

# 18 GO HACK THE WORLD

---

**Ricardo** Chávez

**Maria Camila** Echeverri

**Mateo** Zuluaga

**Laura Fda** Sánchez

**Oswald** Mouthon

**Liz** Yllpa Rojas

---



Presenta

# Artyva

En el marco de la Hackaton  
Respiro Creativo 2020



# Racional

El confinamiento ha resaltado los roles vitales que tienen las artes escénicas y la música para mantener nuestra estabilidad emocional y mental, ayudándonos a soportar el aislamiento obligado. A pesar de su importancia para la sociedad, no han recibido el reconocimiento necesario como agentes fundamentales de cambio. Relegados del apoyo estatal -especialmente en nuestra región- los recortes presupuestarios afectan cada vez más su estabilidad y proyección. Los artistas viven al margen su día a día y debido a la actual emergencia son, sin duda alguna, de los sectores más afectados.

Como grupo nos enfocaremos en proponer herramientas digitales interdisciplinarias y colaborativas para poder reinyectar vitalidad a sectores que de por sí, ya son dinámicos y llenos de vida.

# Cómo **la cultura y el arte** nos ayudan a **superar** las crisis

A nivel histórico, las diferentes artes, especialmente las escénicas y pictóricas, han moldeado a las sociedades y reflejado sus culturas, siendo factores clave en su formación y crecimiento. Las diferentes maneras de consumir arte en las diferentes sociedades del planeta se relacionan directamente con la importancia que las personas les dan en su vida diaria. Por ejemplo, el desarrollo de la notación musical dió un método de transmitir y dejar un registro para la posteridad de las composiciones musicales. La fotografía liberó a la pintura de la exigencia del hiperrealismo, y así; las etapas de la historia bien se pueden caracterizar y distinguir por el arte predominante (movimientos como los "ismos") en las mismas. Ya en la historia moderna, etapas catastróficas como las guerras mundiales dejaron muy en claro la importancia de las artes -especialmente la música-, en la resiliencia que la humanidad ha necesitado para abrazar la esperanza y superarlas.

Actualmente la humanidad pasa por un momento neurálgico que pone en tela de juicio las construcciones sociales y económicas del mundo entero, de un sistema hermético e inestable que apela a una remodelación; un sistema que ha reducido a la cultura y al arte a mercancías, midiendo su valor en términos económicos, principalmente. Los efectos de esta cosificación del sector han sido perjudiciales, tanto para los artistas, que actualmente trabajan de manera informal, discontinua y sin garantías básicas; como para los civiles, que a causa de la desigualdad socio-económica no tienen acceso a la cultura de manera habitual, volviendo el arte y la cultura un lujo y no un derecho básico.

La pandemia nos ha obligado a un aislamiento social, desatando crisis y desestabilidad, una ruptura del entorno social y trastornos en los hábitos y armonía personales. Está demostrado científicamente que la cultura y el arte ayudan a disminuir la misantropía, generando vínculos que acortan la distancia y la soledad en momentos de incertidumbre, ansiedad y decaimiento. La historia también nos da cuenta de ello.

Se nos ha vendido la idea de que la globalización está al alcance de todos, y que los medios digitales y virtuales son las vías de comunicación dominantes. Ciertamente, han posibilitado una apertura del arte y la cultura al mundo entero, facilitando el acceso virtual a diferentes espacios expositivos como museos, galerías, conciertos, etc., y permitiendo una interacción incluso en tiempo real; que además de aportar momentos de disfrute, generan conciencia de la pertenencia a una comunidad global. En nuestra región, la brecha entre clases sociales y entre el sector rural y urbano, determinan el acceso a contenidos en internet y al deleite de las posibilidades que nos brinda la hiperconectividad. Así, aún en el desarrollo del proyecto de la Hackatón Creativa se observa la desigualdad de posibilidades, en el que algunos participantes se encuentran limitados por el acceso mermado a las herramientas fundamentales para este proceso.

# Artyva

## ¿Cómo se puede propiciar el acompañamiento mutuo sin estar próximos?

Para potenciar un cambio paradigmático nace Artyva, una aplicación que involucra a artistas consagrados o con exposición y artistas en ascenso o que buscan un espacio para exponer sus talentos. Artyva da rienda suelta a la creatividad del usuario al mismo tiempo que impulsa nuevo contenido, posicionando nuevos artistas.

Una plataforma virtual, que permita aminorar esta crisis de forma creativa, estando unidos y apoyándonos de distintas maneras para así sobrellevarla de modo óptimo; y qué mejor forma que conectándonos con distintos artistas en ascenso. Esta plataforma pone a disposición sus talentos para que crear contenido a la medida de usuario, basado en sus gustos, particularidades y exigencias para así, hacer cosas innovadoras, divertidas, exóticas y fuera de las reglas.



Para elegir tenemos un menú de artes como danza, teatro, música y performances. Imaginemos elegir una canción de Shakira, Doctor Krápula, Molotov, etc., y hacer un *remix* (remezcla o versión) con los artistas con los que va a contar la aplicación, donde el usuario podrá elegir quien toque la guitarra acústica, cambiarla a la eléctrica, o la batería, siempre sobre la base vocal del o la artista en géneros o estilos diferentes al original. Funcionará bajo el concepto de oferta-servicios, con un catálogo de distintas canciones que le permitirá al usuario una relación directa con sus artistas y con distintos usuarios de la plataforma, al compartir su *remix* del tema que haya disfrutado viralizando el mismo, logrando con ello un tránsito de contenidos en la plataforma y sus redes. La forma de monetizar los aportes serán determinadas más adelante, puesto que tratamos con derechos de autor y otro objetivo es poder aportar a instituciones que ofrezcan ayuda a sectores vulnerables.

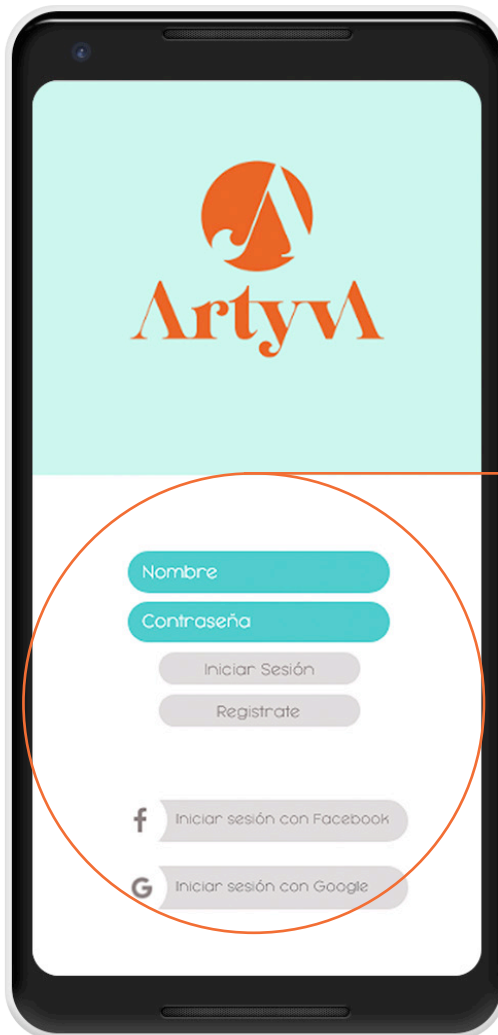
Su uso está dirigido a adolescentes y adultos jóvenes que les gusta hacer cosas novedosas y dejar una huella por donde van, registrando y compartiendo lo que hacen en redes sociales. Buscan la interacción y validación a través de likes, participan en eventos de música, arte, se entretienen apasionada y activamente; están en búsqueda permanente de contenido de calidad muy dinámico. Viven la vida a su manera y con sus reglas, sueñan con crear realidades nuevas.





## ¿ Cómo ser parte la comunidad de Artyva ?

Para descargar la aplicación se ingresa a App Store o Play Store.



Una vez instalada, en la interfaz de bienvenida se encontrarán las opciones de registro, ingresando con su cuenta de Facebook o Google, o abriendo una cuenta con el correo electrónico para generar un nombre de usuario y contraseña. Como otras aplicaciones, si no se cierra la sesión, no es necesario ingresar cada vez el nombre de usuario y contraseña.

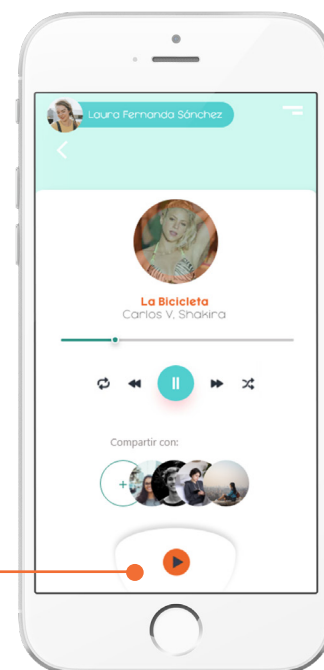


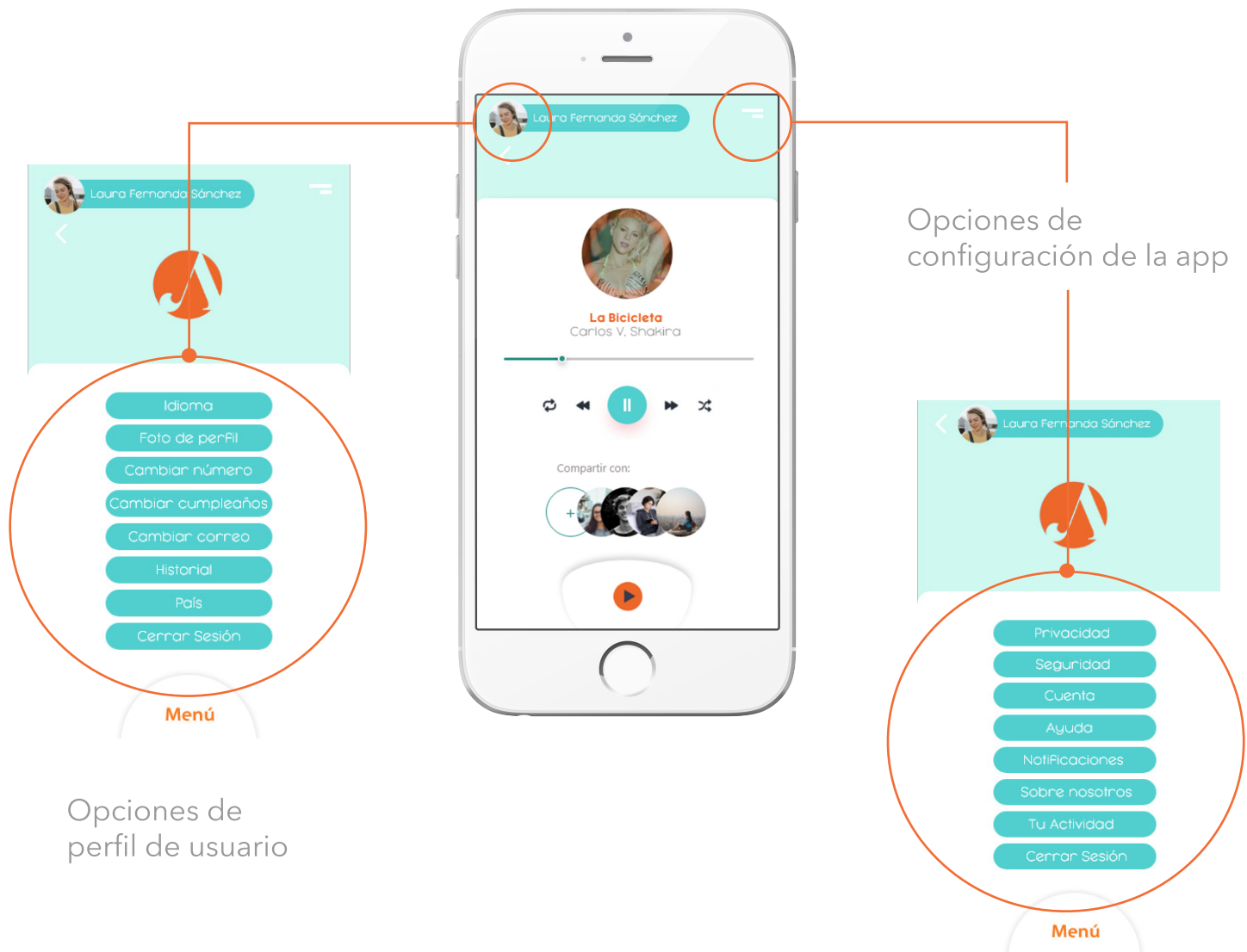
Una vez que ingrese, debe crear su usuario y configurar una contraseña, llenando los datos que le pide la app.

## Pantalla de inicio



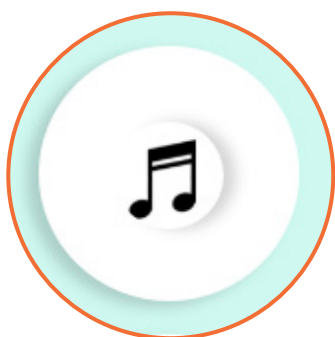
El menú se muestra en la parte inferior, consta de diferentes opciones como: nube, noticias, red de amigos y favoritos.



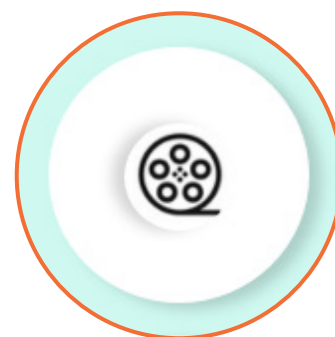




## Géneros



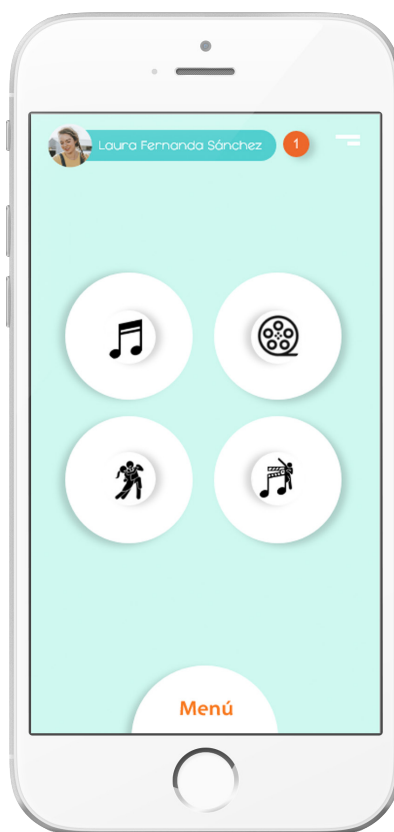
MÚSICA



TEATRO



DANZA

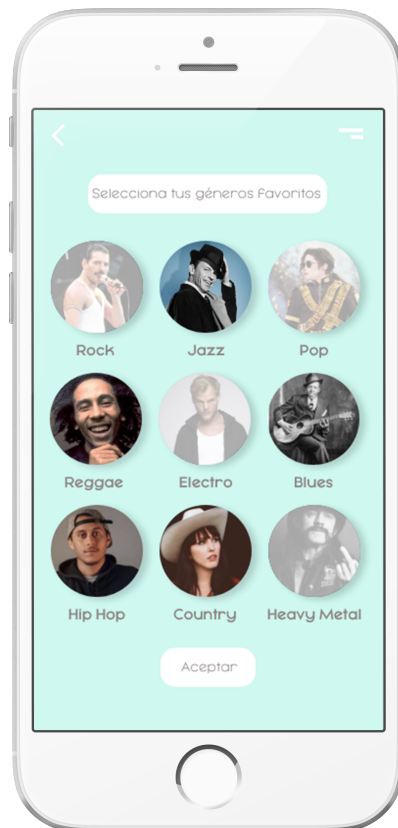


PERFORMANCE

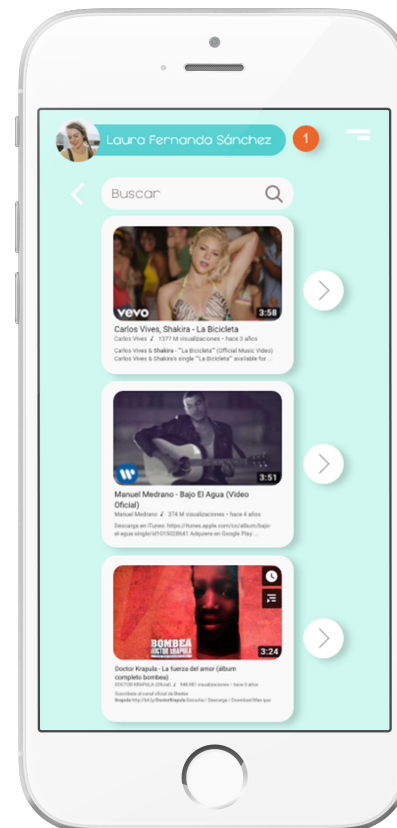


## Elección de estilo y canción

Al escoger MÚSICA, encontrará una variedad de estilos para elegir:



Una vez elegido el estilo, se despliega un listado de canciones:

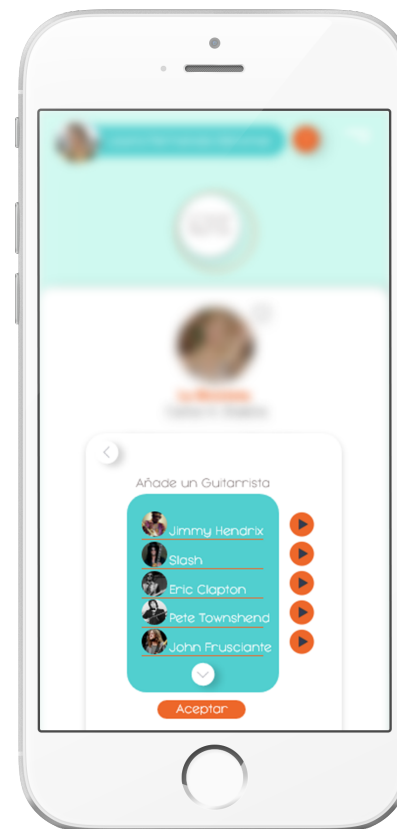
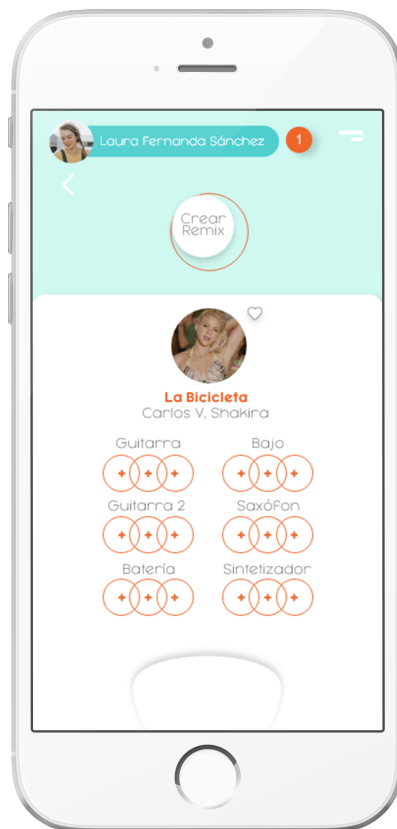




## Elección de instrumentos

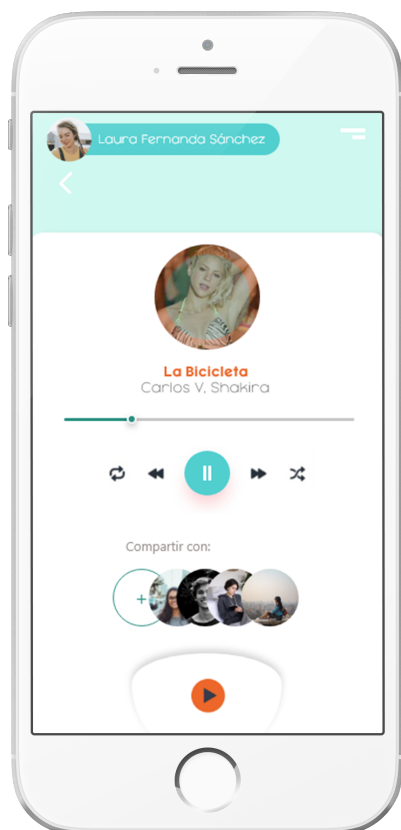
Con su tema elegido, podrá empezar a elaborar su remix, tendrá a disposición varias opciones para cada instrumento:

Puede tener una pre-escucha de cada instrumento para que pueda elegir, cada uno con su estilo propio:





Cuando esté listo con sus opciones, puede escuchar el resultado. Si no está satisfecho, puede regresar a hacer uno nuevo:



## Pre-escucha

La mecánica para hacer los remixes es la misma para todos los géneros de la pantalla de inicio (pág. 12).

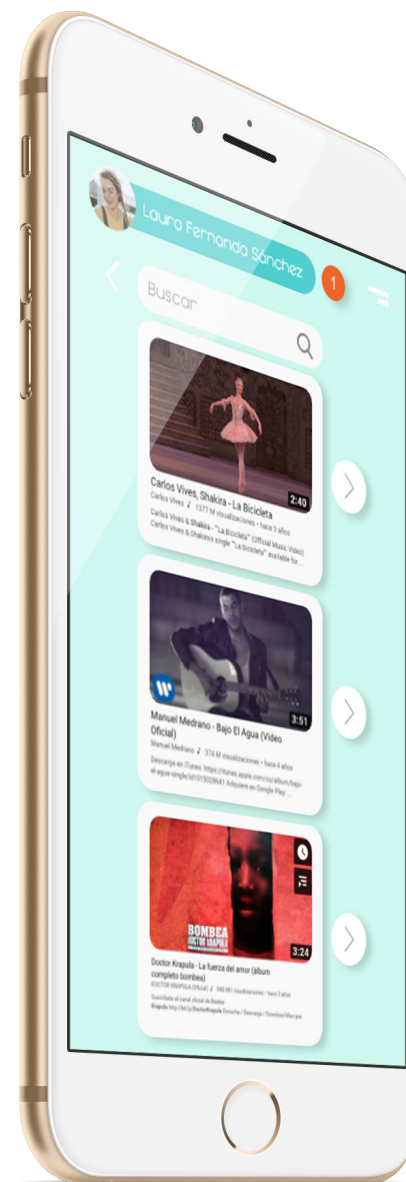
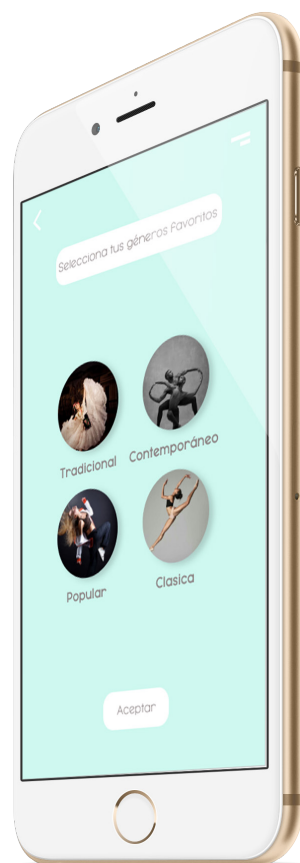
En las páginas siguientes pondremos como ejemplo, el género DANZA:



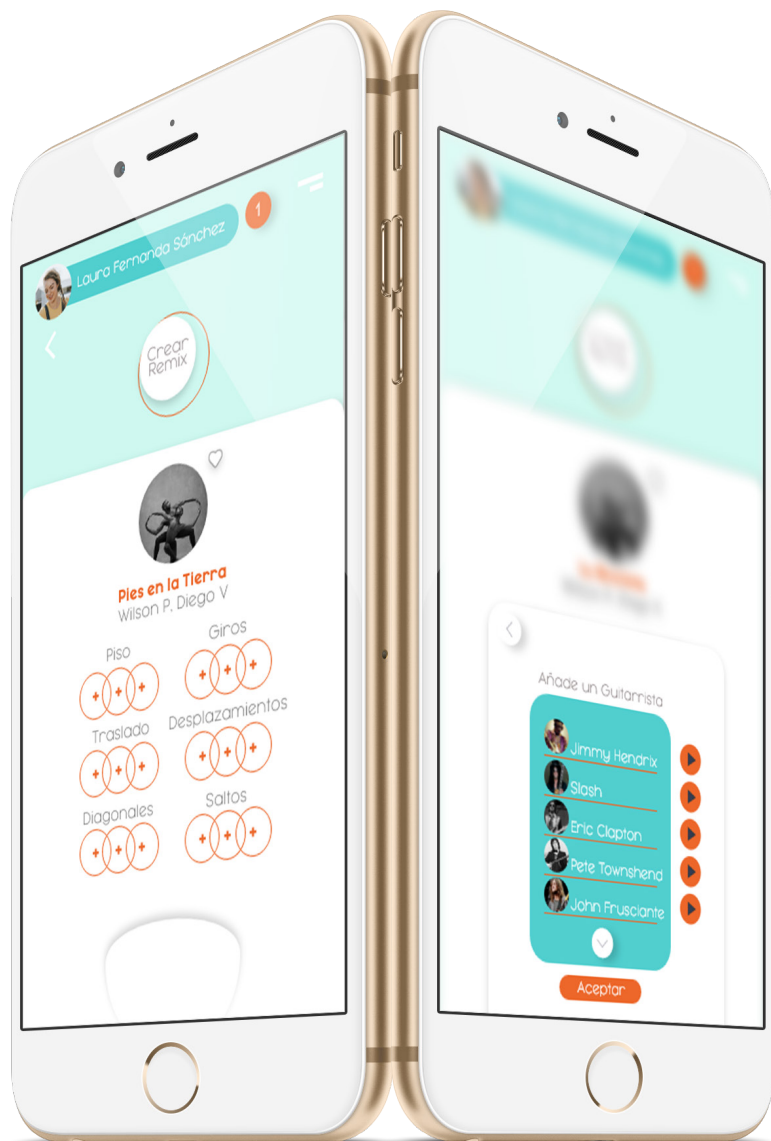
Cada género tienes sus particularidades, en el caso de la DANZA, el TEATRO y el PERFORMANCE, la intención es difundir contenidos originales.

Si con MÚSICA, se juega con audio, con estos géneros se hace remixes con videos cortos, que pueden ser movimientos de danza o extractos cortos de piezas teatrales o de performances.

El resultado será un collage inesperado y siempre cambiante, el objetivo es que no exista un remix igual a otro.

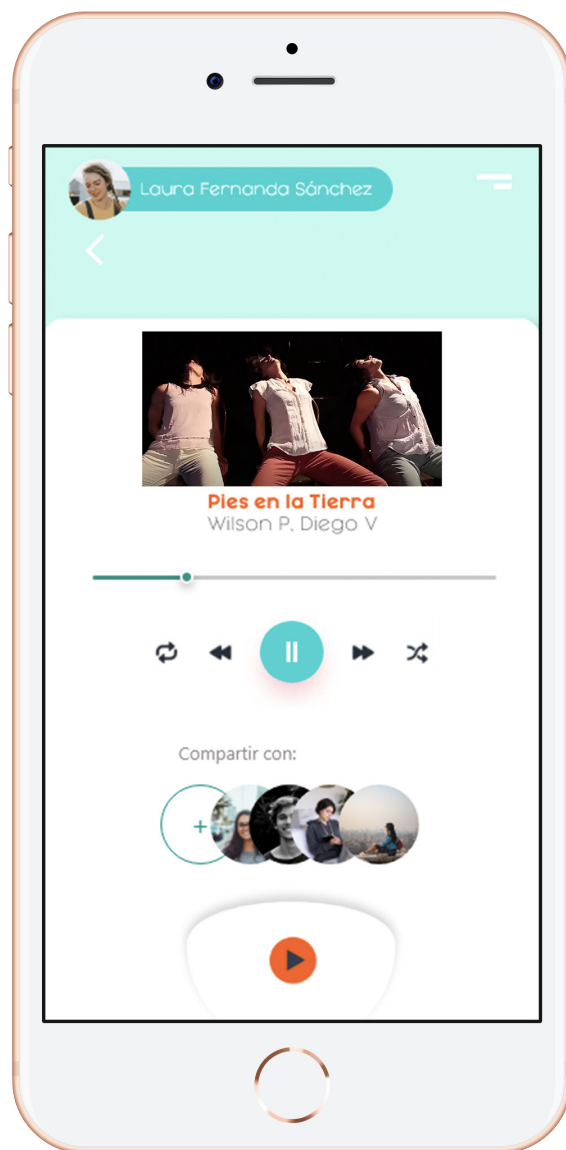






Los créditos de los creadores e intérpretes siempre estarán visibles en todos los géneros.

El objetivo es resaltar los diferentes estilos y formas de expresión de cada creativo, para despertar la curiosidad y admiración por las formas en las que los artistas logran sus creaciones.



Así como se indica en la página 12, los remixes que resulten pueden ser pre-visualizados, si no se está satisfecho, puede volver a hacer otro sin límite de intentos.

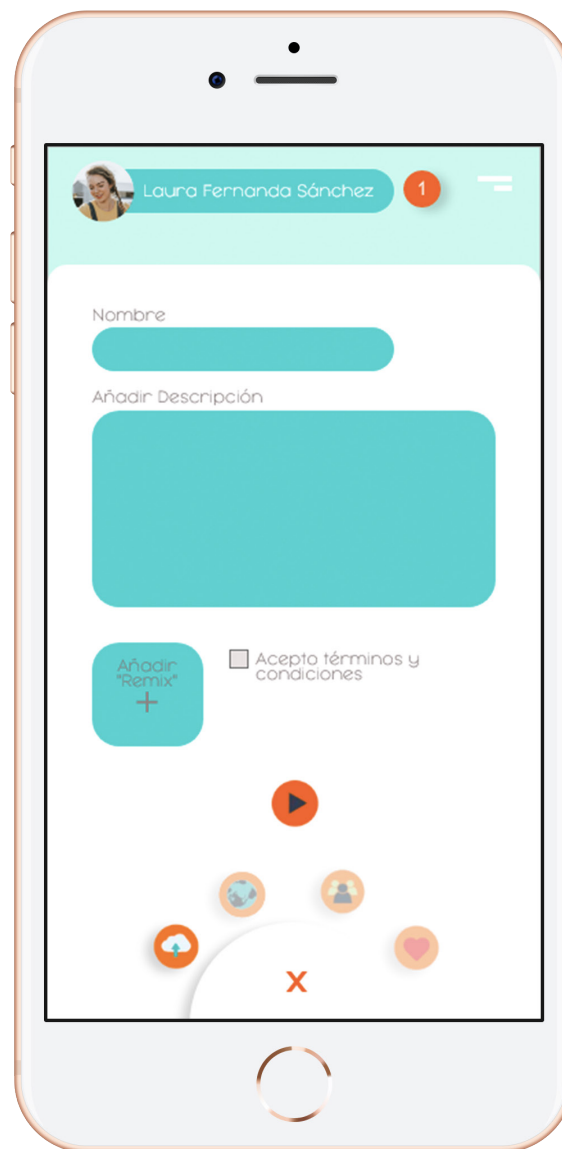
Una vez que esté contento con el resultado, puede subirlo a la nube, y compartirlo con sus contactos o hacerlo público, como se describe en la página siguiente:



## Nube

En el menú inferior, la primera opción es la nube, en donde podrá subir y compartir su remix.

Puede darle una descripción en la que nos explique qué sintió al crearla.

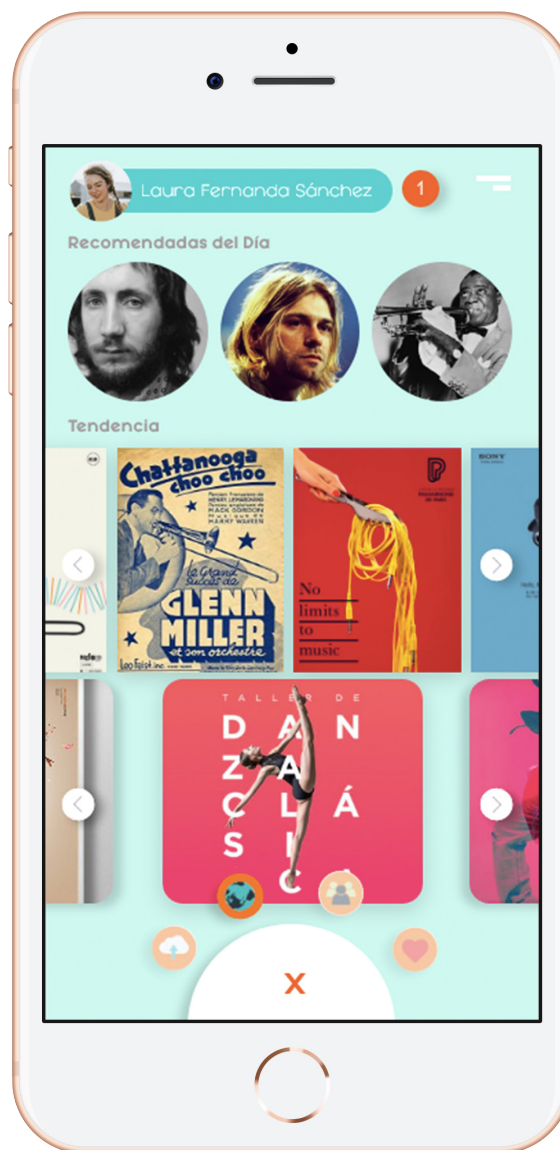




## Noticias

En esta sección encontrará novedades de los artistas que colaboran en la red, así como contenidos de los géneros con los que trabaja Artyva.

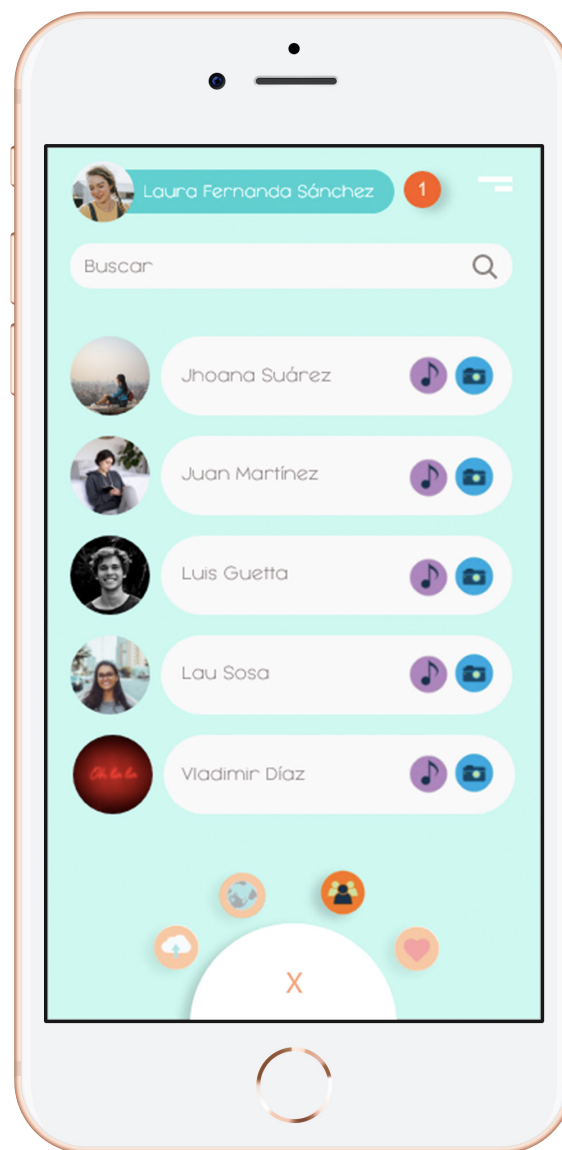
Así como nuevos lanzamientos de contenidos en la app.





## Red de amigos

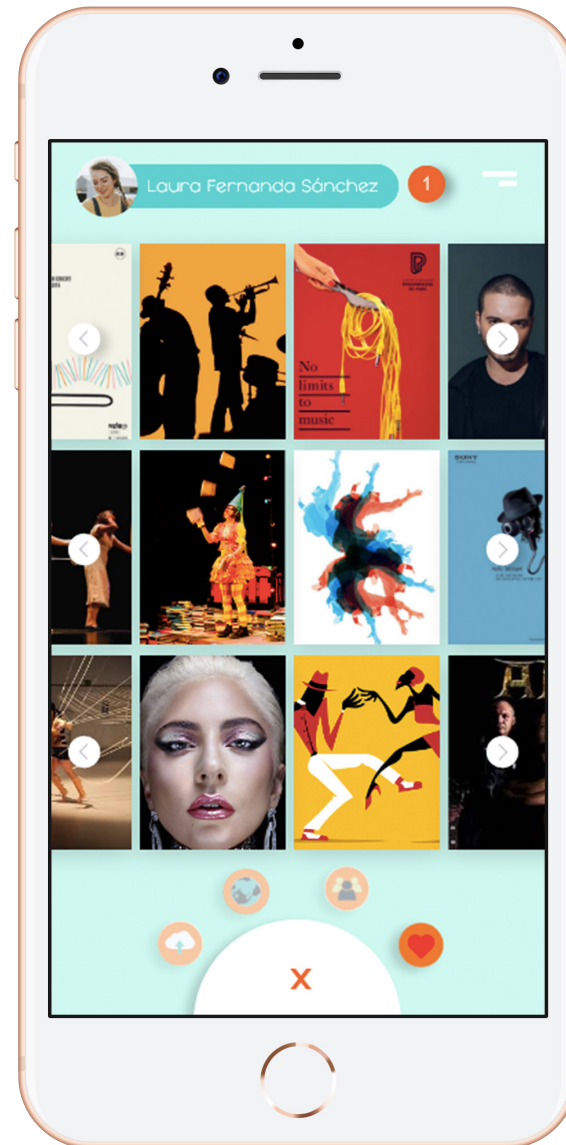
En esta sección encontrará personas con las que pueda compartir sus remixes y escuchar o ver lo que otros comparten y sorprenderse con los resultados.

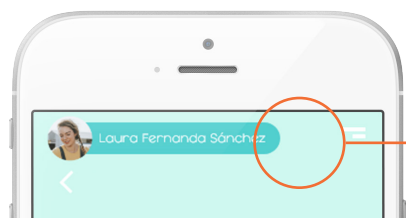




## Favoritos

Esta opción, permitirá que guardes y califiques el contenido disponible en la app. Tanto la producción de los artistas, como la de otros amigos de la red.

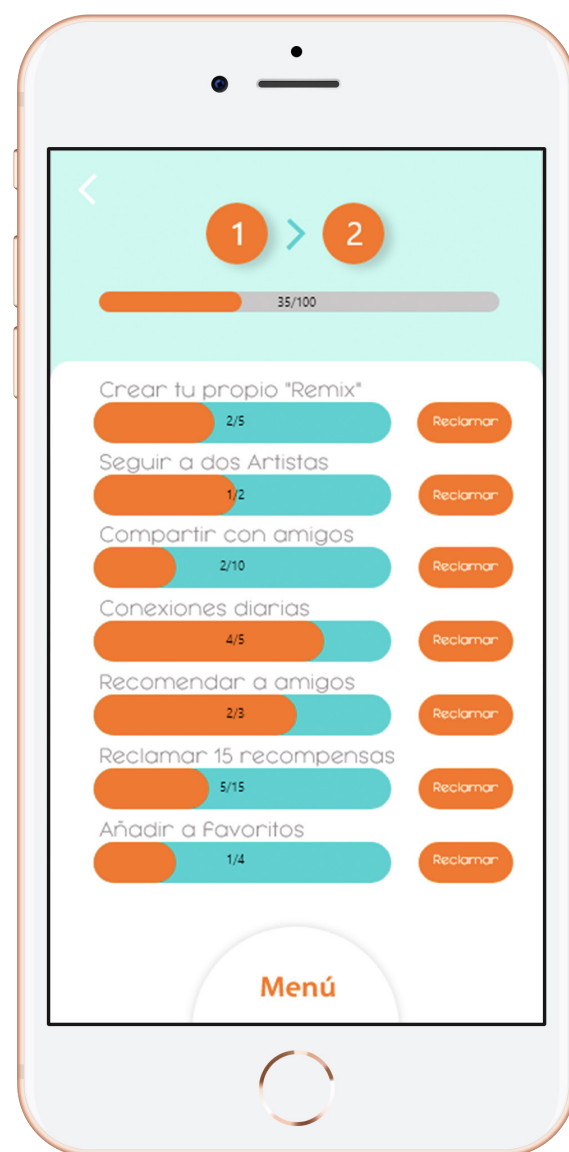




Ingrese por aquí

## Niveles

A medida que se cumplen los retos estipulados en la app, puede ir escalando en los niveles; lo que le permitirá acceder a ciertos beneficios. A mayor nivel, mayores ganancias y diversión



# El equipo

**Nombre:** Laura Fernanda Sánchez Ch. (Colombia)

**Profesión:** Comunicadora Gráfica, estudiante de Artes visuales y Comunicación Estratégica.

**Mis talentos:**

- Comunicadora gráfica con experiencia en marketing político construyendo, investigando y planificando campañas publicitarias.
- Conocimiento y experiencia en diseño y comunicación estratégica basada en modelos de investigación enfocados en sectores específicos de la sociedad. Experiencia en branding personal. Diseño de piezas para redes sociales.
- Diseño de piezas gráficas enfocadas en material medico.
- Experiencia en Diseño Editorial, diagramación de libros y catálogos.

**Mis recursos:** Manejo Adobe Suite, Microsoft Office







**Nombre:** Liz Marilu Yllpa Rojas (Perú)

**Profesión:** Arquitecto oficio/ Bailarina de danza contemporánea

**Mi experiencia:**

- Prácticas en proceso de trámites en municipalidades. En baile: pasacalles, concursos, eventos.

**Mis talentos:**

- Trato con el público, trabajo bajo presión y trabajo en grupo. Proactividad en organización de eventos.

**Mis recursos:**

- Manejo de programas de visualización en 3D



**Nombre:** María Camila Echeverry Garcés (Colombia)

**Profesión:** Psicóloga

**Experiencia:** 1 año; en apoyo psicológico de un after school y en una IPS con pacientes con necesidades especiales y educativas y diagnósticos clínicos.

**Mis talentos:**

- Creatividad-autogestión, dibujo, Manejo de idiomas, habilidades sociales (empatía, liderazgo, comunicación asertiva), espíritu investigativo

**Mis recursos:**

- Conocimientos en el campo cognitivo-conductual. Argumentación. Experiencia con niños y adolescentes, población clínica y vulnerable, padres de familias y comunidades.



**Nombre:** Mateo Zuluaga Rivas (Colombia)

**Profesión:** Publicista

**Experiencia:** 6 meses creando interfaces para aplicaciones, manual corporativo y diseño de piezas. Diseño de campañas experienciales (Colanta, piedra-luna) Manejo de redes sociales. Experiencia en SEO y SEM. Manejo de canales de comunicación tradicionales ATL y BTL

**Mis talentos:**

- Creatividad. Atención al detalle. Dibujo. Ilustración. Autodidacta, curioso y apasionado.

**Mis recursos:**

- Manejo de herramientas digitales de diseño gráfico, herramientas audiovisuales y de 3D.



**Nombre:** Oswald Rafael Mouthon Carmona (Venezuela)

**Profesión / oficio:** Sociólogo

Formandome en psicoterapia Gestalt

**Mi experiencia:** Coordinador de proyectos sociales, culturales, políticos, sociales.

**Mis talentos:**

- Liderazgo y coordinación de equipos.
- Trabajo en equipos.
- Creatividad en generar nuevas ideas-propuestas, darle forma-configuración.
- Planificación estratégicas.

**Mis recursos:**

- Manejo y gerencia de equipos.
- Análisis de problemáticas sociales.



**Nombre:** Ricardo Arturo Chávez Barreiro (Ecuador)

**Profesión / oficio:** Diseñador gráfico

**Mi experiencia:** De carrera 21 años. Trabajo desde el 2007 en la Fundación Teatro Nacional Sucre, que administra 3 teatros, una plaza pública y una casona que acoge a 7 elencos.

**Mis talentos:**

- Liderazgo y productividad.
- Interactividad en experiencias grupales.
- Creatividad aplicada a diferentes problemas comunicacionales, en especial campañas publicitarias, imagen corporativa, imagen de artistas y piezas publicitarias, impresas o virtuales.

**Mis recursos:**

- Manejo de Adobe Suite (Illustrator, Photoshop e InDesign)
- Hardware y software de producción musical.