Número del proyecto:

Título del proyecto: Creación de aplicaciones para el desarrollo nacional y económico.

Fecha estimada de Inicio: Agosto de 2012

Fecha estimada de término: Agosto de 2015

Agencias de Cooperación Regional: UIT

Agencia Implementadora: Asociación Caribeña de Organizaciones Nacionales de Telecomunicaciones (CANTO)

Países beneficiarios: Países Caribeños

Gestor de proyecto UIT

RESUMEN DE APORTES

A) Presupuesto del proyecto

Descripción	**US$**
Personal de projecto	250.000
Expertos	250.000
Consultores	300.000
Oficina de servicios	285.000
Externos	50.000
Costos miscelaneos y otros	97.150
Total:	**1.332.150**

B) Participación de costos

USD 1.332.150

Breve Descripción:

Este proyecto propone crear una reserva de técnicos expertos capaces de desarrollar aplicaciones de nivel mundial para consumo global y regional. Su intención es guardar el valioso contenido de las aplicaciones disponibles en el Caribe e identificar cómo se pueden usar para mejorar el bienestar social y económico de dichos países.

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

1. ANTECEDENTES Y CONTEXTO

Es ampliamente aceptado que las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) pueden permitir el desarrollo nacional y el crecimiento económico. Las economías actuales están sufriendo una transición hacia a economías y sociedades basadas en conocimientos, que crean, comparten y utilizan el conocimiento para la prosperidad y bienestar de su gente. El acceso al conocimiento es visto como un medio de enlace de la brecha digital y provee a todo ciudadano del mundo una oportunidad igualitaria de participación en la economía global. El acceso al conocimiento se observa como un enlace para el crecimiento de emprendedores e innovadores en una sociedad.
La banda ancha, en particular, tiene el mérito de ser capaz de acelerar el acceso a los ciudadanos del mundo a través de computadoras portátiles, tablets y teléfonos inteligentes. Esto ha sido el motor alrededor del mundo de la llamada "economía de las aplicaciones." Se estima que si el uso de teléfonos inteligentes crece, también crece la "economía de las aplicaciones," lo cual, de acuerdo a un estudio reciente, ya ha creado acerca de 500.000 trabajos en los Estados Unidos desde la irrupción del iPhone en 2007. Otro estudio reciente descubrió que la economía de las aplicaciones de Facebook contribuyó a crear 182.000 puestos de trabajos y más de 12.190 millones de dólares en honorarios y beneficios para Estados Unidos, sólo en 2011.

El Caribe es rico en contenido y existen oportunidades atractivas para desarrollar aplicaciones para el consumo local y global, utilizando el contenido disponible para entretenimiento: música, baile, teatro y festivales/carnavales, literatura, historia/patrimonio y deportes. En términos de desarrollo nacional, las aplicaciones se pueden desarrollar aplicaciones para mejorar la gobernabilidad, el acceso a los servicios públicos gubernamentales, la salud, la educación y el medio ambiente. Incluso se pueden utilizar para mantener a los ciudadanos actualizados con información sobre el clima, tormentas/huracanes venideros, otras condiciones climáticas o transmisiones del gobierno.

Existe, por consiguiente, una gran oportunidad para el desarrollo de aplicaciones como un nuevo sector generador de empleos y ganancias, tanto para el plano local y como global. Esto requiere desarrollar las habilidades necesarias en la región, a través de un programa que pueda ser sustentable, efectivo y que provea productos de clase mundial. Esto fue reconocido por CANTO, una organización de telecomunicaciones regional, que en 2011 comenzó a identificar y a premiar a los desarrolladores de contenido electrónico más creativos del Caribe, en su competencia de i-create, patrocinada por Ericsson. Los participantes compiten por premios sobre los 30.000 dólares y el ganador tiene la oportunidad de competir en la prestigiosa competencia Global World Summit Awards. La competencia continúa este año.

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Este proyecto propone crear una reserva de técnicos expertos capaces de desarrollar aplicaciones de nivel mundial para consumo global y regional. Su intención es guardar el valioso contenido de aplicaciones disponible en el Caribe e identificar cómo se pueden usar para mejorar el bienestar social y económico de dichos países.

El programa instrucción presencial y en línea sobre habilidades técnicas para desarrollar aplicaciones, cuya capacitación estará a cargo de expertos técnicos y creadores líderes en aplicaciones dentro del mercado móvil, líderes reconocidos cuyos productos en Itunes consistentemente superan tanto las listas más lucrativas como las de alta descarga. Se les enseñará a los estudiantes sobre los elementos comerciales para desarrollar aplicaciones y el valor de proteger la propiedad intelectual, desarrollar planes de negocio, marcas, pruebas, lanzamiento y comercialización de aplicaciones, servicio al consumidor y llevar a cabo encuestas para determinar la satisfacción de los mismos. Aún cuando el grupo etáreo meta será jóvenes menores de 25 años, también se puede beneficiar a cualquier persona con las habilidades y destrezas necesarias. Deberá incluirse una cierta cantidad de vacantes tanto para mujeres como para discapacitados. El objetivo es que los estudiantes puedan ofrecer sus aplicaciones comercialmente.

Los estudiantes serán legibles para entrar en la competencia de CANTO/Ericsson iCreate, y finalmente tendrán la oportunidad de entrar a los World Summit Awards (WSA), los cuales proveen una plataforma para mostrar el uso creativo de Tecnologías de la Información y hacer que la sociedad de la información de hoy sea más inclusiva. Los WSA implementan la agenda de las Naciones Unidas para el desarrollo de la sociedad de la información, y apoyan específicamente la Meta Millennium de Naciones Unidas de terminar con la pobreza, hambruna y las enfermedades, entregando educación para todos, cuidando el medio ambiente y otorgando a las mujeres una parte justa a través del uso de las Tecnologías de la Información. Se planeará una conferencia anual acerca de redes, para permitir la vinculación de emprendedores con creadores internacionales y futuros y para actualizar sus habilidades.

2. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Este proyecto propone crear una reserva de técnicos expertos capaces de desarrollar aplicaciones de nivel mundial para consumo global y regional. Su intención es guardar el valioso contenido de aplicaciones disponible en el Caribe e identificar cómo se pueden utilizar para mejorar el bienestar social y económico de dichos países.

3. RESULTADOS ESPERADOS

Se esperan los siguientes resultados:

- Programa certificado que incluya las habilidades para el desarrollo de aplicaciones y negocios.
- La implementación de capacitación presencial y en línea para estudiantes del Caribe identificados por un criterio de calificación previamente acordado. Podría ser necesario el apoyo del Centro de Excelencia para el Continente Americano de la UIT y del Portal Academy de la misma organización.
- Creación de una reserva de expertos en la región.
- Desarrollo de un flujo sólido de ingresos y de intercambio extranjero para la región, a partir del éxito regional o global de las aplicaciones lanzadas.

Indicadores

Se utilizarán los siguientes indicadores para medir el éxito del Proyecto:

- Conferencia anual sobre Aplicaciones para permitir un nuevo aprendizaje y el establecimiento de redes.
- Al menos (10) graduados por año, incluyendo al menos 4 mujeres y un miembro de la comunidad de discapacitados.
- Al menos (5) aplicaciones lanzadas comercialmente a nivel regional y global.
- Una cantidad de descargas por cada aplicación lanzada.
- Al menos 80% de los participantes con una evaluación positiva del programa.

4. ACTIVIDADES PRINCIPALES

Se implementaran las siguientes actividades:

- desarrollo de una relación con la institución educativa,
- identificación de los formadores y expertos internacionales que dicten cursos en línea y presenciales,
- Desarrollo de material de capacitación,
- Conferencia anual de redes,

- Crear competencia,
- Lanzamiento comercial de aplicaciones exitosas.

5. INSUMOS

CANTO será la agencia ejecutora en conjunto con una institución educativa. Asumirá la administración de recursos humanos que serán contratados y financiados por medio de este proyecto. A cada estudiante se le dará un Tablet u otro dispositivo. Se entregará información sobre el acceso y el uso de las Tecnologías de la Información y asuntos relacionados, incluyendo cursos de capacitación y publicaciones relevantes. CANTO utilizará todas sus destrezas, cuidado y diligencia razonables para entregar un proyecto exitoso. La organización, además, seleccionará a un Coordinador de Proyecto que monitoreará su implementación, e identificará y reclutará a especialistas que implementen los programas de capacitación.

Socios:
Es necesario buscar socios interesados en financiar la implementación del proyecto. Éste prevé el reclutamiento de expertos que dictarán las actividades de capacitación, materiales para los cursos, tablets, conferencias y otros gastos relacionados por un período de tres (3) años, con un costo estimado de USD 1. 332.150.

Beneficiarios:
Los países respectivos deben proveer apoyo para la organización de actividades de capacitación, por medio de los recursos humanos y la infraestructura local. A los países beneficiados y las agencias de emprendedores se les pide ayuda en contactar a potenciales candidatos, albergar las actividades de capacitación, talleres y conferencias, asistir con preparaciones logísticas y soporte, y con cualquier otro requerimiento que el equipo del proyecto llegase a necesitar.

6. EVALUACIÓN DE RIESGOS

Las organizaciones regionales, instituciones de gobierno nacional y socios locales comprometidos con el proyecto trabajarán en coordinación conjunta.

Es primordial la colaboración de los socios del Gobierno para el desarrollo del proyecto para reducir cualquier riesgo de implementación a este nivel.

Uno de los riesgos principales es el retraso de las actividades debido a eventos y/o circunstancias inesperadas. En este sentido, el Coordinador de Proyecto asegurará la preparación de cada actividad a su debido tiempo.

7. GESTIÓN DEL PROYECTO

Los roles y responsabilidades de los diferentes interesados deben estar claramente definidos. CANTO es la Agencia Ejecutora. Luego de la identificación de la principal agencia financista. y para facilitar la implementación de este proyecto, CANTO nominará a un Coordinador de Proyecto.

El Coordinador de Proyecto será responsable de monitorearlo e implementarlo bajo la supervisión de CANTO.

Trabajará, además, en coordinación con la Secretaría de CANTO para la gestión y seguimiento de todo aspecto financiero y administrativo involucrado en el Proyecto, y entregará de forma regular los informes de avance correspondientes.

El coordinador informará a los socios financistas acerca de la situación financiera del proyecto, que será actualizada por el servicio correspondiente a la Secretaría de CANTO.

8. MONITORIZACIÓN Y EVALUACION

El avance del proyecto será monitoreado a través de informes periódicos que preparará el Coordinador de Proyecto. Se debe redactar un informe de evaluación final al término del Proyecto y se les pedirá a los participantes evaluar los materiales de los cursos y de las capacitaciones.

De acuerdo a la situación, se pedirán informes especiales que deberán ser conferidos según lo amerite la situación.

Se planearan visitas a terreno para aquellas actividades presenciales, para su evaluación directa.

El coordinador de Proyecto redactará un informe de cierre de proyecto en coordinación con las Partes.

9. PRESUPUESTO

El presupuesto se adjunta como Anexo 1.

10. PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo se adjunta como Anexo 2.

Anexo 1. PRESUPUESTO

El presupuesto estimado es el siguiente:

Clases de Financiación	Descripción	Presupuesto en US$
3001	Trabajadores permanentes – Salarios base	250.000
3002	Trabajadores temporales	250.000
3004	Consultores	300,.000
	Sub-Total	**800.000**
3100	**GASTOS DE MISIÓN (becas)**	
3143	Sub-Total	**100.000**
3300	**Servicios Externos**	
3320	Costos de Impresión	100.000
3330	Alquiler de Oficina	25.000
3332	computadoras	15.000
3333	comunicaciones	25.000
3334	Alquiler – Salas de Conferencia	20.000
	Conferencia acerca de redes	100.000
	Sub-Total	**285.000**
3410	**INSUMOS DE OFICINA**	50.000
	Sub-Total	**50.000**
3700	**OTROS GASTOS**	
3720	Costos Misceláneos y de emergencia	10.000
	Sub-total	**10.000**
	Sub-Total del Proyecto	
3730	Costos Misceláneos y Otros Costos (7,5% del gasto total)	**87.150**
	PRESUPUESTO TOTAL	**1.332.150**

Anexo 2: Plan de Trabajo

Actividades	**2012**		**2013**		**2014**	
	T1 T2	**T3 T4**	**T1 T2**	**T3 T4**	**T1 T2**	**T3 T4**
1. Preparación del Proyecto						
2. Identificar al donante principal						
3. Identificar al coordinador y socios/expertos clave						
4. Desarrollar materiales de capacitación						
5. Crear un mecanismo para identificar estudiantes						
6. Generar relaciones con operadores para la infraestructura de Tecnologías de la Información						
7. Reunión de partes interesadas a nivel nacional						
8. Capacitación						
9. Conferencia acerca de redes						
10. Aplicaciones listas para su lanzamiento comercial						
11. Análisis de mercado de aplicaciones/retroalimentación de los clientes						
9. Informe final y cierre de proyecto						