

IN-CRITA

MICELIO



+1

Share



presentaciones artísticas públicas y privadas (calles, parques, murales, playas, etc. discotecas, centros educativos, empresas, teatros etc)

Lucros cesantes

Depreciación de los medios audiovisuales

falta de difusión entre los diferentes actores de la industria creativa y la difusión de fuentes de ingreso y monetización virtual

Falta de autoformación en plataformas digitales por algunos sectores de las industrias culturales

Medios OOH (fuera de casa) no son efectivos.

Monetización de eventos culturales

Incertidumbre en el aquí y el ahora

Barreras:

No poder desplazarse libremente

Se acabaron los shows , conciertos y eventos masivos

no hay contacto con el publico

Falta fortalecer las formación y apropiación de plataformas virtuales

Nuevos modelos económicos (Monedas virtuales)

Creación de ideas interdisciplinarias entre artistas

Oportunidades:

Amplia oferta de educación en línea

Hay una generación nativa digital.

Pasar de generar productos a generar conocimientos/ enseñanzas.

Las crisis generan innovación

Establecer contactos con otros artistas en otras latitudes

convocatorias y estímulos masivos no solo locales y nacionales sino internacionales

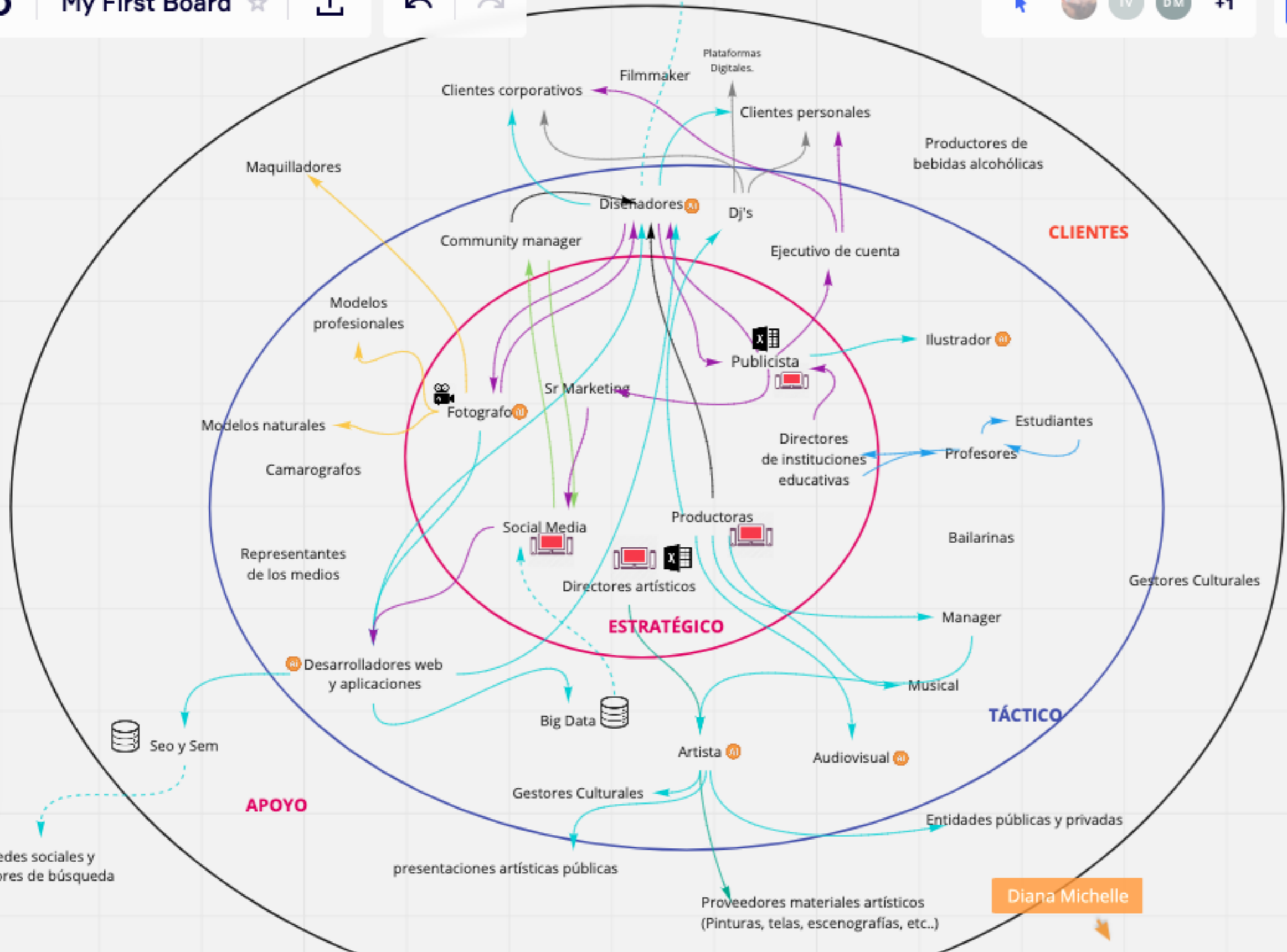
Crece la industria digital.

Hay una generación nativa de digital.

Crece el consumo digital de entretenimiento y trabajo

Creación de ideas interdisciplinarias entre artistas

trabajo online desde cualquier ciudad del mundo fortaleciendonos mancomunadamente



RECURSOS

- Herramientas investigativas
- Software básico
- Software de diseño
- Auxiliar (cámara, luces, rebotadores)
- Escenografía
- Campos especializados
- Computador
- Software de datos

El corporativo representa a los dueños de pymes y grandes compañías

Directores artísticos engloban a todos aquellos que participan en los sectores de la industria creativa.

Diana Michelle

FORMATO RETO =

Construye el reto teniendo en cuenta esta estructura:

