e-solutions inc

Número Proyecto:	
Título del Proyecto	Portal Móvil de Juegos del Caribe.
Fecha de Inicio Estimada	Julio 2012
Fecha de Finalización Estimada:	Diciembre 2014
Agencias de Cooperación Gubernamental:	Ministerios de Comunicaciones, Organismos Reguladores, Ministerios de Educación
Agencia de Implementación:	Unión Internacional de Telecomunicaciones UIT y e –solutions
Países Beneficiarios:	El Caribe
Gestor del Proyecto de la UIT:	

RESUMEN DE CONTRIBUCIONES

A) Presupuesto del Proyecto

Descripción	**US$**
Personal del Proyecto	150.000
Equipamiento	30.000
Capacitación	20.000
Monitoreo y Evaluación	20.000
Misceláneos y otros costos	30.000
Total:	250.000

B) Costos compartidos

250.000 USD

Breve Descripción:

El objetivo del proyecto es crear un Portal en el Caribe de juegos móviles que estará enfocado principalmente a los cuidadanos en el Caribe y en el Diáspora. El Portal Móvil desarrollará aplicaciones móviles de juegos nativos y otras actividades que los ciudadanos del Caribe juegan o crean como si fuesen niños. Éstos juegos incluyen la rayuela, trompos, juegos de caída de bloques, Gattaperk, juegos de eliminación, etc. Las herramientas que se utilizaron para desarrollar estos juegos eran, ya sea la confección de marcas con tizas en la calle o la utilización de madera y otros materiales nativos. Además de éstos juegos, el portal también desarrollará mecanismos para proveer puntajes de deportes de criquet y fútbol, el horóscopo y anuncios en forma de mensajes SMS.

Para	**Firma**	**Fecha**	**Nombre/Título**
UIT:	_____	___/___/_____	
Socio(s):	_____	___/___/_____	

1. ANTECEDENTES Y CONTEXTO

¡La utilización de teléfonos móviles a nivel mundial ha sobrepasado la utilización de internet! La cantidad de teléfonos móviles alrededor del mundo es casi de seis (6) mil millones. Se espera que este número aumente exponencialmente en el futuro. En el Caribe, la influencia de teléfonos móviles también ha aumentado de forma exponencial en los últimos diez años; con una entrada actual en la mayoría de los países que sobrepasa el 100%. En Jamaica, por ejemplo, Digicel tiene más de 2.5 millones de teléfonos y LIMA tiene 1.2 millones. Esta historia se repite en Barbados, donde LIMA y Digicel en conjunto poseen un total que supera los 360.000. Por lo tanto, existe un mercado para productos que requieran teléfonos móviles, los que son una gran atracción para la población en el Caribe.

2. OBJETIVO(S) DEL PROYECTO

- Lograr que el portal móvil de aplicaciones sea el portal de preferencia de los ciudadanos del Caribe y del Diáspora.
- Desarrollar juegos que tengan un atractivo magnífico para los ciudadanos del Caribe.

3. RESULTADOS ESPERADOS

- Una serie de juegos desarrollados localmente basados en "juegos con los que crecimos", los que incluyen Gattaperk, juegos de caída de bloques, la ronda (Brown Girl in the Ring, nombre original), la escondida, etc.
- Una asociación con desarrolladores internacionales, regionales y locales de juegos para la creación de juegos para el portal. Éstos juegos deben tener la esencia del Caribe y deben tener como objetivo los ciudadanos nacionales y del Diáspora.

Indicadores

- Desarrollo exitoso de 2 juegos por trimestre.
- Cantidad de descargas por día
- Ingresos por Publicidad

4. ACTIVIDADES

- Seleccionar el País Anfitrión
- Seleccionar el personal
- Capacitar el personal
- Desarrollo de los Juegos
- Adquirir los Equipos
- Lanzamiento del Sitio
- Comercialización del Sitio

5. APORTES

e-solutions inc: Puede proveer hardware y software computacionales específicos, fondos predefinidos para que el negocio se pueda autosustentar y un programa de capacitación.

País beneficiario: Contribución por parte del lugar de implementación (en especie): Proveer capacitadores, administrador del centro de aprendizaje, dependencias, instalaciones de comunicación y la infraestructura necesaria.

6. RIESGOS

El riesgo principal de este proyecto es que las actividades en el país se pueden retrasar debido a eventos locales y circunstancias imprevistas. Obtener el compromiso del Gobierno en las primeras etapas de la planificación minimizará el riesgo de fracasar. Otro factor de riesgo para el proyecto es la posibilidad de un presupuesto inadecuado, la competencia del personal, que nadie comprara los juegos y/o la dificultad en el sitio de comercialización, los que incrementarían el tiempo para completar el proyecto. Este riesgo se podría reducir con la entrega de lugares adecuados en los Países y con cursos de capacitación del país proporcionados la UIT y los asociados.

7. SOSTENIBILIDAD

La sostenibilidad del proyecto será garantizada por el País Beneficiario, a través de la venta de los juegos y la publicidad in situ, el país beneficiado se deberá comprometer a tomar las medidas necesarias y a distribuir los recursos para poder mantener el proyecto operativo.

8. GESTIÓN DEL PROYECTO

El Administrador de Proyecto asignado será el encargado de implementarlo desde la Oficina de Área en estrecha coordinación con los asociados del proyecto. La UIT, como la agencia implementadora, será la encargada de supervisar y administrar la implementación completa del proyecto de acuerdo con los procedimientos y reglas de la UIT.

9. MONITOREO Y EVALUACIÓN

El Administrador de Proyecto coordinará, en conjunto con otras partes interesadas, la preparación de informes de progreso, los que proporcionarán un resumen del progreso del proyecto, los desafíos así como también todas las peticiones necesarias de gestión de cambios que se puedan requerir para la implementación exitosa del proyecto.

El progreso del proyecto se monitoreará a través de informes de evaluación periódicos emitidos por el proyecto y al final de éste se preparará otro informe de evaluación.

Cerca de la finalización del proyecto, el Administrador de Proyecto preparará un informe final de cierre de proyecto con recomendaciones futuras que será enviado a los asociados.

10. PRESUPUESTO

Se adjuntó el presupuesto estimado como Anexo 1.

11. PLAN DE TRABAJO

Se adjuntó el plan de trabajo como Anexo 2.

Anexo 1: Presupuesto Estimado

	US$
Personal del Proyecto	150.000
Equipamiento	30.000
Capacitación	20.000
Monitoreo & Evaluación	20.000
Misceláneos y otros costos	30.000
Total	250.000

Anexo 2: Plan de Trabajo

	Actividades	AÑO 1				AÑO 2				AÑO 3			
1	Selección del País Anfitrión			X									
2	Contratación de personal			X									
3	Capacitación del personal			X	X	X							
4	Desarrollo de juegos			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	Lanzamiento del sitio				X	X	X	X					
6	Comercialización del sitio				X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	Informe de Cierre/ informe												X