

Jueves 21 de Abril

1. Conocer al equipo:
Grupo 1697

Nombre: Ricardo Cifuentes Vélez

Profesión / Oficio: Bailarín, Gestor, Coreógrafo, Emprendedor

Mi experiencia: 12 años de trabajo y gestión en la danza del tango, 7 años de emprendimiento.

Mis talentos: Emprendedor y bailarín

Mis recursos: Vestuario, escenografía, equipo de cómputo, conocimiento, contactos, formadores...

Nota: El proceso inicia con 3 integrantes, motivados y con buena relación. Al día siguiente, se presenta la deserción del líder y se perjudica el proceso, perdimos comunicación y se presenta un nuevo reto que es la desinformación de los procesos a seguir.

Finalizando el segundo día, la segunda integrante decide desertar y el proceso queda en una sola mente, con deseo de alcanzar el objetivo.

Con base a las primeras conversaciones y al reconocimiento del entorno cultural y las experiencias y trayectoria, definimos un problema el cual comenzamos a buscar métodos de solución.

Así fue como al final pude llegar al proyecto presentado, con las problemáticas en general que presentó en principio el grupo de 3 personas.

- a. Identificación del entorno (actores)

Diseñadores gráficos

Realizadores audiovisuales

Fotógrafos

Proveedores de telas

Artistas escénicos

Artistas no escénicos

Presentadores

Zapateros

Restaurantes

Reporteros

Diagramación

Proveedores de materia prima para maquillaje

Instalaciones,

Músicos

Locaciones

Docencia

Empresas de transporte (Domiciliarios)

Alimentación

Medios visuales

Traductor de idiomas (incluso lengua de señas)
Hoteles
Guías turísticos
Rutas patrimoniales

b. Identificación de recurso

Medios visuales: cámaras, computadores, celulares, herramientas tecnológicas en edición (Wix, Word, Photoshop, Illustrator),
Contactos
Elementos escenográficos

c. Organizar actores y recursos:

Estas relaciones son evidentes por medio del conocimiento vasto y profundo en el uso de las herramientas tecnológicas o las plataformas de comunicación, las cuales que, de forma activa, y productiva, como por ejemplo Hangouts, Drive, para influir, definir y contextualizar la idea o reto a venir.

Es por ello que, las habilidades en los campos de arte, como lo escénico, plástico y danzario son una habilidad que formarán parte de este medio de comunicación, emprendimientos, vínculos emocionales, a través de experiencias de vida. Con el interés de colaborar y compartir conocimiento, ya que conocimiento es la base para promover de forma efectiva, los proyectos e ideas, que tengo.

d. Identificar las barreras

Las Interferencias comunicativas como el internet.

La deserción del equipo de trabajo.

Desconocimiento de muchas áreas para la innovación.

Falta de recurso, Conocimiento.

Brinda la posibilidad de un trabajo independiente y un medio de motivación, creer en sí mismo y lograr objetivos increíbles de alcanzar.

Posibilidad de aprender cosas nuevas, exigencias.

3. DEFINIR EL RETO.

Una plataforma con un contenido audiovisual, pregrabado, realizado por artistas y gestores e implementado por creadores, que permita a los artistas realizar, programas de entretenimiento cultural como, shows, exposiciones, con la implementación de presentadores y con un diseño personalizado...

Los usos de las locaciones como las academias, teatros, museos, los cuales brindan las sensaciones y emociones al espectador de sentirse nuevamente en estos espacios que se suele frecuentar. También es dirigido a los espectadores que no tienen los recursos necesarios para acceder a estos espacios. Se estará generando valor por medio de los sistemas de monetización de contenido, e incluso, buscar alternativas como sistemas freemium o similar al de plataformas de streaming.

Se buscará enfrentar los problemas de promoción de algunas industrias del entretenimiento a través del programa, utilizando artistas como influenciadores. Utilizaremos medios digitales, herramientas y artistas que puedan potencializar lo deseado.

Viernes 22 de Abril

Incomunicación con el líder del equipo.

Baja la energía.

Deserción del segundo integrante.

Creación de gemas

¿Qué pasaría si logro?

*creación de una plataforma para los artistas y con la que pueda interactuar los espectadores.

*proyecciones y recolección de formatos para que las personas que no tienen los suficientes recursos, puedan también disfrutar del arte y sus distintos componentes

*interactuar con el espectador en vivo en la situación actual en la que nos encontramos por el covid-19

Por medio de:

Computadores o medio que tenga a la mano para el espectador. Para la realización de estas grandes ideas, se planea hacer contactos con los diferentes colegas a quienes les interese, mostrar su trabajo y hablar sobre su experiencia respecto al campo del arte, por medio de los celulares o elementos tecnológicos que tengamos a la mano para que se graben y que comiencen hacer en vivos para la interacción con el espectador, estos en vivos estarán guardados por si el espectador desea volver a verlos.

Se tendrá en cuenta los recursos y la recursividad para así no perder la interacción y la atención con el espectador, por medios de nuestras redes sociales como lo son facebook, instagram, para replicar las vistas y puedan compartir

Dirigido a las personas que estén interesados en aprender e invertir su tiempo en nuevas expectativas y experiencias. De igual es dirigido a todo artista que no encuentre un trabajo estable y que ese trabajo sea remunerado al precio justo.

Reto:

Solucionar las situaciones laborales de los artistas, ya que por problemáticas sociales como el desplazamiento forzado, la precariedad de encontrar un trabajo “estable” en el campo artístico, la competitividad, el valor o precio “real” del trabajo entregado a la realización de una obra artística. Es así, que por medio de clases, talleres, espectáculos y exhibiciones, se planea una plataforma de servicios de entretenimiento lúdico y cultural para los amantes de las artes y a quienes les interese invertir su tiempo en aprender nuevas experiencias.

Propuesta con valor, enfocada a los beneficios y soluciones.

* No hacer énfasis en características de creación y formas de uso... sino más bien redactar algo que se acerque a nuestro objetivo y que sea fácil de comprender.

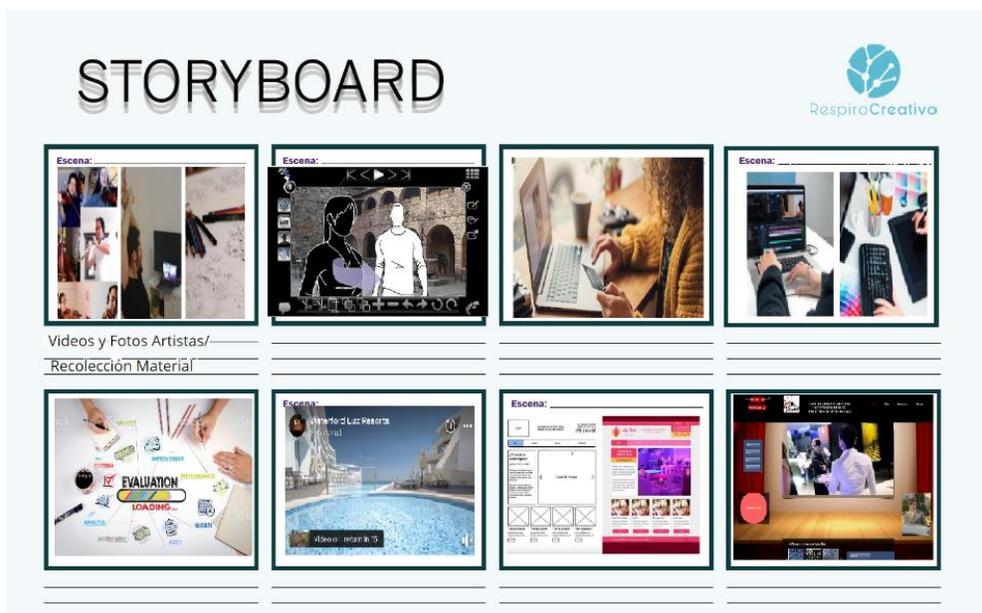
Propuesta.

Se planea realizar una plataforma digital, con material pregrabado, diseñado y personalizado, que utilice contenido audiovisual, y que permita al consumidor del entretenimiento, espacios de ocio y sana dispersión, desde los hogares del espectador, con la posibilidad de interactuar y escoger las muestras artísticas de su preferencia (danza, teatro, talleres plásticos, o música), convirtiéndose en el director de su propia obra.



Storyboard

1. Videos artistas
 - Presentadores
 - Músicos
 - Material de ilustración
 - Escultura
 - Artesanías
 - e.t.c...
2. Galería de locaciones
 - Fotos
 - Videos
 - Animaciones
 - Diseños digitales
 - e.t.c...
3. Desarrollo de contenido
4. Diseño y Edición
5. Evaluación.
 - Viabilidad técnica, financiera...
 - Características de solución
 - Crear, Medir, Aprender.
6. Pautas publicitarias
7. Producto Final.
 - Boceto o prototipo de la plataforma.
8. Prototipo



Características de la plataforma

Caja de Cereal.

Característica principal.

La plataforma para medios móviles tecnológicos, con contenido artístico y cultural, que permite interacción por parte del Consumidor.

En las características de la plataforma, existen los desplegables de Artes escénicas y Artes no escénicas, al darle click a la de su interés, la columna izquierda cambiará, dando la posibilidad como vemos en el dibujo de tener con las que deseo interactuar, o cambiando por galería de imágenes, ilustraciones, poemas, pinturas etc.

Abajo en la parte inferior izquierda medirá la duración del tiempo que tendrá la obra, pieza plástica, o taller.

La plataforma en la que podamos grabar en diferentes locaciones, nuestras exhibiciones artísticas, grabación y en vivos, como por ejemplo las obras de teatro hechas en casa, clases de baile, clases de pintura, poesía, lectura, espectáculos de baile, fotografía, ilustraciones.

Se permitirá a los artistas plásticos, subir sus obras o piezas plásticas de forma gratuita, para poder replicar su información y creando un espacio emergente, permitiendo una galería de entornos para escoger el de su preferencia. Entrará la obra a un proceso de evaluación administrativa y técnica para determinar la edición y materialización de la misma en la plataforma.

El espectador se podrá convertir en el director de la obra y escoger de esta galería una muestra de 1 hora u hora y media... Ejemplo:

15 minutos de obra de teatro

10 minutos de concierto al aire libre

15 minutos de poesía, danza, pintura, escultura, artesanía...

Cada obra estará previamente diseñada en sus locaciones, animadas de forma digital, y los artistas grabarán sus intervenciones, las cuales serán editadas y desarrolladas posteriormente.

La plataforma, ofreciera la posibilidad de reacciones como en Facebook, con aplausos, me gusta, no me gusta, entre otras.

La publicidad, tendrá la opción de ser silenciada por el espectador, dando la elección de escuchar el anuncio o solo permitir que se reproduzca.

Paso 3.
Sábado 25 de Abril.

El plan de acción está dirigido al campo de la Innovación y la prolongación de las artes a través de medios digitales.

La meta es lograr el prototipo de la plataforma para el domingo 26 de abril de 2020 a las 8 p.m.

El recurso se basa en 1 persona motivada, con capacidades y conocimientos, amante de las artes y con el deseo de ayudar.

LA ESTRATEGIA SE BASARÁ EN ALCANZAR SIEMPRE LOS OBJETIVOS TRAZADOS Y NO PERDERLOS DE VISTA, A PESAR DE LAS DIFICULTADES.

¡DEMOSTRAR QUE NO EXISTEN LOS LIMITES!

PROCESOS ESTRATÉGICOS:

1. Plan de Creación: Recolección y envío de videos a una solo correo electrónico con videos, galería de ilustraciones, pinturas, etc.
Base de datos artistas.
Diseño de la plataforma.
Diseño en animación.
Evaluación administrativa y técnica del material.

(Ricardo).

2. Plan de Mercadeo: A través de la plataforma de respiro creativo, lograr visibilidad y o financiación (Compartir conocimiento, ayudar a las posibles soluciones de la crisis).

(Ricardo, Respiro Creativo)

3. Cronograma de Trabajo: Envío de videos cortos y galería pequeña del material, para crear producto base, que se disponga a la experimentación.

Sábado 6 pm a Domingo 12 pm.

(Ricardo).

4. Plataforma: Realizar plataforma digital, diseño y evaluación del producto.
Sábado 6pm a Domingo 8 p.m.

(Ricardo).

5. Planeación Administrativa: Organización grupal de cronogramas de trabajo, metodologías de uso, análisis financiero, evaluación de interacción con la plataforma, alianzas, etc.

(Ricardo).

PROCESOS CLAVE:

1. Logística de creación de material: Grabar videos, tomar videos viejos, imágenes, ilustraciones y o material realizado a través de artes visuales.
2. Mercadeo: Redes Sociales, Correos Electrónicos, artículos publicitarios, vos a vos, plataforma de Respiro Creativo, Facebook Respiro Creativo.
3. Prestación de servicio: Domingo 8 P.m.
4. Acompañamiento y asesoría: Acompañamientos realizado entre nuestro equipo de apoyo conformado por 3 integrantes, moderador y organizadores de la Hackaton.
Además de posibles aliados a nuestro proyecto, después del análisis, experimentación y presentación del mismo
5. Renovación del proyecto... Análisis constante, cambios necesarios para su profundización y profesionalización.

PROCESOS DE APOYO

1. Apoyo en diseño y desarrollo de software: Personal idóneo y capacitado para la creación de este medio.
2. Legal: Asesora legal que oriente la dirección jurídica del grupo y el proyecto.
3. Análisis financiero: Asesoría financiera que nos ayude a conocer los costos y precios, además de los medios de creación monetaria para la sostenibilidad del proyecto.

4. Mantenimiento técnico de la plataforma: Personal capacitado para mantener en óptimas condiciones el uso y desarrollo de la plataforma digital. Evaluación y análisis constante de la misma.

PROCESOS DE CONTROL:

1. Control de material: Evaluar el material que se subirá a la plataforma, que cumpla con parámetros de calidad y respeto por los consumidores.
2. Evaluación del nivel de servicio: Ventana en la plataforma, que permita comentarios de los usuarios, tanto artistas como consumidores.

Reacciones animadas y didácticas frente al material que se observa.

(Como las reacciones de Facebook).
3. Control de servicios: Análisis, evaluación y correcciones necesarias a través de los comentarios y recomendaciones recibidas.

Finanzas Básicas:

Costos:

Materia Prima.

Videos, galería de imágenes – 0 \$

Desarrollo de software (Plataforma), diseño y creación del mismo - 0 \$

Dominio Web - 0 \$

Gastos:

Trabajo colaborativo por convocatoria, para realizar proyectos de innovación que brinden solución... Actualmente no devenga gastos el proyecto.

Financiación e ingresos.

Los usuarios podrán comprar, videos, libros u obras que sean de su interés.

A través de sponsor – Precios actuales del mercado.

Sistemas freemium o similar al de plataformas de streaming.

◆ Impacto:

- Fomentamos el acercamiento de la comunidad a la cultura y los medios digitales y tecnológicos, junto al crecimiento de la industria artística, cultural y creativa en tiempos de crisis.
- Asentarnos en el nuevo ahora, entendiendo y aceptando las nuevas formas de creación y comunicación.

◆ Expectativas:

- Socializar con personas que tienen mismos intereses, ampliando así un círculo social entorno al entretenimiento, el arte, la cultura y la creación tecnológica.
- Brindar solución a la problemática actual que vivimos los artistas, creadores, amantes y consumidores de estas áreas.

PROTOTIPO

<https://libertangoartes.wixsite.com/prototipo>

DOMINGO 26 DE ABRIL 2020

RETO:

Terminar los entregables y encontrar solución para lograr enviar todo el material requerido a la plataforma.

Desconocimiento de los procesos a seguir.

Imposibilidad de comunicación directa con la organización.

Exponer mi caso y alcanzar la meta trazada.

Soluciones plateadas.

Comunicación por grupo de Facebook.

Respuesta de uno de los moderadores y vínculo con el mismo.

Comunicación por correos electrónicos, para la solución plateada frente a la entrega del material.