

Un perfil que vele por lo deseable: esta persona o personas deben encargarse de que la esencia del reto siempre esté presente y se resuelva teniendo en cuenta todas causas y consecuencias. Estas personas nos recuerdan que aquello de lo que nos estamos ocupando es más que vital y merece ser resuelto.	Lina, Paula
Un perfil que vele lo factible: esta persona o personas serán las encargadas de ocuparse del hacer, las técnicas, lo productivo y rigurosos del proceso que permitirá andarnos en las disciplinas desde la cuales se haya elegido abordar el reto, enamorándose del cómo y cada una de las fases que lo componen para así declarar que la secuencia de pasos elegida es como la receta del éxito. Serán los responsables de hacer que las sucedan, desde un punto de vista técnico, tecnológico y procedimental.	Valentina, Paula
Un perfil que busque lo viable: en este punto hablar de viabilidad es hablar de mercados, de comunicaciones, de contar el cuento, de buscar los recursos financieros y operativos que hagan que eso tan crucial	Maria Alejandra Dayan

HACKATÓN RESPIRO CREATIVO 2020 RESURGIENDO DE LA PANDEMIA			
1.1. Nombre del Proyecto:	Cámbalache creativo por la salud y el bienestar <i>Dime qué talento tienes y te diré que tan lejos podemos llegar</i> Compra, intercambia, trueques: la creatividad al servicio de la salud		
1.3. Área geográfica de intervención del proyecto:	Países participantes Colombia y Ecuador	Ciudades Bogotá, Cali, Quito	
1.4. Monto total del proyecto	Recursos propios	Otras fuentes	Monto total
1.5. Tipo de proyecto:	CATEGORÍA Interdisciplinario	PROCESO Circulación, difusión	MODALIDAD Virtual, presencial
<b>2. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b>			
2.1. En este espacio escriba toda la información que usted considere pertinente para describir y justificar el proyecto. (máximo este espacio y una carilla adicional) (Cómo pueden las industrias creativas aportar en soluciones para las diversas problemáticas del momento actual relacionadas a la pandemia del COVID-19? Ante esta iniciativa se propone crear espacios de diálogo entre sectores creativos para identificar las actuales necesidades o expectativas del público, que en su mayoría se relacionan (en la actualidad) a temas de salud, educación y bienestar familiar. Es evidente el impacto del área de la salud en los diferentes ámbitos de la sociedad. De tal manera estos sectores también pueden responder frente a estas problemáticas de orden mayor. Se generará redes creativas y culturales para contribuir a la salud, en un amplio sentido, desde nuestras prácticas cotidianas, nuestras relaciones de convivencia y prácticas de salud mental, así también en temas de alimentación y los hábitos de higiene. De esta manera se propone crear grupos creativos como fotógrafos, diseñadores, comunicadores, artistas, chefs, expertos en nutrición que puedan presentar alternativas creativas para sobrellevar situaciones de riesgo a causa de la pandemia. Para esto se ha propuesto crear una experiencia virtual a través de una plataforma digital que abarque múltiples disciplinas artísticas y creativas que incentiven el cuidado y bienestar, en torno a la salud entendida desde un amplio espectro. Se generará un directorio o punto en común para el trueque o intercambio de servicios de múltiples actores de diversas disciplinas que facilite la compra-venta de servicios y productos culturales y creativos.			
<b>3. OBJETIVOS DEL PROYECTO</b>			
3.1. Objetivo general:	Co-crear experiencias entre creativos y expertos de la salud para generar experiencias creativas y saludables frente a las necesidades actuales de cambio y transformación en nuestras prácticas de convivencia ante la emergencia sanitaria y sus consecuencias a nivel social, económico y cultural.		
2.1. En este espacio escriba toda la info: (Cómo pueden las industrias creativas aportar en soluciones para las diversas problemáticas del momento actual relacionadas a la pandemia del COVID-19? Ante esta iniciativa se propone crear espacios de diálogo entre sectores creativos para identificar las actuales necesidades o expectativas del público, que en su mayoría se relacionan (en la actualidad) a temas de salud, educación y bienestar familiar. Es evidente el impacto del área de la salud en los diferentes ámbitos de la sociedad. De tal manera estos sectores también pueden responder frente a estas problemáticas de orden mayor. Se generará redes creativas y culturales para contribuir a la salud, en un amplio sentido, desde nuestras prácticas cotidianas, nuestras relaciones de convivencia y prácticas de salud mental, así también en temas de alimentación y los hábitos de higiene. De esta manera se propone crear grupos creativos como fotógrafos, diseñadores, comunicadores, artistas, chefs, expertos en nutrición que puedan presentar alternativas creativas para sobrellevar situaciones de riesgo a causa de la pandemia. Para esto se ha propuesto crear una experiencia virtual a través de una plataforma digital que abarque múltiples disciplinas artísticas y creativas que incentiven el cuidado y bienestar, en torno a la salud entendida desde un amplio espectro. Se generará un directorio o punto en común para el trueque o intercambio de servicios de múltiples actores de diversas disciplinas que facilite la compra-venta de servicios y productos culturales y creativos.	1 Generar una plataforma de trueque y compra-venta 2 Generar un directorio de actores culturales y creativos de la región andina 3 Difundir productos y servicios vinculados al sector creativo. 4 Facilitar la compra-venta de servicios y productos.		
3.3. Productor y resultados que se esperan alcanzar con la ejecución del proyecto en relación con los objetivos	Un manual de funcionamiento y guía de funcionamiento y sostenibilidad. Una plataforma digital, donde se pueda comprar, vender, localizar y contactar con actores creativos y culturales, para la adquisición, venta o intercambio de bienes y servicios.		
<b>4. POBLACIÓN BENEFICARIA DEL PROYECTO</b>			
4.1. Población a la cual se pretende beneficiar con la ejecución del proyecto:	Este proyecto inicia como necesidad de los países de Colombia y Ecuador, aplicado a la realidad de los países de la región andina		
4.2. Descripción de la población beneficiaria:	Creativos en búsqueda de apoyar e innovar en el campo de la salud y trabajadores del campo de la salud		
4.3. Estrategias de captación de públicos y difusión del proyecto: (excepto para proyectos de investigación)	Difusión de la plataforma por diferentes vías, digitales e institucionales.		

2.3. Resultados o productos del proyecto			
No	Resultados planeados	Descripción del resultado alcanzado	Medios de verificación
001	Un manual de funcionamiento y guía de funcionamiento y sostenibilidad.		
002	Una plataforma digital, donde se pueda comprar, vender, localizar y contactar con actores creativos y culturales, para la adquisición, venta o intercambio de bienes y servicios		

DESCRIBA LAS ACTIVIDADES A EJECUTARSE PARA ALCANZAR EL RESULTADO UNO		Perfil a cargo							
		PLAZO DE EJECUCIÓN 2020							
		Mar 1	Mar 2	Mar 3	Mar 4	Mar 5	Mar 6	Mar 7	Mar 8
1	Elaboración de manuales de funcionamiento, bases de participación, márgenes de acción, políticas de monetización y sostenibilidad. 1.1 Redactar el proyecto (Misión, visión, metas, recursos) 1.2 ¿Quiénes pueden acceder? (Definición de campos de acción) 1.3 Estrategias y políticas de comisión y monetización.	Deseables	X	X	X				
2	Definir la plataforma web, arquitectura y diseño. 2.1 Asesoría con programador web. 2.2 Selección de plataforma factible para el proyecto. 2.3 Definición de metas, productos, costos y medios de pagos.	Factibles	X	X	X				
3	Establecimiento de los criterios para la selección de perfiles (criterios simples y logrables) 3.1 Elaboración de bases y guías curatoriales, según los campos de acción.	Desables y factibles	X	X					
4	Convocatoria de perfiles creativos, área salud. Booking proyectos	Factibles			X				
5	Proceso de selección	Factibles			X	X			
6	Filtros que se quieren montar	viables			X	X			
7	Conexión de perfiles a libre escogencia y de manera orgánica.	viables			X	X			
8	Convocatoria de perfiles creativos, área salud. Booking proyectos 4.1 Lanzamiento de iniciativa, bases	Viables y deseables			X	X			

