del Sanbox. FEC ha desarrollado alianzas con y/o han sido ganadores de fondos concursables del Ministerio de Cultura, UNICEF, BID, PNUD, Secretaría Nacional de Ciencia y Tecnología, INCAE, Alcaldía de Panamá, entre otros.

B. Estructura y Mecanismo de Implementación

- 5.4. FEC establecerá una Unidad Ejecutora (UE) con la estructura necesaria para ejecutar las actividades del proyecto y gestionar los recursos con eficacia y eficiencia. También se responsabilizará por someter informes de avance acerca de la implementación del proyecto. La UE estará integrada por: (i) un coordinador y (ii) un administrativo-financiero. Adicionalmente, se estima que miembros clave de la Dirección de FEC dedicarán su tiempo al proyecto: Director del Programa Enlaces (30%), Director Artístico (50%), miembros de la Junta Directiva (20%) para consultorías pro-bono en producción interdisciplinaria y relacionamiento estratégico en las industrias.

VI. Cumplimiento con Hitos y Arreglos Fiduciarios Especiales

- 6.1. **Desembolsos por Resultados y Arreglos Fiduciarios.** El Organismo Ejecutor (OE) se comprometerá a los arreglos estándar de BID Lab referentes a desembolsos por resultados, a las políticas de adquisiciones y de gestión financiera aplicables a sector privado, congruente con lo establecido en la “Guía de Gestión Financiera para Proyectos Financiados por el BID” (OP-273-12) versión de 12 junio de 2019 y lo especificado en la “Guía de Gestión por Hitos y Supervisión Financiera para Cooperaciones Técnicas de BID Lab y del PES”. El BID Lab reserva un monto de recursos para auditoría (o supervisiones ex post), que podrá utilizar en función de las necesidades de supervisión del proyecto.
- 6.2. Lo antes expuesto es congruente con el resultado del Diagnóstico de Integridad y Capacidad Institucional (DICI) que refleja un nivel de riesgo bajo (Anexo V). FEC gestiona recursos de fondos privados y de Organismos de Cooperación a los que accede para el desarrollo de sus proyectos y actividades. Dichos recursos son auditados anualmente y cuenta con una estructura de seguimiento y rendición de cuentas, apoyada por una firma auditora contratada para el apoyo y asesoría en estos temas y para la elaboración de Estados Financieros Auditados institucionales.
- 6.3. **Gestión de proyectos basada en riesgo y desempeño.** Bajo esta modalidad los montos de los desembolsos del proyecto se determinarán de acuerdo con las

necesidades de liquidez del proyecto estimado para un período máximo de seis meses. Estas necesidades se acordarán entre BID Lab y el Organismo Ejecutor, y reflejarán las actividades y costos programados en el ejercicio de planificación anual.

- 6.4. **Desembolsos.** Los desembolsos del proyecto estarán condicionados a la verificación del cumplimiento de los hitos, de acuerdo con los medios de verificación acordados entre el OE y BID Lab. El cumplimiento de los hitos no exime al OE de la responsabilidad de cumplir los indicadores de la Matriz de Resultados y los objetivos del proyecto. El primer desembolso estará condicionado al cumplimiento de condiciones previas y los sucesivos desembolsos se efectuarán siempre y cuando se cumplan las siguientes dos condiciones: (i) verificación por parte de BID Lab de que los hitos se han cumplido, según lo acordado en la planificación anual; y (ii) que el OE haya justificado al menos el 80% de los avances de fondos anticipados acumulados. En caso de que los hitos no sean cumplidos, el Ejecutor presentará, para no objeción del Banco, un plan de acción para el cumplimiento de los hitos. En caso de que el plan de acción no alcance los resultados acordados, el Banco podrá cancelar el saldo no desembolsado del proyecto.

VII. Acceso a la Información y Propiedad Intelectual**

- 7.1. **Acceso a la información.** De acuerdo con la Política de Acceso a Información del banco, este documento es de acceso público.
- 7.2. **Propiedad Intelectual.** El Banco será el titular y dueño de cualquier y todos los derechos de propiedad intelectual, incluyendo sin limitación los derechos de autor, en relación con y/o asociados a todos los entregables que serán desarrollados, a saber: asistencias técnicas especializadas; estudios sobre tendencias, estudios sobre instrumentos alternativos de financiamiento al sector; estudios sobre modalidad registro/uso de propiedad intelectual en el sector u otros estudios similares relevantes al proyecto. El Banco otorgará una licencia no exclusiva, gratuita y con fines no comerciales al Organismo Ejecutor, para usar, copiar, distribuir, reproducir, exhibir y ejecutar públicamente cualquier trabajo o resultado del Proyecto, dentro del país de su ejecución.