

RETO

CREATIVO

DÍA 1

Manuela Osorno Grajales

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Productora multimedia / Diseño web UI/UX, Ilustración digital.

MI EXPERIENCIA: 1 año y 8 meses en Bildu Company como diseñadora web ux/ui, freelance en proyectos web.

MIS TALENTOS: Diseño de interfaces de usuario, relación cliente-empresa para toma de requisitos, buena redacción.

MIS RECURSOS: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (para Ilustración digital), edición de sonido.

Kelly Monroy Carrillo

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Diseñadora digital y multimedia, ilustradora.

MI EXPERIENCIA: He trabajado como diseñadora web, apoyado procesos de investigación en diseño de experiencias y actualmente hago ilustraciones e infografías para diversas empresas culturales.

MIS TALENTOS: Ilustro, pinto, desarrollo piezas interactivas (en código, animación), buena redacción y tengo destreza manual.

MIS RECURSOS: Suite de diseño adobe, equipo de arte (pinceles, diversas pinturas, mesa de luz) y cámara.

Valentina Piedrahita

PROFESIÓN/OFICIO: Publicista con énfasis en diseño

MI EXPERIENCIA: Estuve un año en de diseñadora y community en una agencia llamada CYAN.

Llevo casi dos años en una agencia digital llamada Interactive media. Actualmente dirijo el equipo de diseño de Lifemiles.

MIS TALENTOS: Me desenvuelvo en la parte gráfica, conocimientos en edición de video, redacción y fotografía. Tengo sentido de la estética y gusto por la moda. Busco mantener el orden y soy exigente.

MIS RECURSOS: Computador Mac, Licencias Adobe, Camara Canon T4i. Maquinas de Coser.



Julián Suarez

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Director de Arte y Productor audiovisual.

MI EXPERIENCIA: Director de arte de la cámara de la moda vallecaucana hace 10 años

Soy el director y productor de la pasarela de inclusión de la gobernación del valle del cauca hace 5 años.

Produzco importantes campañas para marcas de moda – organizaciones como la ONU y Diferentes Fundaciones.

MIS TALENTOS: fotografía, dirección de arte en puesta en escena, edición de video, estilismo, pintura.

MIS RECURSOS: computador, cámara de fotografía, cámara de video, editor de video, retocador de fotografías.

Federico Koelle

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Director, productor, profesor, analista y gestor audiovisual

MI EXPERIENCIA: 5 años en gestión audiovisual. Co-fundador y secretario de la Cámara de la Industria

Audiovisual del Ecuador y fundador y director de Remache, un colectivo audiovisual que rescata espacios con potencialidad cultural y que alimentamos con programación de cine. Asimismo, soy productor en Cine ESPOL, un área dentro del departamento de cultura de la ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral), y director del festival de audiovisuales universitarios Vista Previa.

MIS TALENTOS: Producción y análisis de gestión audiovisual.

MIS RECURSOS: Redacción, producción audiovisual.



ECOSISTEMA

<p>DISEÑO WEB MANUELA OSORNO GRAJALES</p>	<p>Actores</p> <p>Desarrolladores web Diseño web UX/UI Clientes Vendedores Equipo de marketing digital</p>	<p>Recursos</p> <p>Dispositivo (Computadora, Tablet, Smartphone, Portátil) Conexión a internet</p>	<p>Relación actores y recursos</p> <p>Por medio de iniciativas creadas por los gobiernos locales los encargados de desarrollar industrias tecnológicas y creativas tienen mayor apoyo y encuentran espacios donde pueden compartir de la manera más adecuada sus servicios a los clientes que se vean directamente afectados por los beneficios de los mismos.</p>	<p>Identifica barreras/ vacíos</p> <p>Ausencia de reuniones presenciales que pueden ser el medio más directo para una comunicación más asertiva</p> <p>Las empresas que necesitan los beneficios digitales temen realizar inversiones en tiempos de incertidumbre financiera y social</p>	<p>Identifica oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aumento de habilidad en comunicación escrita, redacción de correos y mensajes personales - Realizar conexiones nuevas a nivel global por medio de redes sociales - Descubrir cómo es la reacción personal a la incertidumbre o al cambio forzado de la zona de confort
<p>ILUSTRADORA KELLY MONROY CARRILLO</p>	<p>Actores</p> <p>Clientes Usuarios Proveedores de recursos Fuentes de inspiración Otros creativos</p>	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales físicos: Pinturas, soportes, papel, etc. • Materiales digitales: Escáner, cámara, tabla digitalizadora, computador. • Material de inspiración: Pinterest, fotos. • Investigación: Libros, cursos. 	<p>Relación actores y recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los clientes necesitan concretar la comunicación de un proyecto dirigido a un grupo de usuarios. • Los proveedores brindan materiales primarios (físicos-digitales) • Creativos, cómo los fotógrafos, brindan recursos comunes (físicos-digitales) • Los recursos o piezas creadas son enviados a proveedores para generar productos impresos. • Para diversificar el proceso creativo se busca en las fuentes de inspiración. • Como proceso creativo se utilizan fuentes de investigación. • Al tener un objetivo de ilustración se consulta en los materiales de inspiración 	<p>Identifica barreras/ vacíos</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la situación de pandemia, los proyectos son escasos. • La producción de recursos finales es bastante costosa. • El flujo de trabajo entre creativos es complicado en ocasiones por el manejo del tiempo. • Aunque hay reuniones, a veces no se llega a la comprensión total porque no hay coordinación. 	<p>Identifica oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • En estos tiempos la visibilidad del trabajo es más alta por las fuentes innumerables disponibles • Hay oportunidad en la conexión con otras fuentes • Hay más tiempo de fortalecer el proceso creativo. • Hay más tiempo de conectar en lo interactivo con las personas y sus talentos se diversifican • Se pueden buscar nuevas maneras de producción física • Conectar directamente con los usuarios
<p>PUBLICISTA/ DISEÑADORA VALENTINA PIEDRAHITA</p>	<p>Actores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Directores • Data • Ejecutivos • Diseñadores • Clientes • Communitys • Competencia • Referentes 	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales físicos: Computador, tabla de dibujo, audífonos. • Materiales digitales: Programas de diseño, we transfer plus, Meet, Trello. • Material de inspiración: Pinterest, Behance, Kuler fotos. • Investigación: Libros, cursos, google. 	<p>Relación actores y recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los directores contratan a un equipo de trabajo y se encargan de la estructuración y orden del equipo. • Los ejecutivos tienen contacto con cliente y reciben los requerimientos, estos a su vez son entregados a Data, Diseño y Communitys respectivamente. • Data, Diseño y Communitys se encargan de revisar la competencia de los clientes para así generar un contenido relevante en la categoría. • Diseño y Communitys usan referentes para alimentar su creatividad en cada proyecto 	<p>Identifica barreras/ vacíos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los espacios de trabajo en casa no estaban adecuados para Teletrabajo (incómodo, fallas en Internet, etc) • Se vuelve difícil entender al cliente y al equipo de trabajo. • Los clientes frenan proyectos por miedo a la crisis económica. • Se pide disponibilidad 24/7 porque estamos "disponibles" en casa. • Los sueldos se reducen para salvar las empresas. • No existen momentos de esparcimiento • Los actores empiezan a sufrir problemas emocionales que se ven reflejados en las conductas laborales 	<p>Identifica oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar nuevas formas de conectarnos • Ser autosuficientes y aprender manejos del tiempo • Más canales de exposición a distintas audiencias • Ampliación de rango de edades que tienen acceso a plataformas • Público 24/7 • Apoyo financiero a proyectos digitales

ECOSISTEMA

<p>DIRECTOR DE ARTE Y PRODUCTOR</p> <p>JULIAN SUAREZ</p>	<p>Actores</p> <p>Artistas, músicos bailarines, modelos, diseñadores de moda, publicistas, fotógrafos, estilistas, técnicos, productores.</p>	<p>Recursos</p> <p>Logística, sonido, iluminación, staff de peinado y maquillaje, cámara de fotografía y vídeo, artistas.</p>	<p>Relación actores y recursos</p> <p>La unión de las industrias culturales y creativas fortalecen la economía y el turismo donde se une la tecnología para reinventar las industrias culturales.</p>	<p>Identifica barreras/ vacios</p> <ul style="list-style-type: none"> -desempleo -presupuestos bajos -limitación para desarrollar actividades -la industria decae 	<p>Identifica oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> -visibilizar poblaciones -emplear -educar -mejorar la economía. -nuevas ideas.
---	--	--	--	--	---

<p>PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</p> <p>FEDERICO KOLLE FUENTES</p>	<p>Actores</p> <p>Directores, DF's, Dir. Arte, Producción, Actores, Asistentes, Técnicos, Iluminadores, Catering, Movilización</p>	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales físicos: Cámaras, luces, cables, dollys, grúas • Materiales digitales: Programas de producción y post producción 	<p>Relación actores y recursos</p> <p>Una producción inicia con un guión y un desarrollo con los jefes de producción, asistentes y directores. En rodaje, se convoca al personal, la descarga y montaje de equipos, posición de cámara, despliegue de cables y luces. En post producción se realiza montaje de pistas, efectos de video y render.</p>	<p>Identifica barreras/ vacios</p> <p>Las producciones son presenciales. La pandemia nos ha sumido al confinamiento y la imposibilidad de trabajar en campo. Los más afectados son los técnicos, iluminadores, asistentes. Quienes han podido sacar provecho, de alguna manera, son aquellos agentes de áreas creativas, como fotografía, edición, dirección general.</p>	<p>Identifica oportunidades</p> <p>En el caso de Ecuador, la crisis sanitaria nos ha permitido retomar contactos o bien iniciar acercamientos entre las asociaciones y colectivos del audiovisual, tomándonos un tiempo para analizar y reestructurar el modelo de producción audiovisual y fortalecerlo con políticas públicas que protejan a los agentes que participan en su realización.</p>
--	---	---	--	--	---