



Priscilla

Personajes con los que se desenvuelve

Dueños de Academias.
 Alumnos (Niños, jóvenes y adultos).
 Padres y madres de familia.
 Otros artistas de otras disciplinas.
 Otros bailarines y docentes.
 Público que consume Danza.

Recursos

Espacio con condiciones aptas para la danza y el movimiento.
 Ropa cómoda.
 Implementos para reproducción de música.
 La voz.
 El cuerpo como herramienta principal.
 Conocimiento y experiencia en Danza.
 Escenarios físicos o virtuales, digitales.
 Computadora, cámara, internet.

Eduardo

Personajes con los que se desenvuelve

Abogados.
Contadores.
Funcionarios del gobierno.
Escritores.
Alumnos de diferentes carreras.
Coaches de vida.
Mindfulness.

Recursos

Pantalla.
Pizarron.
Videos.
Blogs.
Plataformas virtuales.
Aplicaciones.
Computador.
Cámara.
Libros.
La voz.

Daniela

Personajes con los que se desenvuelve

| | |
|---------------|---------------------------|
| Docentes. | Ingenieros de sonido. |
| Alunos. | Artistas visuales. |
| Fotógrafos. | Comunidades indígenas. |
| Médicos. | Público asistente. |
| Ilustradores. | Sistemas computacionales. |
| Abogados. | Activistas. |
| Periodistas. | Escritores. |

Recursos

Aula.
Galeria.
Libro.
Materiales artísticos y didácticos.
Estudio.
Medios audio-visuales.
Gestión cultural.

Verónica

Personajes con los que se desenvuelve

Galerías y artistas.
Cineastas.
Coches.
Mujeres con proyectos para superación.
Milenios de 20 a 27 aprox.
Asociaciones.

Recursos

Libros.
Estudio físico o virtual.
Lista de contactos.
Redes sociales.
Materiales tecnológicos.
Final draft para escribir.

María

Alejandra

Personajes con los que se desenvuelve

Profesionales adultos.
Estudiantes de danza.
Academias de danza.
Productoras audiovisuales.
Músicos.
Empresas de productos deportivos.
Bailarines.
Entes del estado.

Recursos

Superficie adecuada.
Espejos.
Música.
Vestuarios.
Cámara.
Computador.
Plataforma de difusión.
Publicidad.
Tiempo.