

Historia.

Luis es un artista plástico y líder comunitario de aproximadamente 40 años, vive en una pequeña comunidad en un país de Latinoamérica, donde diariamente entrega desinteresadamente lo mejor de sí para ayudar a los demás. El pueblo es pequeño, y su círculo de amigos también.

Durante su vida se había enfocado en trabajar en sus procesos artísticos personales, pero motivado por las necesidades del sector comenzó a implementar talleres para el desarrollo de habilidades de sus habitantes. Sin embargo, nunca sintió la necesidad de aprender nuevas formas de comunicación virtual, no tenía redes sociales, utilizaba poco el celular, limitaba sus relaciones personales a un primer círculo y tenía poco contacto con las instituciones culturales y empresas.

Tenía pocos referentes de otras actividades artísticas, sus amigos son principalmente artistas que tienen vidas muy similares a la de él.

Esta contingencia sanitaria lo llevó a casa, estando ahí, su sobrino, de 14 años ha comenzado a enseñarle a utilizar las redes y está descubriendo nuevas formas de comunicación. Sus días en la actualidad se han centrado en aprender a utilizar redes sociales, y nuevos procesos de comunicación.

Señale la relación de cada uno de los actores del conflicto con este						
ACTORES	INTERESES	INQUIETUDES	RETO	Relación con otros actores	Propuesta para la resolución reto generar un producto audiovisual que muestre la historia de una manera dinámica, cortá y divertida, desarrollada con recursos limitados, hecho para difusión en redes sociales (duración de 1- 3 minutos)	
					Entorno	Desarrollo
1 Creativos,(Profesionales en artes escenicas, plasticas, escritores, arquitectura, diseñadores industriales, diseñadores gráficos, directores, fotografía arte, actores)	Diseño de productos, servicios y espacios que reflejen y coherentes con el contexto social, económico y político del (usuario,cliente, espectador) y que respondan a las necesidades básicas o adquiridas del mismo que sean funcionales, estéticos, que generen un de valor a la sociedad y/o una retribución económica para el individuo.		Generar espacios virtuales, de intercambio de información y conocimiento, que integren nuevas variables al sistema de creencias de los creativos, que les ayuden a romper los muros o barreras imaginarias que limitan el desarrollo holístico de sus actividades. Integración de medios y herramientas físicas a las dinámicas de interacción virtual.			
2 Profesiones técnicas, relativas a la producción de productos, servicios y espacios, en el área creativa(instaladores, maquilladores, técnicos en sonido, camarógrafos, escenógrafos...).	Suministro de servicios intangibles, generación de océanos azules, espacios de actualización desarrollo de herramientas y estrategias		Resignificar los objetos dándoles un nuevo uso, de manera que les permitan operar bajo las nuevas normas de salubridad. Y Diseñar nuevas propuestas que se adapten a la forma en la que las personas convivirán.	Profesional técnico - Comercial Virtual - indiferente, limitante y de poder media		
3 Compañías comerciales de marketing tradicional, administradoras (manager) y suministradoras, de servicios, productos y diseños.	genera valor o ganancia por la intermediación en la venta y/o suministro de un producto o servicio, o por la administración y o consecución de espacios de prestación de servicios creativos.		proponer nuevas formas de comunicación, ya que la gente va a necesitar estimulación y equilibrio en las propuestas gráficas.	Comercial Tradicional - Profesional técnico interdependencia, limitante y de poder media	1. Mercantilista, guiado principalmente por las leyes de la oferta y la demanda contra el goce efectivo de los derechos de los creativos, profesionales técnicos y /o personas pertenecientes a las áreas afines. que se desarrollan en un contexto social cuyo tejido está estructurado en medio de brechas generacionales, tecnológicas, educativas, culturales y económicas, como una variable primordial que	Generar espacios virtuales de intercambio, construcción y co-creación de conocimientos, estrategias, herramientas y medios, que permitan realizar transiciones y adaptaciones amigables, concientes y disruptiva (basadas en la ruptura y transformación de paradigmas, pre

4 Compañías comerciales de marketing, y difusión por medios virtuales, agencias disruptivas (community manager, asesor de imagen, administrador de contenidos)	Conceptualización y diseño de piezas de señalización y comunicación gráfica, difusión, generación de estrategias para ampliación de público objetivo, o introducción del producto, servicio u espacio en las dinámicas de tendencia, para generar valor o aumentar el mismo.		proponer nuevas formas de comunicación, ya que la gente va a necesitar estimulación y equilibrio en las propuestas gráficas.	Comercial Virtual - Profesional técnico indiferente, limitante y de poder media	como una variable primordial que determina las capacidades, aptitudes, actitudes y oportunidades de adaptarse y afrontar las medidas de confinamiento, distanciamiento social y otras dinámicas de interacción cotidianas.	conceptos, prejuicios u otras variables del sistema de creencias del individuo) relativas a la forma en la que se comunica, trabaja, se divierte y en general en como se relaciona con su entorno..
4 Público objetivo Directo, Mundo Retail, (supermercados, centros comerciales y locales al interior, publicidad y espacios efímeros, creación de roles para mercadeo), Productos de uso prolongado (oficinas, hoteles y en mobiliario, grabaciones de espectáculos, producto audiovisual, series, series películas, esculturas... etc), productos y servicios efímeros (escenografías, stands, mobiliario para eventos, material pop, presentación obras de teatro, y espectáculos etc..)	dinamización y democratización del acceso a los bienes y servicios, relativos a las necesidades básicas y adquiridas.		Construir nuevos proyectos que cumplan con las nuevas formas de habitar y usar los espacios al interior de los hogares, centros comerciales y oficinas. Además de mitigar la contaminación que se genera durante el periodo de ejecución.			