

## Mapeo de Ecosistema - Grupo 5007

### Identificación de actores

#### *Sector audiovisual:*

- Realizador audiovisual/freelance (actor multidisciplinario)
- Cliente con necesidad de contenido
- Productores
- Directores
- Asistentes
- Guionistas
- Fotógrafos
- Camarógrafo
- Sonidista
- Editor de video
- Editor de sonido
- Motion designer
- Productor musical
- Voice overs (Talentos)

#### *Sector de formación (educación de posgrado y empresarial):*

- *Docente.*
- *Monitores.*
- *Estudiantes.*
- *Directores de los programas.*
- *Vicedecanos académicos.*
- *Directores de programas.*
- *Coordinadores de los programas en las empresas.*
- *Gestores de la calidad del aprendizaje en la Universidad.*
- *Docentes colegas.*

#### *Sector Diseño:*

- *Diseñador gráfico*
- *Diseñador industrial*
- *Diseñador de interiores*
- *Modelador 3D*
- *Makers*
- *Preprensa offset*
- *Taller publicitario*
- *Proveedores de material publicitario*
- *Proveedores de materiales para interiorismo*
- *Ferreterías*
- *Proveedores de materiales especializados*
- *Instaladores*

## **Sector Construcción**

- *Gerente de proyectos*
- *Coordinador de proyectos*
- *Director de obra*
- *Coordinador de presupuesto y control*
- *Residente técnico*
- *Residente administrativo*
- *Residente auxiliar*
- *Maestro de obra*
- *Contra maestro , ayudantes*

## **Identificación de recursos**

### **Sector audiovisual:**

- Cámaras
- Equipos de iluminación
- Micrófonos
- Equipos de grabación de sonido
- Equipos de edición
- Ordenadores
- Software y licencias de producción audiovisual.

### **Sector de formación (educación de posgrado y empresarial):**

- *Programas.*
- *Matrices de contenidos y comportamientos esperados.*
- *Syllabus.*
- *Bibliotecas físicas y virtuales.*
- *Buscadores generales y especializados.*
- *Plataformas de aprendizaje.*
- *Plataformas de encuentro e interrelación.*
- *Auditorios y salones de clase.*
- *Talleres de innovación.*

### **Sector Diseño:**

- *Computadoras*
- *Cámara fotográfica*
- *Programas de diseño gráfico*
- *Programas de modelados 3D*
- *Creatividad*

- *Variedad de materiales (para la publicidad y la fabricación)*
- *Herramientas de mano*
- *Equipo industrial (Router CNC y impresoras de gran formato)*
- *Printer*
- *Impresora 3D*

### **Sector Construcción**

- *Estudios previos*
- *Permisos o licencias*
- *Terrenos, maquinaria, equipos y herramientas*
- *Proveedores, distribuidores, clientes y socios*
- *Materiales de construcción*

### **Actores y recursos**

#### **Sector audiovisual:**

- Servicio de mensajería digital
- Plataformas de streaming
- Medios de almacenamiento digital
- Plataformas de exhibición especializadas (Youtube, Vimeo)
- Redes sociales (Instagram)

### **Barreras, vacíos y oportunidades**

#### **Sector audiovisual:**

- Costos de adquisición de equipos de producción
- Alta competencia en el mercado
- Manejo y estandarización de precios (especialmente en sector independiente)
- Falta de disposición de clientes para contratar la producción de contenido audiovisual
- Facilidades para trabajo a distancia
- Independencia parcial en tiempos de ejecución

#### **Sector de formación (educación de posgrado y empresarial):**

- *Imposibilidad de contacto personal.*
- *Pérdida de la interacción directa entre el docente y los estudiantes.*
- *Dificultad para percibir el comportamiento individual en el contexto grupal.*
- *Bajos niveles de bilingüismo.*

- *Nutrida competencia de programas virtuales con soporte de reconocidas universidades de talla mundial.*
- *Posibilidad de masificar los programas.*
- *Reducción de costos logísticos, incluidos desplazamientos nacionales e internacionales.*

### **Sector Construcción**

- *Restricción de actividades que impliquen contacto personal*
  - *Contacto directo agentes ejecutores del proyecto*
  - *Implementación de protocolos sanitarios*
  - *Modificación a presupuestos destinados a proyectos*
-