



PLATAFORMA DA VINCI 2.0

Arte, Imaginación & Revolución
para Latino América.

Presentación

Da Vinci 2.0 es una plataforma multipropósito para promover la inclusión al ecosistema digital de artistas plásticos afectados por la brecha digital y generar oportunidades para otros actores de este desde una política de cuidados que garantiza una gestión que humanice los procesos y contenidos.



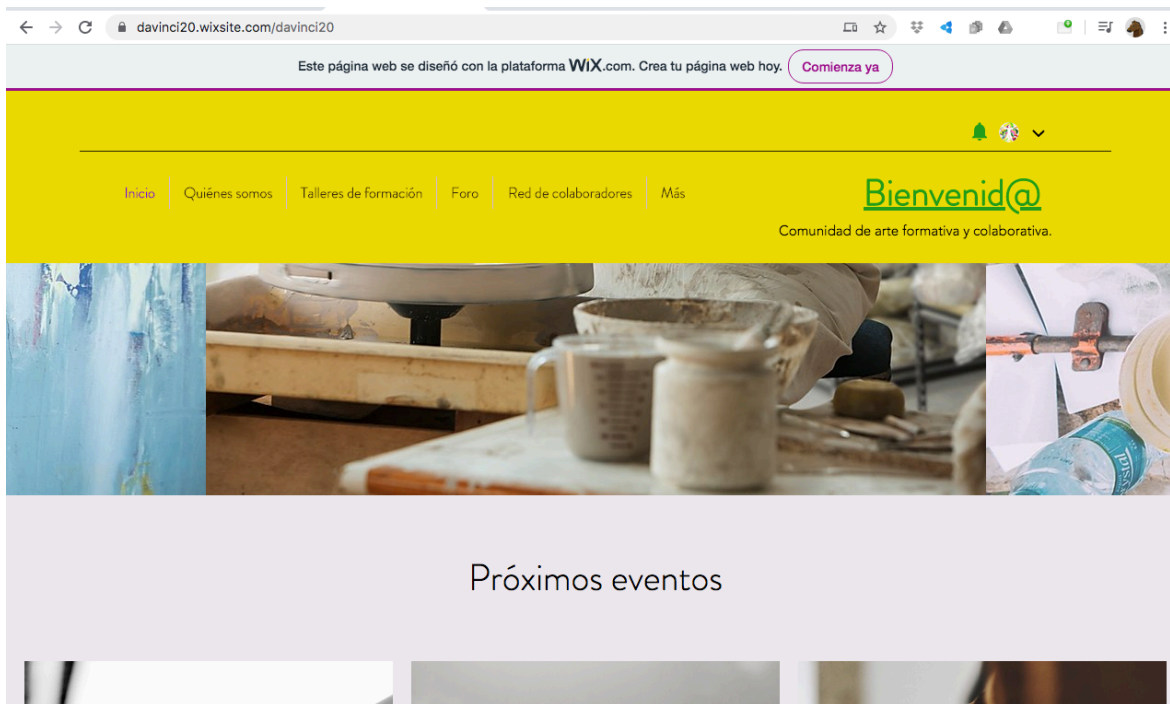


Ilustración 1: página de inicio de la plataforma.

Contenidos y recursos

Da Vinci 2.0 pretende ser más que un espacio virtual, dotado con las herramientas necesarias, donde artistas plásticos exhiben sus obras. Desde un enfoque holístico colaborará con los distintos actores para que el proceso de inclusión al ecosistema digital no resulte invasivo y no se genere la sensación de abandono durante este. El sistema de cuidados debe estar presente durante todas las etapas y en cada contenido que se adicione a la plataforma. Así, presentamos a continuación los contenidos iniciales (disparadores) del proyecto.

Asesoramiento

Los usuarios de la plataforma tendrán distintas realidades y por consiguientes distintas necesidades. Al incorporarse a la plataforma recibirán el asesoramiento de un tutor para diseñar y planificar una experiencia personalizada que atienda las expectativas, intereses, y también dudas y temores sobre este nuevo horizonte.

Formación y capacitación

Habrán distintos niveles de conocimiento y preparación en lo que al ecosistema digital respecta, y también sobre la cultura asociada a él y al sector creativo en general. Además de formar y capacitar en los recursos necesarios para gestionar su marca y productos, se trabajará en crear cultura emprendedora, colaborativa y de diversificación conceptual. Para ello se desarrollarán tutoriales, auto tutoriales y dinámicas de construcción de conocimiento según los grupos o individuos involucrados.

Respaldo Jurídico

Visualizar masivamente las obras implica desafíos jurídicos legales que no forman parte de la rutina de un artista plástico. El cuidado de sus derechos como persona y autor serán prioritarios. Un equipo colaborativo voluntario nutrirá un cuerpo asesor para la plataforma.

Asistencia Contable

La actividad informal será combatida con la debida asistencia para formalizar y desarrollar los emprendimientos, lo que asegura tranquilidad fiscal y beneficios sociales aportando de esta manera a la dignificación de la labor. Esta asistencia será brindada mediante la colaboración con organizaciones abocadas a estos fines.

Recursos

La gestión en bloque de los recursos necesarios para el desarrollo de las distintas artes que abarca el sector hace posible una disminución sensible de costos, así como el acceso a tecnologías y materiales que por iniciativa individual no sería viable acceder. Se considera también en este componente de la plataforma líneas de financiamiento, patrocinio y mecenazgo. La plataforma impulsará y gestionará el trabajo colaborativo y el desarrollo de programas con terceros en este sentido.

Red de Trabajo Colaborativo

Desde la plataforma se impulsará el trabajo colaborativo como principal mecanismo para alcanzar metas y solucionar problemas. El beneficio más grande del ecosistema digital es la eliminación de las distancias y la accesibilidad al conocimiento, experiencia y trabajo de otros en cualquier parte del mundo.

Data, segmentación y optimización de audiencias.

No todos consumen el mismo tipo de arte o necesitan el mismo producto. A través de las redes conexas a la plataforma y la analítica de datos se podrán diseñar audiencias personalizadas para los usuarios optimizando sus resultados respecto a los objetivos que planteen. También se pueden detectar oportunidades, atender necesidades de terceros y desarrollar productos artísticos de alto impacto social, cultural y económico.

Programas de extensión

A través de la plataforma se impulsarán programas que detecten y contacten artistas vulnerados por la brecha digital que por motivos diversos no accedieron a los recursos disponibles en la plataforma.

Equipo 1647

Rocío Azuaje – Venezuela; Eduardo Calle – Colombia; Juliana Martínez – Colombia; Carlos Gómez – Uruguay

Prototipo: <https://davinci20.wixsite.com/davinci20>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=deU7hXmNrCM>

¡Gracias!