

Ecosistema

- a. **Identifica los actores:** Diseñadores gráficos, diseñadores industriales, publicistas, ejecutivos de cuenta, logísticos, proveedores de producción, camarógrafos, carpinteros, maestros, obreros, ornamentadores, influenciadores, artistas, comerciales, impresores digitales, impresores Off set, tampógrafos, desarrolladores Web, creativos, copys, Ingenieros de sonido, jefes de prensa, locutores, libretistas, escritores. profesores, estudiantes, actores, músicos, cirqueros, bailarines, fotógrafos, escritores, guionistas, gestores culturales, dibujantes 3D, arquitectos, organizadores de eventos, redactores, ilustradores, diagramadores, arte finalistas, retocadores fotográficos, mensajeros.
- b. **Identifica los recursos:** Computadores, cámaras, impresoras, cuadernos, escaner profesional, marcadores, tableros, televisores, proyectores, vestuario, elementos de circo, instrumentos musicales, impresoras 3D, audífonos, micrófonos, mezcladoras de sonido. tarjetas de sonido extraíble.
- c. **Organiza los actores y recursos:** Llega un requerimiento por parte de cliente, investigación de necesidades, visita de campo, plan de trabajo, se crea orden de trabajo, definición de presupuesto, cronograma de trabajo y luego, se cotiza con proveedores para tener el valor del desarrollo de la idea. se define líder del proyecto, se identifica el equipo creativo, se realizan los contratos de trabajo y se da comienzo a trabajar con el equipo creativo para creación de propuesta y desarrollo. Auditoria interna, evaluación de la calidad del trabajo realizado, por etapas. Se presenta a cliente para aprobación o ajustes.
- d. **Identificar las barreras/vacío y oportunidades:** La capacidad de llegada a los diferentes influenciadores o tomadores de decisiones de compra, estrategias de mercadeo, presupuesto para campañas de mercadeo. Experticia del equipo para la proyección financiera del proyecto, flujo de caja, consecución de alianzas, visitas comerciales en diferentes países del contexto latinoamericano, ventas a grandes clientes.
La tecnología y el equipo de desarrollo para la plataforma, formas de pago, relaciones con bancos y tarjetas de créditos, PSE, tarjeta de compra en tiendas. Proveedores cotizan a un alto costo, los pagos a ellos se realizan de 3 a 6 meses. Debido a la pandemia y las medidas tomadas, los eventos fueron cancelados o aplazados, haciendo que se parara la producción. Demora en la entrega de los proyectos por parte de los proveedores. Imprevistos. La distribución de los contenidos, costos de los mismos y derechos de autor. Oferta del gremio que disminuye precios o no reconoce el valor del conocimiento.

Existe un mercado extenso de talentos que permiten encontrar proveedores para

todas las propuestas según el presupuesto. La creación de público debido a la situación actual del país es compleja, los artistas independientes no tienen claro cómo vender arte.