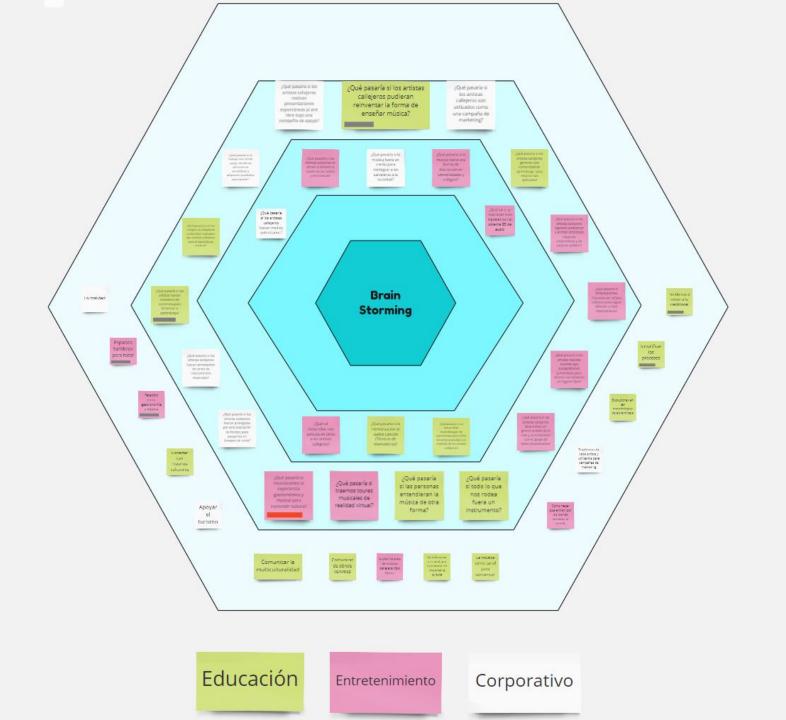
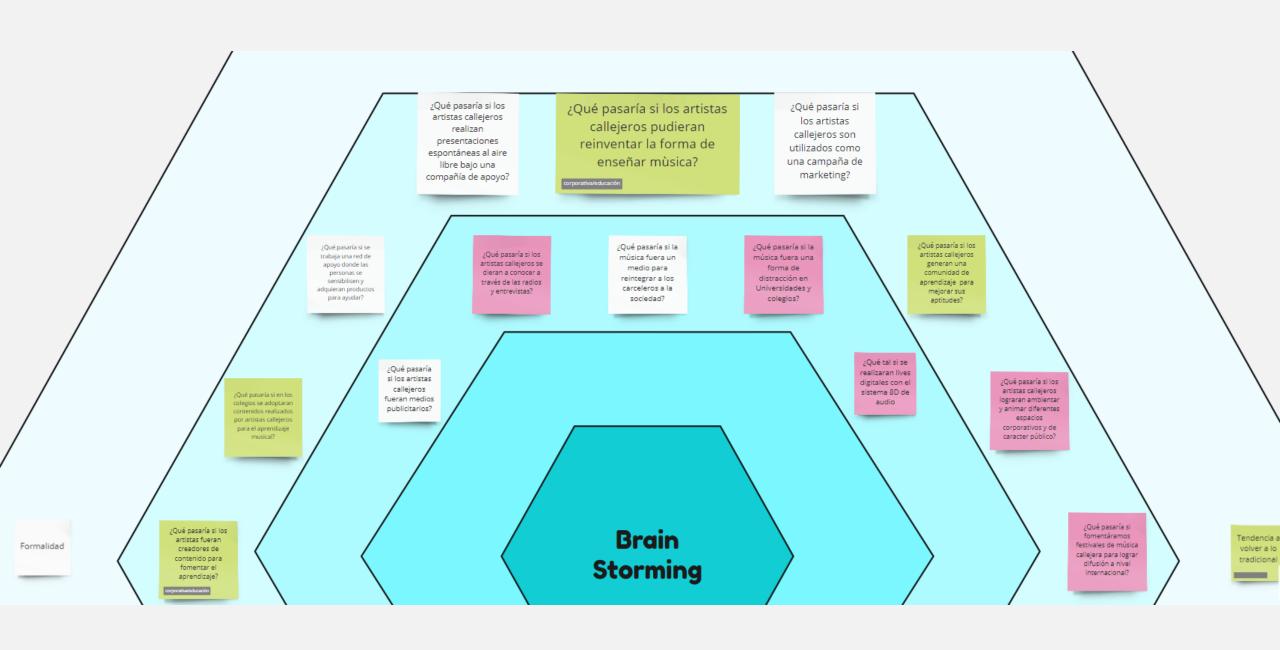
### Hackatón respiro creativo 2020

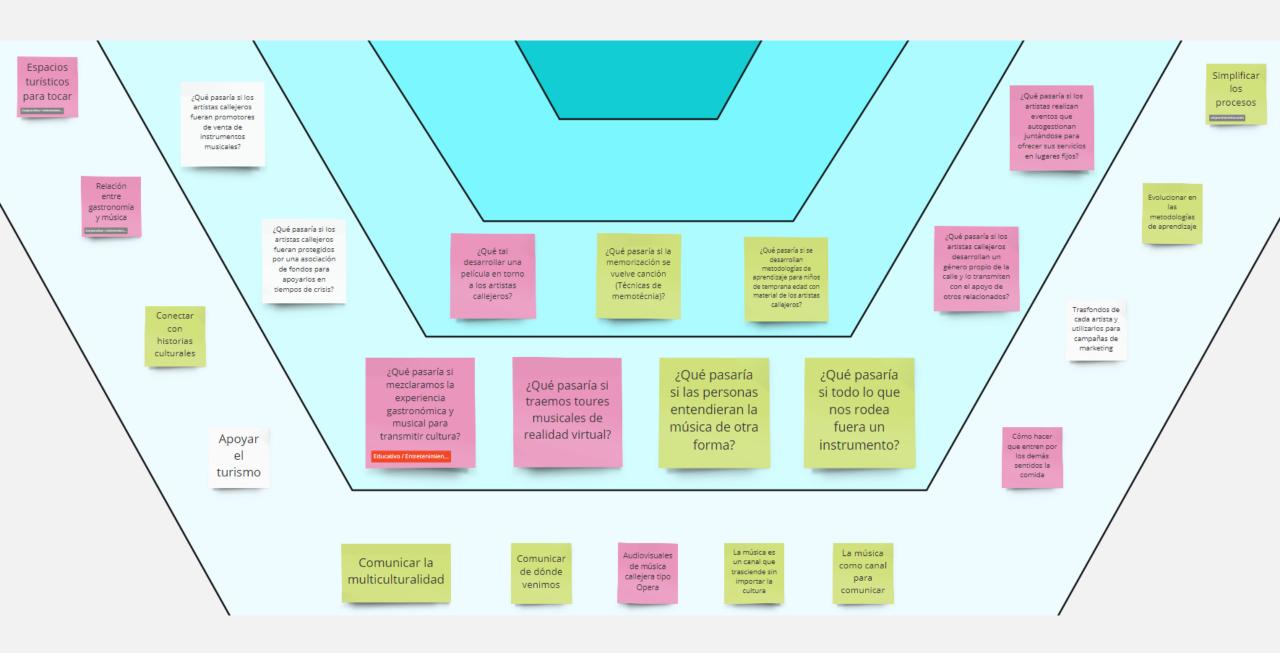
# EQUIPO 1982

Selección de la gema









- Comunicación
- Multiculturalidad
  - Cultura
- Educación
- Entendimiento
- Memotecnia
- Aprendizaje para niños
  - Dinamismo
- Nuevas metodologías simples
- Comunidad de aprendizaje
- Otras formas de ver la música

- Comunicación
- Multiculturalidad
  - Cultura
  - Innovación
- Entendimiento
- Reconocimiento
  - Dinamismo
- Combinaciones creativas
  - Colaboraciones

- Apoyo
- Campañas de marketing
- Relacionarse con el turismo
- Promotores de venta de
  - instrumentos
  - Formalidad
  - Impacto social
  - Donaciones
- Visibilidad corporativa
  - Ambientación

## Gema 1

Gema 2

Gema 3

#### Educativos

#### Qué pasaría si

Hacemos varias metodologías educativas simples y nuevas, además de memotécnicas que permitan reinventar la forma de enseñar y aprender música; además de poder transmitir conceptos relacionados con historia y cultura.

#### Por medio de

Plataformas de streaming, websites y apps musicales; y con una comunidad de aprendizaje en linea, que funcione a través de foros o blogs

#### A quién

A los músicos callejeros que deseen generar metodologías y pasión por enseñar. Personas interesadas en aprender a tocar un instrumento, independientemente de su edad o conocimientos previos

#### **Entretenimiento**

#### Qué pasaría si

Formalizáramos la industria callejera como un sector de entretenimiento que innove, transmita y comunique de forma creativa su pasión por la música

#### Por medio de

Streamings, plataformas digitales, blogs, foros los cuales faciliten la consolidación de una comunidad de artistas y oyentes de la música en general

#### A quién

A los músicos callejeros y a las personas que buscan formas alternativas de entretenimiento diferentes a las convencionales y que deseen apoyar el talento emergente

#### Corporativo

#### Qué pasaría si

Re-definimos las campañas de marketing convencionales hacis nuevas estrategias sustentadas en la mústica que se relacionen con diversos sectores del entretenimiento, del arte, del turismo y de la promoción de bienes y servicios para brindar una mayor visibilidad corporativa e imagen de responabilidad social empresarial

#### Por medio de

Organizaciones y comunidades de músicos callejeros que interactúen en medios publicitarios como la radio, televisión, redes sociales, podcasts, publicidad digital y otros medios publicitarios

#### A quién

A empresas proveedoras de bienes y servicios, de marketing, de turismo, restaurantes, estatales, educativas, y organizadoras de eventos







# Entretenimiento Qué pasaría si Por medio de A quién

Formalizáramos la industria callejera como un sector de entretenimiento que innove, transmita y comunique de forma creativa su pasión por la música Streamings, plataformas digitales, blogs, foros los cuales faciliten la consolidación de una comunidad de artistas y oyentes de la música en general A los músicos callejeros y a las personas que buscan formas alternativas de entretenimiento diferentes a las convencionales y que deseen apoyar el talento emergente

# Gema 3

#### Corporativo

### Qué pasaría si

#### Por medio de

### A quién

Re-definimos las campañas de marketing convencionales hacia nuevas estrategias sustentadas en la música que se relacionen con diversos sectores del entretenimiento, del arte, del turismo y de la promoción de bienes y servicios para brindar una mayor visibilidad corporativa e imagen de responsabilidad social empresarial Organizaciones y comunidades de músicos callejeros que interactúen en medios publicitarios como la radio, televisión, redes sociales, podcasts, publicidad digital y otros medios publicitarios

A empresas proveedoras de bienes y servicios, de marketing, de turismo, restaurantes, estatales, educativas, y organizadoras de eventos

### Gema 1 Gema 2 Gema 3

Pregunta			
¿Esta gema resuelve el reto propuesto?	3	3	3
¿Esta gema aprovecha los talentos y recursos del equipo?	2	2	3
¿Esta gema se puede materializar de hoy a mañana?	3	2	1
¿Me gusta y quiero trabajar para materializar esta gema?	3	3	3
TOTAL	11	10	10

## GEMA GANADORA

