

## GRUPO 1973

**a. Identifica los actores:** los actores son todas las personas que están presentes en tu ecosistema, empieza por los miembros de tu equipo y de ahí identifica las otras personas con las que cada uno de ellos se relaciona. Cada actor debe estar representado por un post it. Ejemplos: Diseñador, camarógrafa, proveedores de pinturas.

Camila	Músicos, actores, estudiantes de licenciatura, profesores, investigadores del área cultural, músicos y actores dedicados a contenidos infantiles,
Hugo	Estudiantes de pregrado, docentes, profesionales, amigos y contactos
Juliana	Artistas de danza, teatro, música y artes plásticas, productores audiovisuales, diseñadores gráficos, ilustradores, modeladores 3D, gestores de la industria cultural, técnicos del espectáculo.
Ma. Daniela	Músicos, profesores, gerentes de centros culturales, público.

**b. Identifica los recursos:** Estos son todos los elementos que los actores requieren para hacer sus actividades, pueden ser materiales como: computadores, cámaras, pinceles o inmateriales como la voz, conocimiento en modelado 3D, red de contactos. Cada recurso debe estar representado por un post it. Ten en cuenta que estos son todos los recursos presentes en tu ecosistema, no solo los recursos a los que tu equipo tiene acceso inmediato.

Camila	Materiales: Instrumentos, vestuarios, luces, equipos de sonido, computadoras, equipos de grabación (cámaras, micrófonos) Inmateriales: Conocimientos de programas de edición de video y de sonido, conocimientos de guión, conocimientos de puesta en escena, conocimientos de herramientas de gestión.
Hugo	Tiempo, capacidad de análisis, Internet, equipos de casa PC, tablet, smartphone, software de comunicación y de oficina
Juliana	Materiales: Instrumentos, vestuarios, luces, equipos de sonido, computadoras, equipos de grabación (cámaras, micrófonos), tabletas de graficación, software de diseño, maquillaje artístico, Inmateriales: Conocimientos de programas de edición de video y de sonido, conocimientos de guión, conocimientos de puesta en escena, conocimientos de herramientas de gestión, conocimientos de diseño y teoría de la imagen, conocimiento de programas de programación para equipos técnicos, conocimiento en administración de industrias culturales
Ma. Daniela	Instrumentos, voz, internet (para obtener educación e información), micrófonos, mezcladoras, pedestales, espacios para ensayar, espacios para presentar.

## GRUPO 1973

**c. Organiza los actores y recursos:** Define cuáles son las relaciones que existen entre los actores y los flujos que hacen que los recursos se muevan dentro del ecosistema. Un ejemplo de relación es la relación laboral que hay entre el dueño de una empresa y un empleado, el flujo es el camino que se traza cuando se mueve un archivo digital, un boceto o un producto terminado entre varios actores del ecosistema.

Camila	
Hugo	Comunicación estrecha y permanente con estudiantes e interesados en la búsqueda de la solución a su requerimiento tecnológico, interacción continua con otros docentes para atender a inquietudes de otros estudiantes, búsqueda de herramientas de soporte tecnológico.
Juliana	Relaciones comerciales: Empresa - proveedor / Empresa - empleado / Empresa - aliados. Todos independientemente de su relación con la empresa o entre ellos (la cual termina siendo de colegas) deriva en la prestación de un servicio a la comunidad y a la entrega de un mensaje.
Ma. Daniela	Relación entre artistas entre sí. Relación entre estudiantes y profesores de música. Relación entre público y artistas (tanto digital como presencial). Relación entre músicos y dueños de productoras.

**d. Identificar las barreras/vacíos y las oportunidades:** Las barreras/vacíos son los puntos más débiles de tu ecosistema, que implican un reto para generar relaciones entre los actores o limitan el flujo de los recursos. Las oportunidades son esos puntos, relaciones o flujos más fuertes dentro del ecosistema, que además pueden multiplicar o fortalecer cualquier acción, idea, relación o nuevo flujo.

Camila	<ul style="list-style-type: none"><li>- Problemas a la hora de monetizar los productos de los bienes culturales.</li><li>- Problemas de organización cooperativista entre los actores culturales</li><li>- Problemas a la hora de acceder a capacitaciones de calidad democráticamente.</li></ul>
Hugo	Cada estudiante al final de sus estudios formativos mira hacia la salida y la forma más rápida de terminar su carrera y graduarse/titularse con una Tesis que en el caso de Ingeniería de Sistemas, debe presentar un proyecto de investigación que además implemente una solución tecnológica a una problemática de un mercado local o regional/nacional, y que además termine en un emprendimiento, todo este trabajo implica un trabajo de aproximadamente un año, en el que el docente debe acompañar a cada estudiante como asesor a fin de lograr sus objetivos estudiantiles finales.

## GRUPO 1973

Juliana	<ol style="list-style-type: none"><li>1. En mi entorno no ha sido posible la vinculación laboral total de los artistas, la mayoría trabaja por prestación de servicios, eso genera que los procesos no sean del todo continuos al interior de las empresas culturales y los artistas no tengan garantías laborales.</li><li>2. No existe entre las artes escénicas de mi ciudad una red que agrupe sin egoísmos a los artistas de las tablas y los escenarios. Los artistas no se convencen de la fuerza que genera trabajar en conjunto.</li><li>3. Mi ciudad en las artes escénicas se enfrenta a un cambio generacional, los artistas de los antiguos teatros están desapareciendo y con ello el legado cultural teatral.</li></ol>
Ma. Daniela	<p>Los estudiantes no ven la música como algo rentable, por lo tanto, para los padres no suele ser una prioridad inscribir a sus hijos en clases de música. Otra barrera puede ser que el sistema educativo sea tedioso y le quite la magia al arte. Necesitamos métodos innovadores de enseñanza.</p> <p>El público en general no valora el trabajo del artista, por ejemplo, evita ir a eventos que se pague el cover, se regatea al pagar por música en vivo en eventos, etc.</p> <p>Existe una distancia enorme entre las productoras y los artistas. Únicamente tendrá acceso a grabar un álbum la/el artista que tenga dinero, contactos o suerte. Cómo podríamos reducir esta distancia y hacerlo menos elitista? Ej. Desarrollar una aplicación que conecte empresarios musicales y músicos.</p> <p>Los y las artistas no colaboran entre sí para encontrar soluciones a estas problemáticas como un colectivo y no como individuos.</p>