



# RETO

CREATIVO

DÍA 1

## **Manuela Osorno Grajales**

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Productora multimedia / Diseño web UI/UX, Ilustración digital.

MI EXPERIENCIA: 1 año y 8 meses en Bildu Company como diseñadora web ux/ui, freelance en proyectos web.

MIS TALENTOS: Diseño de interfaces de usuario, relación cliente-empresa para toma de requisitos, buena redacción.

MIS RECURSOS: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (para Ilustración digital), edición de sonido.

## **Kelly Monroy Carrillo**

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Diseñadora digital y multimedia, ilustradora.

MI EXPERIENCIA: He trabajado como diseñadora web, apoyado procesos de investigación en diseño de experiencias y actualmente hago ilustraciones e infografías para diversas empresas culturales.

MIS TALENTOS: Ilustro, pinto, desarrollo piezas interactivas (en código, animación), buena redacción y tengo destreza manual.

MIS RECURSOS: Suite de diseño adobe, equipo de arte (pinceles, diversas pinturas, mesa de luz) y cámara.

## **Valentina Piedrahita**

PROFESIÓN/OFICIO: Publicista con énfasis en diseño

MI EXPERIENCIA: Estuve un año en de diseñadora y community en una agencia llamada CYAN.

Llevo casi dos años en una agencia digital llamada Interactive media. Actualmente dirijo el equipo de diseño de Lifemiles.

MIS TALENTOS: Me desenvuelvo en la parte gráfica, conocimientos en edición de video, redacción y fotografía. Tengo sentido de la estética y gusto por la moda. Busco mantener el orden y soy exigente.

MIS RECURSOS: Computador Mac, Licencias Adobe, Camara Canon T4i. Maquinas de Coser.



## **Julián Suarez**

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Director de Arte y Productor audiovisual.

MI EXPERIENCIA: Director de arte de la cámara de la moda vallecaucana hace 10 años

Soy el director y productor de la pasarela de inclusión de la gobernación del valle del cauca hace 5 años.

Produzco importantes campañas para marcas de moda – organizaciones como la ONU y Diferentes Fundaciones.

MIS TALENTOS: fotografía, dirección de arte en puesta en escena, edición de video, estilismo, pintura.

MIS RECURSOS: computador, cámara de fotografía, cámara de video, editor de video, retocador de fotografías.

## **Federico Koelle**

PROFESIÓN/OCUPACIÓN: Director, productor, profesor, analista y gestor audiovisual

MI EXPERIENCIA: 5 años en gestión audiovisual. Co-fundador y secretario de la Cámara de la Industria Audiovisual del Ecuador y fundador y director de Remache, un colectivo audiovisual que rescata espacios con potencialidad cultural y que alimentamos con programación de cine. Asimismo, soy productor en Cine ESPOL, un área dentro del departamento de cultura de la ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral), y director del festival de audiovisuales universitarios Vista Previa.

MIS TALENTOS: Producción y análisis de gestión audiovisual.

MIS RECURSOS: Redacción, producción audiovisual.



# ECOSISTEMA

<p><b>DISEÑO WEB</b> MANUELA OSORNO GRAJALES</p>	<p><b>Actores</b></p> <p>Desarrolladores web Diseño web UX/UI Clientes Vendedores Equipo de marketing digital</p>	<p><b>Recursos</b></p> <p>Dispositivo (Computadora, Tablet, Smartphone, Portátil) Conexión a internet</p>	<p><b>Relación actores y recursos</b></p> <p>Por medio de iniciativas creadas por los gobiernos locales los encargados de desarrollar industrias tecnológicas y creativas tienen mayor apoyo y encuentran espacios donde pueden compartir de la manera más adecuada sus servicios a los clientes que se vean directamente afectados por los beneficios de los mismos.</p>	<p><b>Identifica barreras/ vacíos</b></p> <p>Ausencia de reuniones presenciales que pueden ser el medio más directo para una comunicación más asertiva</p> <p>Las empresas que necesitan los beneficios digitales temen realizar inversiones en tiempos de incertidumbre financiera y social</p>	<p><b>Identifica oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumento de habilidad en comunicación escrita, redacción de correos y mensajes personales</li> <li>- Realizar conexiones nuevas a nivel global por medio de redes sociales</li> <li>- Descubrir cómo es la reacción personal a la incertidumbre o al cambio forzado de la zona de confort</li> </ul>
<p><b>ILUSTRADORA</b> KELLY MONROY CARRILLO</p>	<p><b>Actores</b></p> <p>Clientes Usuarios Proveedores de recursos Fuentes de inspiración Otros creativos</p>	<p><b>Recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales físicos: Pinturas, soportes, papel, etc.</li> <li>• Materiales digitales: Escáner, cámara, tabla digitalizadora, computador.</li> <li>• Material de inspiración: Pinterest, fotos.</li> <li>• Investigación: Libros, cursos.</li> </ul>	<p><b>Relación actores y recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los <b>clientes</b> necesitan concretar la comunicación de un proyecto dirigido a un <b>grupo de usuarios</b>.</li> <li>• Los <b>proveedores</b> brindan materiales primarios (<b>físicos-digitales</b>)</li> <li>• <b>Creativos</b>, cómo los fotógrafos, brindan recursos comunes (<b>físicos-digitales</b>)</li> <li>• Los recursos o piezas creadas son enviados a <b>proveedores</b> para generar productos impresos.</li> <li>• Para diversificar el proceso creativo se busca en las <b>fuentes de inspiración</b>.</li> <li>• Como proceso creativo se utilizan fuentes de <b>investigación</b>.</li> <li>• Al tener un objetivo de ilustración se consulta en los <b>materiales de inspiración</b></li> </ul>	<p><b>Identifica barreras/ vacíos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la situación de pandemia, los proyectos son escasos.</li> <li>• La producción de recursos finales es bastante costosa.</li> <li>• El flujo de trabajo entre creativos es complicado en ocasiones por el manejo del tiempo.</li> <li>• Aunque hay reuniones, a veces no se llega a la comprensión total porque no hay coordinación.</li> </ul>	<p><b>Identifica oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En estos tiempos la visibilidad del trabajo es más alta por las fuentes innumerables disponibles</li> <li>• Hay oportunidad en la conexión con otras fuentes</li> <li>• Hay más tiempo de fortalecer el proceso creativo.</li> <li>• Hay más tiempo de conectar en lo interactivo con las personas y sus talentos se diversifican</li> <li>• Se pueden buscar nuevas maneras de producción física</li> <li>• Conectar directamente con los usuarios</li> </ul>
<p><b>PUBLICISTA/ DISEÑADORA</b> VALENTINA PIEDRAHITA</p>	<p><b>Actores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Directores</li> <li>• Data</li> <li>• Ejecutivos</li> <li>• Diseñadores</li> <li>• Clientes</li> <li>• Communitys</li> <li>• Competencia</li> <li>• Referentes</li> </ul>	<p><b>Recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales físicos: Computador, tabla de dibujo, audífonos.</li> <li>• Materiales digitales: Programas de diseño, we transfer plus, Meet, Trello.</li> <li>• Material de inspiración: Pinterest, Behance, Kuler fotos.</li> <li>• Investigación: Libros, cursos, google.</li> </ul>	<p><b>Relación actores y recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los directores contratan a un equipo de trabajo y se encargan de la estructuración y orden del equipo.</li> <li>• Los ejecutivos tienen contacto con cliente y reciben los requerimientos, estos a su vez son entregados a Data, Diseño y Communitys respectivamente.</li> <li>• Data, Diseño y Communitys se encargan de revisar la competencia de los clientes para así generar un contenido relevante en la categoría.</li> <li>• Diseño y Communitys usan referentes para alimentar su creatividad en cada proyecto</li> </ul>	<p><b>Identifica barreras/ vacíos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los espacios de trabajo en casa no estaban adecuados para Teletrabajo (incómodo, fallas en Internet, etc)</li> <li>• Se vuelve difícil entender al cliente y al equipo de trabajo.</li> <li>• Los clientes frenan proyectos por miedo a la crisis económica.</li> <li>• Se pide disponibilidad 24/7 porque estamos "disponibles" en casa.</li> <li>• Los sueldos se reducen para salvar las empresas.</li> <li>• No existen momentos de esparcimiento</li> <li>• Los actores empiezan a sufrir problemas emocionales que se ven reflejados en las conductas laborales</li> </ul>	<p><b>Identifica oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encontrar nuevas formas de conectarnos</li> <li>• Ser autosuficientes y aprender manejos del tiempo</li> <li>• Más canales de exposición a distintas audiencias</li> <li>• Ampliación de rango de edades que tienen acceso a plataformas</li> <li>• Público 24/7</li> <li>• Apoyo financiero a proyectos digitales</li> </ul>

# ECOSISTEMA

