

# Actores

Personal styling 🎵 Productores de sonido 🎵 Asistentes  
Representantes artisticos 🎵 Disqueras 🎵 Community manager 🎵 DJs

## Internos

## Cantantes

Derechos de autor y copyright 🎵 Catering 🎵 Paramedicos  
Abogados 🎵 Compañías de seguros 🎵 Transporte 🎵 Seguridad

## Externos

## Managers

Fotografo 🎵 Diseñador 🎵 Colectivos musicales 🎵 Imprenta 🎵 Publicista  
Promotores 🎵 Patrocinadores 🎵 Gestores culturales 🎵 Freepress 🎵 Social media

## Medios y publicidad

## Audiencia

# Recursos

### Musicales

Energético, económico, consolas de sonido, instrumentos, micrófonos, partituras, controladores de DJ.

### Externos

Comida, pancartas, alojamiento, económicos, boletería, pantallas, escenarios, vehículos de transporte, contratos, papelería, sillas, implementos médicos, recursos naturales.

### Medios y publicidad

Económicos, suite de adobe, plataformas de streaming, brief, celular, piezas gráficas, cámaras, marcas, redes sociales, revistas y medios especializados.

# Flujos

Cantante

Voz

Manager

Alianzas

Actores internos

Recursos musicales

Actores externos

Recursos externos

Publicidad y medios

Recursos publicidad

Producto Final

Concierto

Audiencia

Ecosistema

# ARTE MUSICAL

# Barreras

- \* Impedimentos para los artistas emergentes de crecer
- \* Ante la cancelación de eventos por el Covid-19 los empresarios del medio, dificilmente van a poder seguir.
- \* Los gobiernos locales que tenían fondos para la programación cultural en vivo, qué van a hacer?

- \* Sin eventos los recursos transversales al ecosistema musical se paralizan
- \* Hay actores como fotógrafos, transportadores, seguridad y servicio de alojamiento donde "reinventarse" a lo digital es relativamente imposible
- \* Al convertirse los eventos netamente online, pierden la esencia principal de los conciertos. lives=canciones grabadas.
- \* Los artistas emergentes no pueden vivir en estos momentos de lo que hacen

# Oportunidades

- \* Generar plataformas para navegar en eventos en línea entretenidamente
- \* Un buen momento para evolucionar e innovar en las nuevas tecnologías (VR-AR)
- \* Generar una relación más estrecha entre audiencia- artista
- \* Sitios de espacios en línea de divulgación de artistas
- \* Educación para consumo local
- \* Monetizar los shows a un precio más ajustado a la realidad económica y social
- \* Impulsar la Unión en el gremio

Grupo  
**1841**