

a. Identifica los actores:

Carlos Deras González: Catedrático en Escuela de Ciencias Económicas.

Lida Ortiz Lugo: Prof. Mercadeo y Publicidad

Jorge Urdapilleta: Redactor creativo

Ecosistema

Carlos Deras González (CDG)

Estudiantes en carreras de Mercadotecnia y publicidad, Comunicaciones, Relaciones Internacionales.

Jorge Urdapilleta: Redactor creativo en agencia publicitaria

Ecosistema: Colegas de la industria, diseñadores, creativos, gerentes de marca de empresas, proveedores de material gráfico, musicalizadores, productores audiovisuales.

Lida Ortiz: Director comercial y Mercadeo en Constructora

Ecosistema: Ingenieros, Arquitectos, Diseñadores, Programadores, Interventores, Directores de obra, Asesores comerciales,

b. Identifica los recursos:

- Computadoras
- Plataformas e-learning
- Plataformas de trabajo colaborativo
- Redes sociales

c. Organiza los actores y recursos:

Actores

Docente – Alumnos

Personal de Constructoras

Personal de Agencia publicitaria

Flujo

Material didáctico como archivos, videos, potcats, video-clases, redes sociales, actividades colaborativas, foros, exámenes en línea, trabajos de fin de ciclo.

d. Identificar las barreras/vacíos y las oportunidades:

Barreras

Asistencia a clase en el mismo periodo de tiempo en plataforma virtual. Disparidad en el acceso a tecnologías e internet por parte de todos los estudiantes, estado de ánimo de estudiantes adolescentes y jóvenes bajo la presión generada por el encierro en periodo de la pandemia. Aumento de tiempo improductivo factor que causa estrés en jóvenes estudiantes.

Oportunidades

Creación y gestión de espacios que permitan potenciar la creatividad de jóvenes y niños afectados por el encierro en época de pandemia como el impacto negativo que ha generado el cambio abrupto en su sistema tradicional de crecimiento y desarrollo educativo y emocional.