

# REPORTE DE ESTADO DE PROYECTO (PSR)

01/01/2023 - 07/31/2023 - PSR-09602

SANDBOX

## SÍNTESIS DEL PROYECTO

Número de Operación  
PN-T1259

Número de suboperación  
ATN/ME-17953-PN

Nombre del proyecto  
Sandbox: An Integration Space for Technology and the Performing Arts

Lider de equipo  
Nicole Orillac Martinelli

Agencia ejecutora  
Fundación Espacio Creativo

Proposito  
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 con las habilidades del siglo XXI



### Ciclo del Proyecto



### PUNTAJE PSR



- 0 - 1 Bandera roja
- 1 - 2 Bandera amarilla
- 2 - 4 Bandera verde

# APRENDIZAJES

## 1. Riesgos y Lecciones

### 1.1. Riesgo

1.1.1. ¿Cuál cree que es el mayor riesgo que amenaza el cumplimiento de los objetivos del proyecto?

Para los inicios del proyecto, la mayor amenaza fue el brote del COVID-19, sin embargo en el momento de mayores contagios y aislamiento, logramos adaptarnos y avanzar en la oferta educativa de innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural, de manera virtual. Hoy en día, gracias a la vacunación, la pandemia ha sido controlada de manera masiva, sin embargo, aún con olas de contagio latentes, las posibilidades de que jóvenes se infectaran y que no lograsen cumplir con el mínimo de asistencias requeridas para culminar los cursos, siguió siendo una realidad, más no una amenaza real y definitiva. En situaciones particulares, hemos continuado mitigando la situación brindando a los jóvenes que presentan alguna inasistencia justificada, el material necesario (como las grabaciones de las sesiones) para que puedan ponerse al día y cumplan con los entregables del proyecto. Por otra parte, para junio de 2022, surgieron en el país diversas protestas y cierres de vías que afectaron el desempeño de los jóvenes en los cursos, así como la adaptación y experiencia de los jóvenes en sus prácticas profesionales. Si bien la virtualidad apoya a la continuidad del programa, consideramos que la calidad de la formación y el desarrollo de habilidades tanto blandas como técnicas en la presencialidad, dentro de este tipo de población, son irremplazables. El calendario escolar se vio afectado por estas protestas, lo cual modificó nuestra planificación general, más no el cumplimiento definitivo de nuestras actividades y metas. En el siguiente año, no se vieron en el país nuevos disturbios generalizados, por lo que el riesgo de nuevas protestas, bajó a un riesgo mínimo. Sin embargo, tal y como se planificó, se desarrolló exitosamente un verano lleno de actividades para aprovechar la disponibilidad máxima de los jóvenes, pues no estarían ocupados con compromisos escolares. Además, de los dos riesgos determinados para el último año de ejecución del proyecto, presentados en el PSR anterior (capacidad de reclutamiento y capacitación o adecuado perfilamiento de jóvenes para el Programa de Pasantías), se continuó la estrategia de mitigación de cada riesgo con resultados positivos. Por una parte, en cuanto a la capacidad de reclutamiento, hemos reforzado alianzas con socios claves que nos refieren a sus beneficiarios enviando reportes de desempeño anuales de sus jóvenes en Sandbox, así como constantes invitaciones a nuevas actividades y charlas presenciales en sus espacios, que les permiten robustecer sus propios servicios a sus comunidades. Por otra parte, implementar la estrategia que denominamos “plus 1”, en la que seleccionamos a jóvenes destacados del programa para que inviten a al menos un conocido al programa, ha resultado una práctica natural y espontánea por parte de los jóvenes. Por último, para este último semestre de ejecución, se tenían identificadas nuevamente dificultades en cuanto a ubicar oportunidades en pasantías de co-creación artística. Debido, en primer lugar, a la existencia de pocas producciones que cuentan con la estructura organizacional adecuada para capacitar y supervisar a los pasantes del programa; y en segundo lugar, varias de las producciones artísticas cuentan con horarios que no facilitan la integración de los jóvenes, por ser en horarios nocturnos o fuera de nuestros ciclos de pasantía. Con el objetivo de generar posibles soluciones ante las dificultades anteriormente expuestas, las primeras acciones críticas fueron enfocadas en minimizar los riesgos de no concretar pasantías en co-creaciones artísticas. De esta manera, se coordinaron más oportunidades en pasantías técnicas que permitieron alcanzar los números planificados en prácticas laborales para los jóvenes del programa, logrando llegar a la meta definitiva de 85 jóvenes beneficiándose de una práctica profesional.

### 1.2. Mayor Logro o Fracaso

1.2.1. ¿Cuál ha sido el mayor logro o fracaso del proyecto en el último semestre?

CONTINUIDAD Y EJECUCIÓN del programa en situaciones adversas como la pandemia y protestas generales. Gracias a la estructura de enseñanza, desarrollo, apoyo, seguimiento y capacidad de adaptación del equipo, hemos logrado mantener al día nuestras metas establecidas en la matriz de resultados. CREACIÓN DE COMUNIDAD SANDBOX registrando un porcentaje de retención de los jóvenes en el programa de + 80%. Este porcentaje responde a la estrategia de monitoreo y acompañamiento intensivo que hemos desarrollado, además de la realización de actividades de integración y de procesos de cocreación, creando una comunidad de jóvenes interesados por cambiar su entorno a través de continuas capacitaciones y actividades formativas. Esto es un logro importante dada las comunidades de donde vienen los jóvenes. EQUIDAD DE GÉNERO integrando en un 52% a jóvenes mujeres, sobrepasando las metas establecidas y minimizando las brechas de género en jóvenes mujeres vulnerables integradas a la tecnología.

### 1.3. Hallazgos y Lecciones

1.3.1. ¿Cuáles son los hallazgos y lecciones más útiles de este proyecto que, cuando se toman en consideración, podrían mejorar la ejecución y los resultados de los proyectos existentes y el diseño de proyectos similares en el futuro? Un hallazgo describe una acción, circunstancia o decisión que fue crítica para determinar la evolución positiva o negativa del proyecto (por ejemplo, Cambiar del desarrollo de una plataforma blockchain a una base de datos compartida basada en la web redujo el costo y el tiempo dedicado a implementar el capacidades de trazabilidad requeridas por el proyecto). Una lección es una propuesta concreta y procesable basada en un hallazgo que, en circunstancias similares, facilitaría la resolución de problemas, la mitigación de riesgos y el logro de resultados (por ejemplo, Desarrollar pautas y criterios para identificar candidatos que podrían beneficiarse de la implementación de un plataforma blockchain, y evaluar durante el diseño si el proyecto seleccionado cumple con los criterios antes de comprometerse a desarrollar uno).

1.El continuo seguimiento, acompañamiento y monitoreo a los jóvenes participantes es vital para lograr la asistencia y completa participación de jóvenes vulnerables en programas como el nuestro. Hay factores externos dentro de su entorno que pueden impedir su continuidad o motivación, por tanto, la constante comunicación es vital. 2.Para marzo del 2023 el Programa integró a una Psicóloga para atender las crisis emocionales o de salud mental que surgen debido a los contextos de vulnerabilidad y riesgo social de donde vienen los beneficiarios. Además, a través de una alianza con la USMA, 54 jóvenes mayores de edad recibieron sesiones de orientación psicológica, los reportes enviados de dichas sesiones muestran que el 51% de los jóvenes ha estado o está en riesgo de muerte por suicidio. Integrar un Programa de Salud Mental a largo plazo, se ha considerado como parte fundamental del proyecto. 3.La currícula ha sido ajustada debido a las necesidades de la industria local y a las habilidades que se requiere de los jóvenes en las prácticas profesionales según la retroalimentación dada por las organizaciones aliadas que reciben a los jóvenes del programa. Por ejemplo, el módulo de Programación y Diseño Web ha sido enfocado en UX Design, lo cual potencia las oportunidades de empleos remotos, en cualquier parte del mundo. Así como también se ha reforzado en el Taller de Habilidades del Siglo 21 los módulos de Comunicación Asertiva y Google Drive/Excel. 4. El idioma inglés es fundamental para que los jóvenes puedan no solo ser competitivos laboralmente, sino para que puedan tener mayor acceso a herramientas digitales y tecnológicas, inclusive de libre acceso en internet. Para ello, hemos integrado dos días fijos con sesiones de 2 horas por día de clases abiertas de inglés, gracias a la incorporación y colaboración de un voluntariado internacional brindado por la organización AFS. Esta iniciativa, además, ha mantenido a un grupo de jóvenes activos y participativos, lo cual también fortalece la integración y sentido de pertenencia de la comunidad. 5. Dentro del Programa de Pasantías, se ha recogido el feedback y evaluaciones de los supervisores de cada organización aliada que reciben a los jóvenes. De los comentarios más recurrentes se encuentra la necesidad de alargar las prácticas profesionales a al menos 8 semanas, ya que han manifestado que en el momento en el que los jóvenes traspasan la curva de adaptación a las organizaciones y sus tareas, ya es hora de cerrar la pasantía.

## 2. Escalabilidad y replicabilidad

## 2.1. Plan de Escalabilidad

2.1.1. Ahora que el Proyecto se encuentra en la fase de ejecución, ¿ha desarrollado algún plan o acción concreta que le permita llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios (o impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales más amplios) en el futuro?

La ruta de escalabilidad propuesta para el Proyecto implica un abordaje mixto, donde FEC expande la implementación del programa a través de alianzas con el sector público, organismos internacionales y con otras organizaciones del sector privado. Bajo esa ruta, hemos logrado una relación importante con la SENACYT y ACNUR, así como con organizaciones como Fundamorgan y Fundación Ciudad del Saber, que nos han permitido desarrollar acuerdos de sostenibilidad y/o de colaboración. Por otra parte, en términos de reclutamiento de jóvenes al programa, se han desarrollado y fortalecido alianzas con organizaciones que trabajan con jóvenes vulnerables como Movimiento Nueva Generación, Hias, Cruz Roja, Fútbol Con Corazón, entre otras, para ofrecerles nuestros servicios y espacios de integración de arte y tecnología. Ha sido importante mantener una comunicación constante en términos de reportes de desempeño de los jóvenes referidos por dichas organizaciones, que no solo mantenga una relación activa con los socios, sino que también registre los resultados de la participación de los jóvenes para evaluar futuras invitaciones.

## 2.2. Costos y Socios para Escalar

2.2.1. Ahora que el proyecto está en fase de ejecución, ¿Sabe cuánto cuesta ofrecer su producto/servicio por usuario/cliente/beneficiario? ¿Es esto un factor que pudiera afectar el llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios en el futuro? ¿Le ha solicitado esta información alguna institución pública o privada pensando en escalar o replicar el modelo/producto/servicio?

Dentro del Modelo de Negocios desarrollado para el Plan de Sostenibilidad del Programa, se ha desglosado la siguiente Estructura de Costos: Director del Programa, Coordinador de Programa, Coordinador de Pasantías, Coordinador de Venta (cursos/espacio), Auxiliar del Programa, Contador/Administrador, Internet, Licencias de Software, mantenimiento equipos, materiales de oficina, cursos (Habilidades SXXI e Integración Técnica), meriendas y viáticos para jóvenes vulnerables, Marketing/Web, limpieza e imprevistos. Dicha Estructura de Costos buscaría impactar la misma cantidad de beneficiarios según lo planteado para los primeros tres años de Proyecto junto al BID Lab. El mismo muestra que el Programa Sandbox (en su componente 1 y 3) requiere de aproximadamente \$134,500 anuales (\$11,200 mensuales) para impactar a 180 jóvenes únicos culminando exitosamente del Taller de Habilidades del Siglo XXI, 120 jóvenes únicos culminando exitosamente de al menos un Taller de Integración Técnica, y 30 jóvenes únicos culminando exitosamente al menos una pasantía en el transcurso de un año. Para hacer sostenible el Programa, hemos planteado unos objetivos menos ambiciosos para los próximos tres próximos años, en el que se requerirán \$82,639.00 por año (aproximadamente \$7,000.00 mensuales), que permita continuar impactando a la comunidad, mientras se ejecuta un Plan de Sostenibilidad, enfocado en rentabilizar nuestra estructura de formación y los espacios. Esas metas estarían planteadas para impactar a 90 jóvenes únicos beneficiarios de programas destinados a combatir la pobreza, 72 jóvenes únicos beneficiarios de iniciativas de apoyo al empleo y 15 jóvenes únicos culminando una práctica profesional en pasantías técnicas o artísticas. Asimismo, gracias a la relación que hemos desarrollado con la SENACYT, siendo miembros de la Red de Rincones ClubHouse, nos hemos convertido en un referente para el desarrollo de actividades y formación de otros Rincones, especialmente para el Rincón ClubHouse de La Chorrera, en donde desarrollamos actualmente nuestra nueva comunidad de impacto.

## 2.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

2.3.1. ¿Considera que algunos de estos factores ha afectado el que haya llegado a más/menos usuarios/clientes/beneficiarios (o impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales) de lo que estaba previsto originalmente en el proyecto?

[Calidad de solución propuesta comparada con alternativas existentes, Conocimiento de la existencia de la solución por parte de potenciales usuarios/clientes/beneficiarios, Solución propuesta responde a un problema clave/persistente/prioritario]

## 2.4. Alcance de Escalabilidad

2.4.1. ¿Qué tan factible es que la organización pueda llegar a un número de usuarios/clientes/beneficiarios que sea 5, 10, o 100 veces superior el número previsto originalmente en el diseño del proyecto (cinco años después del cierre del proyecto)?

[Podría llegar a menos de 5 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original cinco años después del cierre del proyecto]

2.4.2. ¿Qué probabilidad hay de que la organización alcance ese número cinco años después del cierre del proyecto?

[Altamente probable (más del 90% de probabilidad)]

## 2.5. Relación con Grupo BID

2.5.1. ¿Se ha creado una relación comercial con otra unidad del Grupo BID diferente a BID Lab?

No

## 2.6. Socios de Replicabilidad

2.6.1. ¿Tiene conocimiento de alguna otra entidad a nivel nacional o internacional que haya copiado/replicado completa o parcialmente el modelo de negocio del proyecto? ¿Ustedes colaboraron en el proceso con esa entidad?

[No]

## 2.7. Socios de Replicabilidad

2.7.1. ¿Número de usuarios/clientes/beneficiarios alcanzado por entidades que han replicado/copiado completa o parcialmente el modelo de negocio/productos/servicios implementado con apoyo del proyecto?

[N/A]

2.7.2. ¿Ha experimentado, en el último año, una expansión significativa (50% o más) del alcance del modelo de negocios del proyecto más allá de lo esperado en el diseño original del proyecto (debido al aumento del tamaño organizacional, alcance operativo o expansión geográfica)?

[No]

2.7.3. Número de usuarios / clientes / beneficiarios alcanzados hasta el fin del año?

[Menos de 2 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original del proyecto]

## 2.8. Sostenibilidad

2.8.1. ¿Cómo cree que el proyecto continuará una vez que se acabe el financiamiento de BID Lab? Ejemplos: tiene fuentes de financiamiento externo identificadas para seguir operando, ha logrado el punto de equilibrio a través de la venta de servicios y productos, ha logrado el apoyo de instituciones públicas o del sector privado, ajustará el modelo de negocio para mantenerse viable (vía franquicias, etc.)

El Programa Sandbox ha desarrollado un Modelo de Negocios que busca la autosostenibilidad del programa a mediano y largo plazo. El Plan de Sostenibilidad comenzará a ser implementado en junio de 2023 bajo una ruta estratégica que permitirá ofrecer el espacio Sandbox como un Media Center o estudio de grabación, y como un centro de formación y educación continua para jóvenes y profesionales a través de diversos productos de formación (paquetes de cursos adaptados a escuelas privadas y empresa privada, según sus necesidades). Además, el programa está en constante búsqueda de aplicaciones a fondos concursables a nivel local e internacional, que además, maximizan la visibilidad nacional e internacional del programa. El programa aplicará en febrero de 2023 a un nuevo Fondo concursable de la SENACYT y a otro de la Embajada de Estados Unidos en Panamá. De igual manera, para una siguiente fase, consideramos que el programa es perfectamente replicable a

otros espacios o lugares, por lo que podremos ajustarnos a un modelo de negocio que desarrolle un producto franquiciable de acuerdo con las necesidades del interesado.

### 3. Implementación

#### 3.1. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

3.1.1. ¿Qué aspectos específicos han afectado (positiva o negativamente) la implementación del proyecto?

[Coordinación con terceros, Contratación de consultores/proveedores, Calidad de consultores/proveedores, Recursos disponibles, Complejidad o amplitud de las actividades planteadas]

3.1.2. Explique en detalle cómo estos factores que ha identificado han hecho que la implementación del proyecto sea más fácil o más difícil.

La coordinación con terceros, vinculado al factor de contrataciones de consultores/proveedores y la alta calidad de consultores o proveedores, ha marcado positivamente el desarrollo y ejecución, así como la ha facilitado. Tiene que ver también con la red de contactos de la Fundación Espacio Creativo, los recursos disponibles para el proyecto y la amplitud e integración de las actividades planteadas para lograr los objetivos.

#### 3.2. Factores de Nuevas Tecnologías

3.2.1. Si el proyecto hace uso de tecnologías o metodologías novedosas, ¿Qué factores han facilitado o dificultado la implementación de la solución tecnológica propuesta inicialmente por el proyecto?

[Acceso a expertos en el área dentro de la agencia ejecutora/cliente, Disponibilidad de proveedores/consultores, Interés por parte de expertos en la industria o académicos externos a la agencia ejecutora/cliente, Claridad de los requerimientos]

### 4. Resultados de Desarrollo (Cuantitativo)

4.0 ¿Su proyecto ha contribuido a alguno de los siguientes indicadores durante los últimos 12 meses (el año pasado)?

[4.3. Hogares/Personas con condiciones de vida mejoradas]

4.3. Número de hogares/Personas con condiciones de vida mejoradas

[Personas]

4.3.1. Total

420

4.3.4. Por favor, seleccione el tipo de beneficio.

[Mejor acceso a la educación, Mejora de la empleabilidad (acceso a nuevas habilidades que pueden conducir a oportunidades laborales de mayor calidad o nuevas modalidades de trabajo), Mejores condiciones relacionadas con temas migratorios]

4.5. Fuente de Datos

4.5.1. ¿Qué tipo de fuentes de verificación ha utilizado para informar los datos que proporcionó en esta sección? (Por favor, seleccione todas las respuestas válidas).

[Basado en experiencia personal, Evaluación]

### 5. Resultados de Desarrollo (Cualitativo)

5.1. Población objetivo identificada en el diseño

¿Se está llegando a la población objetivo que se identificó en el diseño? Seleccione la población objetivo realmente alcanzada por el proyecto que se identificó originalmente en el diseño del proyecto.

[Población pobre/vulnerable /bajos ingresos]

5.2. Población atendida NO Identificada en el diseño

5.2.1. Seleccione si hay Grupos que NO fueron identificados originalmente en el diseño del proyecto pero que están siendo atendidos en la fase de ejecución.

[Afrodescendientes, Migrantes y personas desplazadas]

### 5.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

5.3.1. ¿Qué factores han afectado (facilitado o dificultado) el alcance de estos grupos, o la resiliencia/impactos ambientales, en los números/dimensiones que el proyecto tenía previsto originalmente?

[Calidad del producto/servicio ofrecido, Interés de clientes/usuarios/beneficiarios, Adaptación del producto/servicio a las necesidades de los clientes/usuarios/beneficiarios, Capacidad Institucional]

5.3.2. Explique en detalle ¿cómo estos factores han afectado la capacidad del proyecto para llegar a los grupos (o lograr resiliencia/impactos ambientales) en los números/dimensiones originalmente esperados?

La estructura de formación de los productos, así como su alta calidad, espacio seguro, atrajo el interés de los beneficiarios. Así mismo, el equipo constantemente veló por adaptar los servicios ofrecidos según las necesidades de estos, lo cual responde a una alta capacidad institucional de ejecución, acompañamiento y monitoreo.

## INDICADORES

 Superado 
  Logrado 
  Pendiente 
  En proceso 
  Atrasado

### C1: Acceso a tecnología y programa de formación STEAM para jóvenes vulnerables

**Peso:** 43%

**Calificación:** Satisfactorio

100%

| Indicadores  | Planeado          | Logrado           | Estado  |
|--|-------------------|-------------------|---|
| <b>I1</b> Incremento en el porcentaje de jóvenes en riesgo logrando un score bueno en habilidades del siglo XXI (índice, %) Notas: La línea de base sera establecida en año 1 cuando la nuevo rubrica de evaluación esta creado.           | 10 ( 2023-05-29)  | 61 ( 2022-09-07)  |  |
| <b>I2</b> Número de jóvenes en riesgo completando la co-creación de una producción difundido por un canal digital o en vivo. Notas: Tiene que asistir al menos 70% de las sesiones. Excluya co-creaciones con profesionales (componente 3) | 145 ( 2023-05-29) | 157 ( 2023-05-19) |  |
| <b>I3</b> Número de jóvenes en riesgo beneficiados del nuevo programa establecido en una nueva comunidad   | 55 ( 2023-05-29)  | 58 ( 2023-05-19)  |  |

### C2: Innovación, democratización y descentralización de la oferta cultural

**Peso:** 48%

**Calificación:** Altamente Satisfactorio

100%

| Indicadores   | Planeado            | Logrado             | Estado  |
|---|---------------------|---------------------|---|
| <b>I1</b> Número de usuarios únicos alcanzados por actividades en vivo. Notas: Audiencias en Panamá. Interacciones pueden ser con contenido digital en vivo (i.e. niches de cine en los Infoplazas) o presentaciones en vivo. | 12000 ( 2024-04-29) | 16725 ( 2023-06-02) |  |

|           |  |                     |                             |  |
|-----------|--|---------------------|-----------------------------|--|
| <b>I2</b> | Número de usuarios únicos alcanzados por canales digitales por año. Notas: Usuarios únicos por YouTube: Número de views únicos de videos; Instagram: views únicos de videos; Facebook: "Reach of the Post" (views únicos de fotos o videos). | 27000 ( 2024-04-29) | <b>681947</b> ( 2022-01-28) |  |
| <b>I3</b> | Número de nuevos profesionales completando una capacitación técnica formal . Notas: Capacitación técnica incluya el uso de nuevos tecnologías y métodos de innovación.   | 45 ( 2024-04-29)    | <b>46</b> ( 2022-01-28)     |  |
| <b>I4</b> | Número de producciones Sandbox con al menos una exposición utilizando nuevos tecnologías y colaboraciones interdisciplinarios  | 8 ( 2024-04-29)     | <b>11</b> ( 2023-02-09)     |  |
| <b>I5</b> | Número de proyectos externos utilizando el espacio físico de Sandbox . Notas: Una organización puede tener varios proyectos artísticos durante el año.   | 27 ( 2024-04-29)    | <b>28</b> ( 2023-02-09)     |  |

### C3: Experiencia práctica en las industrias creativas para jóvenes vulnerables

**Peso:** 9%

**Calificación:** Satisfactorio

66%

34%

| Indicadores  | Planeado         | Logrado                 | Estado |
|--|------------------|-------------------------|--------|
| <b>I1</b> Número de jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía técnica relacionado con su propio plan de entrenamiento.                       | 43 ( 2023-05-29) | <b>57</b> ( 2023-06-02) |        |
| <b>I2</b> Número de jóvenes en riesgo completando al menos una pasantía relacionado con un proceso de co-creación en artes escénicas de profesionales. | 42 ( 2023-05-29) | <b>33</b> ( 2023-06-02) |        |
| <b>I3</b> Porcentaje de pasantías de cualquier tipo para mujeres   | 35 ( 2023-05-29) | <b>50</b> ( 2021-04-30) |        |

### HITOS



- Logrado
- Atrasado
- Pendiente

| Hitos  | Valor Logrado | Fecha Vencimiento | Fecha Lograda | Estado |
|--|---------------|-------------------|---------------|--------|
| *Consultoría de diseño de currícula completada | 1             | 2021-01-29        | 2020-10-15    |        |
| *Puesta en marcha del espacio Sandbox.         | 1             | 2021-06-30        | 2021-05-28    |        |

|   |   |            |            |   |
|---|---|------------|------------|---|
| *Primer ciclo de Pasantías Completados  | 1 | 2021-11-30 | 2021-04-30 |   |
| *EL 50% de mujeres proyectadas culminó la capacitación técnica.                   | 1 | 2022-11-30 | 2022-11-16 |  |
| *Inicio de ciclo formación en nueva comunidad                                     | 1 | 2022-05-31 | 2022-01-15 |  |
| *Alcanzar las métricas proyectadas para penetración de audiencia en canales digit | 1 | 2023-05-31 | 2022-01-28 |  |
| *Condiciones Previas / Prior Conditions   | 1 | 2020-11-29 | 2020-08-01 |  |

## PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO

### Evaluación

 Revisión contenido educativo del Taller Habilidades Siglo XXI 2022