

Guía No. 1 Conocer a tu equipo, mapear el ecosistema y definir el reto.

LOS SI Y LOS NO DEL INTERNET

OBJETIVO

Generar un mapa de ruta básico para que el universo creativo tenga unas leyes que protejan su obra y asegure la publicación adecuada de los contenidos. Proteger a los clientes potenciales y al público consumidor.

- Actores: Creativos de diferentes expresiones que desean buscar la forma de difundir su obra. Público interesado en acceder o consumir las obras, la obra en sí.
- Recursos: Obra, formatos, derechos, monetización estimada, cantidad y calidad de obra expuesta, plataforma legal.
- Flujos: Creación, adaptación, Términos legales, Derechos morales, Público, plataformas, tiempos y oportunidades.

HISTORIA

Francisco es un coreógrafo innovador, quiere lanzar su primera obra en las redes sociales para impulsar su carrera. Posiblemente tenga la oportunidad de encontrar un patrocinador su deseo es que pueda mostrar su obra en vivo a un público específico que lo siga y permanezca fiel a sus creaciones. Francisco desconoce sus posibilidades y limitaciones, no sabe definir su audiencia y no sabe las normas y formatos aceptados en las redes.

Queremos ayudarlo a ser efectivo y que sus posibles patrocinadores lo contacten para lograr hacer de su producción una realidad rentable con la mejor difusión posible en las redes y alcanzar su público deseado.