

RETO
DÍA 02

GEMA 1

QUÉ PASARÍA SI HACEMOS:

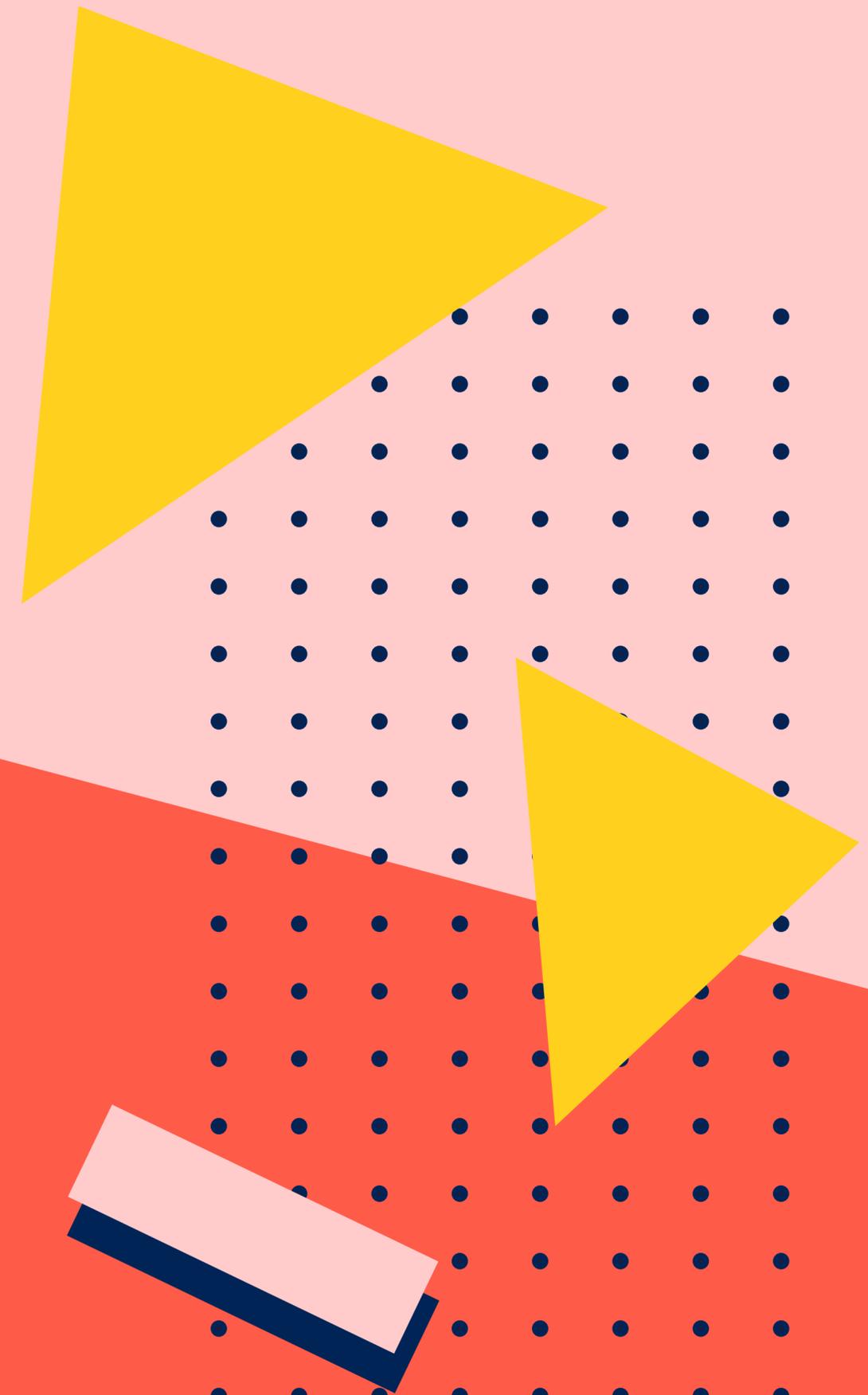
Un espacio virtual colaborativa donde tanto creadores como usuarios busquen soluciones por medio de foros que ayuden a aumentar la productividad en el teletrabajo.

POR MEDIO DE:

Aportes para el conocimiento de salud ocupacional como pausas activas, enseñanza de horarios de sueño, entre otros que afecten directamente a los trabajadores; de manera interactiva (videos, audios, infografías, etc).

DIRIGIDO A:

Los trabajadores que generalmente no realizan su trabajo de manera virtual (teletrabajo). Los creativos afectados por el aislamiento y trabajan por medio virtual como pausas activas, enseñanza de horarios de sueño, entre otros que afecten directamente a los trabajadores; de manera interactiva (videos, audios, infografías, etc).



G E M A 2

QUÉ PASARÍA SÍ HACEMOS:

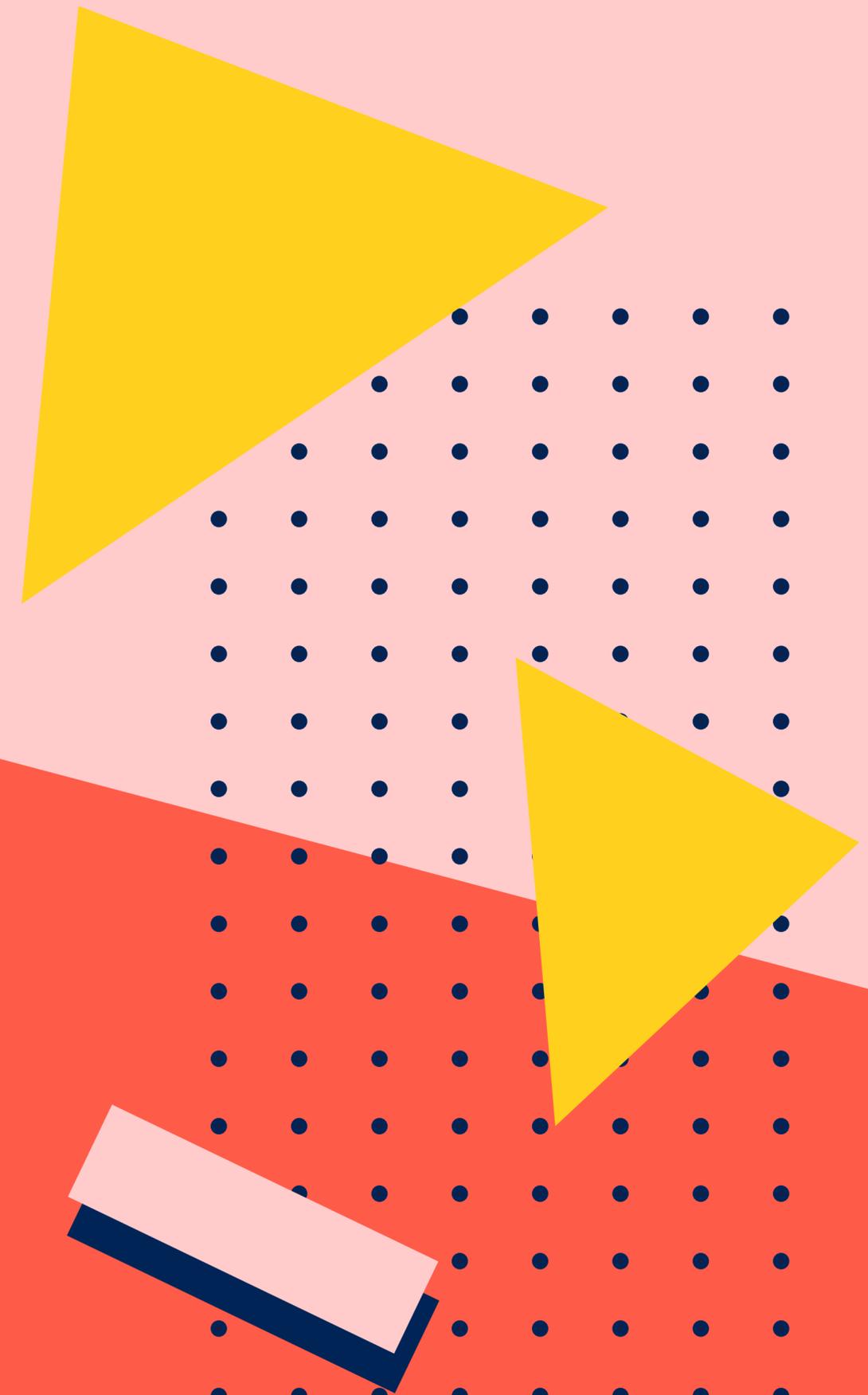
Un espacio virtual para llevar conocimientos tecnológicos, explicados de manera sencilla y adaptada a métodos prácticos detallados, que instruyan con directrices claras sin perder puntos importantes de los temas a explicar.

POR MEDIO DE:

Productos audiovisuales y conferencias participativas.

DIRIGIDO A:

La tercera edad que se encuentra aisladas, con o sin la crisis actual de confinamiento por la pandemia.



GEMA 3

QUÉ PASARÍA SI HACEMOS:

una línea potencial de negocio donde se desarrolle nuevos métodos de trabajo bajo las normativas de la salud siendo este un sistema de servicio de producto y experiencias artísticas convirtiéndose en un medio de Educación y entretenimiento promoviendo las fortalezas de la población para mejorar sus estilos de vida y así aumentar las posibilidades de empleo en la población.

POR MEDIO DE:

plataformas virtuales y de streaming con inteligencia avanzada tales como museos en realidad virtual o en 360 grados, desarrollo de transmisiones online y cubrimientos para las Industrias culturales, industrias creativas, industrias de contenidos.

DIRIGIDO A:

Artistas, músicos, bailarines, cantantes, actores, periodistas, ilustradores, diseñadores, modelos, creadores de contenido y demás público para todas las edades, que quiera emplearse o que busque entretenimiento.

