

3 | G-2076

PROYECTO CREATIVO – HACKATON 2020

Introducción

En vista de la necesidad que enfrenta muchos talentos de la cultura y creatividad, que, por sus condiciones socioeconómicas, por su ubicación geográfica, o por la suma de las dos, les es difícil asumir una carrera educativa formal o no pueden desarrollar sus proyectos culturales o creativos porque muchas veces no encuentran con facilidad información que les pueda favorecer ya que este no se halla unificada, no tienen la experiencia exigida o no cuentan con las condiciones teórico prácticas para conseguir apoyos y ejecutarlos. Por esta razón, nace CONEXIÓN CULTURAL, un proyecto que busca unificar diferentes actores de la industria en un solo canal de acceso gratuito y universal, con la intención de aminorar la brecha que existe en estos sectores, sean aprovechados otros talentos y se descentralice las oportunidades.

Objetivos

Desarrollar una plataforma virtual de acceso gratuito con una base de datos, información relevante del gremio, eventos, acceso a capacitaciones, bibliotecas y una red de conexión entre organizaciones y profesionales de la cultura y la creatividad.

Objetivos Específicos

- Crear una red de alianzas con el sector público y privado del área de la cultura y creatividad.
- Realizar una base de datos donde se integra organismos docentes, plataformas de contenido de interés, bibliotecas y eventos con vinculación directa en la plataforma.
- Conformar un sistema entre usuarios para la integración y relación de organizaciones y profesionales del sector cultural y creativo.

¿Para qué hacerlo?

Las oportunidades existen de muchas maneras, sin embargo, el desconocimiento de herramientas, la falta de contactos o estar sin las bases necesarias para estructurar un proyecto que sea convincente y, además, que se habite en territorios alejados de las grandes urbes -que es donde está concentrada la industria- hace que sea más arduo conseguir el objetivo, ya sea de: financiación, trabajo, realización o de conocimientos competitivos en cualquier área de la cultura y la creatividad. Para ello, esta plataforma virtual servirá como un espacio de conexión entre aquellas personas y organismos no visibles con los que tienen trayectoria e infraestructura; eventos y sistemas de educación no formal que tienen una sólida oferta de acceso gratuito y de calidad. Esto brinda

una solución y oportunidad a aquellas personas, colectivos organizaciones y territorios que están en desigualdad.



¿Cómo hacerlo?

Inicialmente se debe realizar una plataforma y lanzamiento piloto contando con el apoyo de la

iniciativa RESPIRO CREATIVO para crear una interacción de usuarios; con esto y una propuesta elaborada, gestionar convenios con instituciones públicas y privadas, como también profesionales del sector cultural y creativo, con el objetivo de conseguir financiamiento, crear contenido, base de datos e información.

Una vez conseguido un mínimo viable, se organiza el equipo creativo, la información y ejecución del plan de trabajo para hacer una plataforma virtual con las características siguientes:

- Un lugar de conexión entre colegas expertos e inexpertos para: asesorías, enriquecer proyectos, colaboraciones asociadas y empleo.
- Espacio para difundir sus organizaciones, trabajos y experiencias, de manera que se cree una red de contactos entre profesionales y organismos del sector.
- Una web donde haya información de eventos, convocatorias y plataformas relacionadas con la cultura y creatividad, todo organizado por áreas del sector.
- Un sitio que difunda y acceda directamente a programas de educación no formal en línea, gratuitos y de calidad.
- Promover y planificar encuentros virtuales para capacitaciones especializadas realizadas por expertos del sector creativo y cultural.
- Poner a disposición una base de datos de proveedores de productos y servicios necesarios para la interacción productiva del sector. Ejemplo de la industria audiovisual: Productores, directores, actores, compañías de renta de equipos, servicios de catering, escenógrafos, ambientadores, maquilladores, equipos de construcción, vestuaristas, camarógrafos, locaciones, animadores, ilustradores, dibujantes, etc.

Esta plataforma debe funcionar como un organismo vivo que constantemente se está actualizando y robusteciendo, y para su mantenimiento, ese importante conseguir que este se vuelva una plataforma autosostenible e independiente a mediano y largo plazo con los mismos usuarios involucrados, al estilo redes sociales.

Estrategia de Marketing Inicial

OBJETIVO SMART

Impulsar la plataforma de Conexión Cultural con contenidos relevantes para el sector de la industria creativa y cultural, teniendo en cuenta las necesidades encontradas de una parte de los usuarios prospectos, para que en el transcurso de 6 meses el 40% de la comunidad elegida como público objetivo ya esté haciendo uso de esta plataforma una vez este publicada.

ESTRATEGIA

Se trata de un diseño de branding, con el propósito de darse a conocer, aumentar la conciencia de su existencia dentro de una audiencia y ser de recordación para esta misma, teniendo en cuenta las necesidades presentes para acceder a contenidos digitales. Esta estrategia se desarrolla inicialmente a nivel nacional.

IDEA DE CAMPAÑA

Debido a la situación de sanidad que se encuentra vigente, se desarrolla la estrategia por medio de anuncios interactivos en redes sociales, generar expectativa en las personas que tenga contacto con dichos anuncios y sientan curiosidad de conocer la plataforma.

Estos anuncios serán una especie de demo sobre cómo utilizar la plataforma y que se encuentra allí.

MEDIOS PARA PAUTAR

- Televisión: Anuncios de video durante el noticiero del mediodía y programas más vistos en canales regionales y en los nacionales con el apoyo gubernamental.
- Tiendas: Tener constancia en carteles, en las tiendas, lugares y eventos públicos para que las personas se enteren de este proyecto.

- Anuncios: Por medio de las redes sociales promocionar la plataforma, además de contar con redes propias del proyecto para una mayor cercanía e interacción con la audiencia.
- Organizaciones vinculadas a RESPIRO CREATIVO, su medios y plataformas de interacción.

PROVEEDOR DE DATOS Y CONTENIDOS

- Editoriales: Editoriales de todo tipo que deseen apoyar el proyecto con contactos y material digital que se pueda vincular a la plataforma
- Bibliotecas: vincular bibliotecas públicas y privadas de libre acceso y que, además, cuenten con contenido de todo tipo de formato para aumentar el apoyo cultural y formativo del usuario.
- Alianzas: Organizaciones gubernamentales o privadas que poseen información sobre creativos y artistas que puedan aportar al proyecto, por lo cual se necesitaría de su apoyo y como proveedor de contactos al mismo tiempo. Aquí se puede incluir la participación del Ministerio de Educación y Cultura.
- Plataformas vinculadas a RESPIRO CREATIVO y la red de contactos de la industria creativa.
- Formadores en medios informales: todos aquellos profesionales que poseen trayectoria y calidad en tutoriales virtuales y plataformas de formación.

AUDIENCIA

- Toda persona relacionada con la industria cultural y creativa, sobre todo, aquellos que por su situación socioeconómica y región donde reside, no cuenta con las condiciones para recibir estudios formales o contactos profesionales que le ayuden a mejorar su situación o que requiere para sacar adelante su proyecto; que desee formarse en áreas del sector de manera autónoma; estudiantes de todos los niveles de la educación de las artes y la cultura, ciudadanía en general y todos aquellos vinculados a

RESPIRO CREATIVO que quieran ser parte del proyecto resultado de la iniciativa.

INSIGHT

- Quiero acceder a gran variedad de información que me sirva para conseguir que mi proyecto cultural sea financiado y ejecutado sin la necesidad de pagar por suscripciones y salir de casa.

QUÉ DEBE SENTIR LA AUDIENCIA



Se quiere que las personas sientan que pueden contar con una plataforma que les provea de información y contenidos de calidad, necesarios para su proyección profesional, que tienen una fuente confiable y que no deben preocuparse por

limitaciones de acceso o pago, para así afianzar sus estudios, redes de apoyo, cultura y contactos.

Presupuesto

Item	Especificación	Coste primer año
1	Desarrollo y publicación plataforma web	2.150
2	Realización de contenido escrito y audiovisual	3.880
3	Marketing	2.500
4	Equipo de trabajo (4) coste mínimo anual	12.250
5	Imprevistos (6%)	1.247
6	TOTAL	22.027

Nota: costes en dólares americanos, no se tiene en cuenta viáticos por la situación de sanidad, y se hace referencia a un valor mínimo, realizable en un año.