

HACKATON GRUPO 1410

IDEACIÓN: 24 DE ABRIL DE 2020

NOMBRE:

Pandemi@ Cultural

Nombre		Pais	Ocupacion	Informacion adicional
María Lange	José	Ecuador	Artista Plástica, artesana	langediazmariajose@gmail.com
Ana Jaramillo	María	Colombia	Docente, Investigadora y consultora	jaramillo.anam@gmail.com https://www.linkedin.com/in/anamajara/
Adriana Garcell		República Dominicana	Músico, Compositora y Educadora	adriagarcell@gmail.com - Instagram @adrigarcello - https://www.linkedin.com/in/adrigarcello/
Marisol Quiroga		Colombia	Artista Intérprete, Cantautora y Gestora Cultural	8marisolquiroga@gmail.com - @marisolquirogaartista - Redes
Amaranta Viteri		México	Redactora y Estratega Digital	amarantaviteri@gmail.com www.linkedin.com/in/amaranta-viteri - @amarantaviteri - Instagram
Elizabeth Corzo		Perú	Sociológica y Emprendedor	ecorzo@pucp.pe

Oferta de entretenimiento que satisfaga necesidades de públicos diversos y específicos a partir de contenidos diseñados para garantizar la sostenibilidad del sector cultural post COVID 19. Con ello, se facilita la transición en la interacción social reduciendo la vulnerabilidad económica de miles de creadores, gestores y trabajadores culturales.

<https://chat.whatsapp.com/EbKppeKgPqJJ5ETvITYGfq>

Subir archivo (presentación)

Habilidades grupales

- artes visuales
- marketing digital
- antropología
- música
- educación
- gestión de proyectos
- apropiación social

RETO Y MAPA DE ACTORES

PROBLEMÁTICA

- Afectación de la salud mental (Depresión -> Suicidio)
- Maltrato intrafamiliar (mujer y niñez)
- Aceptación del duelo
- Falta de recursos para la subsistencia

PERSONAJES:

- INDUSTRIAS CULTURALES (OFERTA)
 - Terapias para personas con condiciones especiales (ejemplo con la música)

 - Material que permita explorar la didáctica y lúdica para el sector educativo que fortalezca la educación virtual

 - Terapias y/o recursos para manejo del duelo

- FAMILIAS (DEMANDA)
 - población mujeres
 - jóvenes
 - adultos mayores
 - personas con necesidades especiales

ASPECTOS CLAVE

- Tradiciones y diversidad de saberes

- Salud mental
- Educación
- Plataformas virtuales y tecnologías
- Aumento de ingresos
- Integración social
- Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS-UNESCO)

PROPUESTA DE VALOR: oferta de entretenimiento que facilite la transición del cambio en la interacción social, antes y después de la pandemia. A partir de la recuperación de las tradiciones, soportes educacionales, la nueva integración social, apoyo a la salud mental y a la violencia intrafamiliar, además de la generación de empleos y el aprovechamiento del tiempo en casa. Planteamos implementar las competencias de la educación para el desarrollo sostenible, evitando el empleo de recursos no reciclables.

Oferta de entretenimiento que satisfaga necesidades de públicos diversos y específicos a partir de contenidos diseñados para garantizar la sostenibilidad del sector cultural post COVID 19. Con ello, se facilita la transición en la interacción social reduciendo la vulnerabilidad económica de miles de creadores, gestores y trabajadores culturales.