

Néstor Almanza, Realizador Audiovisual con 10 años de experiencia en la generación y creación de diversos tipos de contenidos audiovisuales, argumentales, documentales, institucionales y sociales, Piloto de Dron Certificado. Recursos: Computador.

Chaby Rendón, Ilustradora, Mamá y Teatral, 10 años dibujando a mano y digital. Teatro Infantil 4 años. Pongo a disposición mi persona para realizar el primer challenge. Mis conocimientos en estructura teatral y enfoques multidisciplinarios

Diasno Carabali Valdés, Profesor de danza, Coreógrafo y Percusionista con 15 años como profesor de danza y percusión africana y afrocolombiana, también como líder Juvenil Negro, Danzante, Coreógrafo, Creación de obras De Danza teatro, Percusionista y liderazgo creativo. Seré la persona encargada de realizar el sorteo del Challenge por medio de los tambores basado en el guión teatral RECURSOS: TAMBORES Y CREACIÓN ARTÍSTICA

Esteban Sarzoza Bruzera, Marketer / Diseñador / Profesor con 10 años de experiencia en marketing digital certificado por Google y Facebook capacitados y consultor en metodologías ágiles Profesor universitario, Creatividad, Diseño, edición, marketing, tecnología. RECURSOS: Adobe / conocimientos. Creación de elementos comunicacionales o piezas gráficas

Los integrantes del grupo somos personas que de alguna manera nos sentimos unidos por medio de las expresiones artísticas y de comunicación que pretendemos solidificar en un reto cada una de nuestras destrezas para generar la participación de la comunidad en un evento que logre unir la tecnología actual y la interacción e imaginación que genera esta misma, con la actuación real de cada uno de los participantes con su propio entorno de una manera no virtual y así combinar estas en un resultado positivo. Nuestro reto es Promover la interacción familiar para reducir stress ocasionado por situaciones de crisis

Mapa Del Ecosistema

Organiza Actores y Recursos

- Computadores, como instrumento de contacto y comunicación entre los participantes y organizadores
- Instrumentos, que generaran los ritmos que se usaran en la actividad propuesta
- Software, con el cual se montara y editara e las propuestas de cada participante
- Internet, recurso necesario para mantener la interacción
- Tiempo y dedicación que cada uno de los integrantes brindara de la mejor manera para que el producto cumpla los objetivos planteados
- Se le dara a los participantes la debida instrucción para que realicen su tarea

Bareras y Oportunidades

La gran oportunidad es lograr que a través de la interacción de muchas personas que ni siquiera se conocen, se logre hacer un producto audiovisual que como resultado establezca la unión entre si de todos, demostrando la hermandad que puede existir en momentos difíciles como los que el mundo afronta en este momento

Tal vez la barrera más importante sea que los recursos limitados de algunas personas no puedan llegar a servir para cumplir el reto, sin embargo se procurara que sea lo más sencillo posible para que el alcance sea macro

RECURSOS

- Computadores
- Instrumentos Musicales
- Software de Edición Audio y Video
- Internet
- Tiempo, Dedicación y Energía
- Instrucción para manejo de plataformas según se requiera