

## Informe del Paso 1 Equipo, ecosistema y reto

### Introducción

El equipo 1346, estuvimos varias veces en sesión de video llamada con la finalidad de interactuar y conocernos, así como de intercambiar ideas y darle forma al trabajo entregable.

Se nombró a la persona líder del equipo: Luz Escutia

Con alguno de los integrantes del equipo se comenzaron a trabajar las ideas y definir alguna metodología para concentrar la información.

### Objetivos

El equipo 1346 comenzó con la construcción de su "Ecosistema" para el que elaboramos un cuadro de información que compartimos por Google a Drive.

En él conocimos a qué no dedicamos, los recursos, lo actores, relacione y flujos, así como el reconocimiento de la barreras y oportunidades.

### Análisis

El equipo analizó lo problema que se detectaron en el ecosistema y fueron los siguientes:

- Coordinación del tiempo
- Distanciamiento social
- Conectividad
- Usabilidad
- Seguridad en información y datos

Esto puntos encontrados son las principales barreras que no llevaron a conversar la ideas, intercambiar puntos de vista y opiniones. Forman parte de lo que caracteriza al equipo, pero también que en estos momentos por la pandemia una gran mayoría vivimos.

- Coordinación del tiempo

Se refiere a la diferencia en horas que nos llevamos entre países, pue el equipo lo conformamos gente de:

Colombia

Argentina

República Dominicana

México

También las actividades de cada integrante en su país son diversas y eso junto con los horarios complica la coordinación del equipo para trabajar, aun así, logramos unificar esfuerzos para lograrlo.

- Distanciamiento Social

El pertenecer a diferentes países nos obliga a mantenernos a distancia, pero este distanciamiento se ha dado en diferentes lugares del mundo debido a Covid19 que provoca un forzado distanciamiento entre la sociedad y que no podamos realizar las actividades cotidianas, lo que trae cambios en la forma de vida y en la economía del mundo.

- Conectividad

Aunque una mayoría tiene hoy en día internet, no quiere decir que todo lo tengan a su alcance, pero además la tecnología tiene sus fallas y se manifiesta muchas veces en la lentitud de la red, lo cual provoca problema cuando se está conectado, en una videoconferencia, o en la transmisión de algún evento en especial. La conectividad no es una garantía.

- Usabilidad

En términos de tecnología también esto representa un problema, ya que se refiere a la medida de la calidad de la experiencia que un usuario puede tener cuando interactúa con un producto o sistema, es decir entre un sitio web y su sistema de navegación, sus funcionalidades y contenidos ofrecidos.

Por eso es tan importante crear contenidos y otras condiciones adecuadas para poder innovar y aprovechar los avances tecnológicos y las herramientas al máximo.

- Seguridad en información y datos

Este Hackaton como otros eventos que ha permitido durante esta pandemia conectarnos y mantenernos en comunicación, también presenta su parte riesgosa en la seguridad de la información y los datos, es decir, a las medidas de protección de la privacidad digital que es aplicable para evitar el acceso no autorizado a los datos que se pueden encontrar en equipos de cómputo, bases de datos, sitios web, entre otros.

Y hoy en día una gran mayoría estamos conectados a internet, la navegación es mayor, todos estamos expuestos a tener problemas de seguridad con nuestra información, pero tampoco podemos no conectarnos y realizar consultas.

Estas son los puntos que encontramos como barreras dentro del ecosistema del equipo, además de la crisis en empresas sobre todo del entretenimiento que han tenido que migrar a usar la tecnología para poder salir adelante en esta crisis y que es un ejemplo de los sectores afectados que se expone a los puntos que se han mencionado.

## La historia

### Festival Interactivo LATAM

“La necesidad es la madre de la creatividad”

#### **Actores principales**

- Un músico
- Un cineasta
- Un periodista/creador de contenidos
- Usuarios

#### **Secundarios**

- Tecnología
- Prestador de servicios

#### **Objetivo:**

Mejorar la comunicación, la interacción y la experiencia con el público, en un ganar- ganar, generar valor, a cambio de una remuneración. Lograr la inmersión artística.

**Reto (intención):**

Ante los nuevos retos y desafíos globales por la contingencia, ¿Cómo podemos hacer llegar al público los servicios culturales bajo una experiencia que genere valor para ambas partes?

- Generar un vínculo artístico creativo Latinoamérica

**El problema o necesidad**

- La necesidad de un nuevo público Latinoamericano para disfrutar experiencias culturales, de forma inmersiva e interactiva, con el uso de la tecnología.
- La necesidad del artista creativo, de hacer llegar sus creaciones, sus servicios y crear experiencias en el público de valor, a cambio de una remuneración.

**El show debe continuar.**

**Magnitud:** artistas 5 en 20 países, dos veces. En un plazo semestral.