

Hackaton 1411

EQUIPO

Maya Grijalba / Paola Camelo / Ed Delacruz / Juan Manuel Viteri / Claudia Canales / Yanina Flores / David Vargas

MAPEO DE NUESTRO ECOSISTEMA

< PRODUCCIÓN GRÁFICA
< PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
< PRODUCCIÓN MUSICAL

< COMUNICACIÓN
< GESTIÓN DE PROCESOS
< GESTIÓN CULTURAL

Los recursos que hemos logrado incluir dentro de nuestro mapeo de acuerdo al grupo de profesiones que forman parte de nuestro grupo son:

- Diseño Gráfico, publicitario,
- Redacción
- Post-producción Visual, gráficos por computador
- Creación y producción musical
- Comunicación y gestión en procesos industriales
- Producción y organización en eventos masivos

Reto

Definición de reto.

La crisis de la pandemia, nos ha obligado a mantener la distancia social para evitar la propagación del virus y a mantenernos en casa, esto ha hecho que la educación de los niños y niñas se vea paralizada, ya que hay que mantener a la población de la niñez protegida y a su vez ha paralizado las creaciones creativas, escénicas, teatrales, audiovisuales y demás.

Una parte de las poblaciones de estratos socioeconómicos tienen acceso a los dispositivos móviles o computadores con conexión a internet, pero un gran porcentaje no lo tiene, pero es la televisión el mayor canal de comunicación con acceso a todos los hogares. La idea es articular la televisión, el internet, la educación y la producción creativa para permitir que la industria creativa y la educación no se paralice por el aislamiento social por la pandemia.

INTENCIÓN	FUENTE DE INNOVACIÓN	MAGNITUD	PLAZO
CONECTAR EDUCACIÓN	PLATAFORMAS DE CONTENIDOS	NIÑAS ENTRE 5 A 10 AÑOS	2 MESES