



**FORMACIÓN DE ARTISTAS BOGOTÁ
PROYECTO SOCIOCULTURAL**

AUTORES

OSCAR IGNACIO QUINTERO MARTÍNEZ - BOGOTÁ

MANUELA HERNÁNDEZ AGÁMEZ - BOGOTÁ

CAMILA ALEXANDRA FELACIO DÍAZ - BOGOTÁ

**TRABAJO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
ESPECIALISTA EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL**

APROBACIÓN FINAL 11/08/2022

DIRECTORES

LUIS ENRIQUE IZQUIERDO REYES

RUBIELA GÓMEZ GÓMEZ

ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL

UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

BOGOTÁ, COLOMBIA

2022

CONTENIDO

1. 1. RESUMEN EJECUTIVO	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA CULTURAL.....	6
3.1 ÁRBOL DEL PROBLEMA	6
3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
4. ANTECEDENTES.....	9
4.1 III DIPLOMADO EN PRODUCCIÓN TÉCNICA PARA LA PUESTA EN ESCENA – 2019.	9
4.2 MINISTERIO DE CULTURA PLATAFORMA VIRTUAL PARA LAS ARTES 2021.	9
4.3 PLATAFORMA VIRTUAL DE FORMACIÓN EN ARTE, CULTURA Y PATRIMONIO.	10
4.4 DIPLOMADO EN GESTIÓN Y FORMULACIÓN DE PROYECTOS SOCIOCULTURALES Y SEMINARIO INTERNACIONAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA GESTIÓN CULTURAL - 2022.	11
5. JUSTIFICACIÓN.....	11
6.1 OBJETIVO GENERAL	13
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
7. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	13
8. MARCO TEÓRICO.....	14
9. MARCO REFERENCIAL O JURÍDICO	16
10. METODOLOGÍA	20
11. MODELO DE GESTIÓN	21
11.1 ESTRATEGIAS GENERALES	21
11.2 ACTIVIDADES POR OBJETIVO	22
12. CONTENIDO DEL PROGRAMA ACADÉMICO.....	28
13. CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO.....	32
14. INDICADORES.....	32
15. CONCLUSIONES	33
16. REFERENCIAS	35

17. ANEXOS.....	37
17.1 FICHA TÉCNICA DE ENCUESTA.....	37
17.2 CRONOGRAMA	39
.....	40
17.3 PRESUPUESTO.....	40

1. RESUMEN EJECUTIVO

TÍTULO	Formación de Artistas Bogotá
EQUIPO	Oscar Ignacio Quintero Martínez - Bogotá Manuela Hernández Agámez - Bogotá Camila Alexandra Felacio Díaz - Bogotá
CONTEXTO GEOGRÁFICO	Bogotá
BENEFICIARIOS	Artistas escénicos de la ciudad de Bogotá
DURACIÓN	6 meses
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Programa educativo virtual con contenidos de gerencia y gestión cultural, puesta en escena, herramientas de imagen empresarial y comunicaciones. Directorio artístico virtual que divulgue los proyectos de los inscritos.
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	Déficit formativo en conocimientos de gerencia y gestión, puesta en escena, herramientas de imagen y comunicaciones de los artistas escénicos de Bogotá.
JUSTIFICACIÓN	El proyecto Formación de Artistas Bogotá busca fortalecer las habilidades y conocimientos de los artistas, a través de espacios de formación que brindarán un aporte en la construcción de su integralidad, es decir, que estén capacitados para contribuir en la elaboración de sus proyectos y participar de forma activa en el sector cultural. También difundir sus proyectos culturales por medio de la página web oficial.
OBJETIVO GENERAL	Diseñar una herramienta pedagógica y de fortalecimiento para el sector artístico en Bogotá.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	1. Capacitar a los artistas escénicos en conocimientos sobre puesta en escena y gestión cultural. 2. Crear una red de apoyo que visibilice las propuestas de los artistas escénicos.

	3. Brindar herramientas básicas que contribuyan a la construcción de la imagen empresarial.
PRESUPUESTO	\$19.723.500

Tabla 1 . Fuente: Elaboración propia

2. INTRODUCCIÓN

El proyecto inició al compartir las experiencias que ha tenido cada integrante del equipo de trabajo durante su desarrollo profesional. Esta unión de saberes, permitió dar cuenta de las debilidades que se presentan tanto en la práctica artística, como en el manejo de herramientas de gerencia y gestión, puesta en escena, construcción de imagen empresarial, comunicaciones, fomento y valoración del propio trabajo, que impiden aplicar de manera efectiva y masiva a las convocatorias que ofrece el estado y las entidades privadas, de esta manera, se resta competitividad a sus productos y servicios en el mercado tanto en el sector cultural como en otros sectores económicos y sociales.

Para responder a esta debilidad en el sector artístico escénico, se diseña un programa educativo que toma en consideración las necesidades manifestadas por los artistas, de esta forma pretendemos aportar una solución que permita un desarrollo colectivo, además se dará la oportunidad a los artistas inscritos de que difundan sus proyectos por medio de un directorio virtual publicado en la página web oficial del proyecto.

Con la realización de este proyecto se espera:

- Que cada artista pueda visualizar su proyecto de una manera profesional e institucionalizada.
- Que desde su crecimiento profesional permita influenciar a otros artistas y a los demás miembros de la sociedad, impulsando la labor del artista como parte fundamental de crecimiento humano y del desarrollo de la sociedad.

- Que la condición económica y profesional del artista pueda mejorar y contribuya al crecimiento socioeconómico del país.

3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA CULTURAL

Para la identificación del problema cultural se utilizó la metodología de árbol del problema. Se validó con la realización de un instrumento tipo encuesta virtual en Google Forms, el cual fue diligenciado por una muestra de 45 artistas ubicados en la ciudad de Bogotá.

3.1 ÁRBOL DEL PROBLEMA

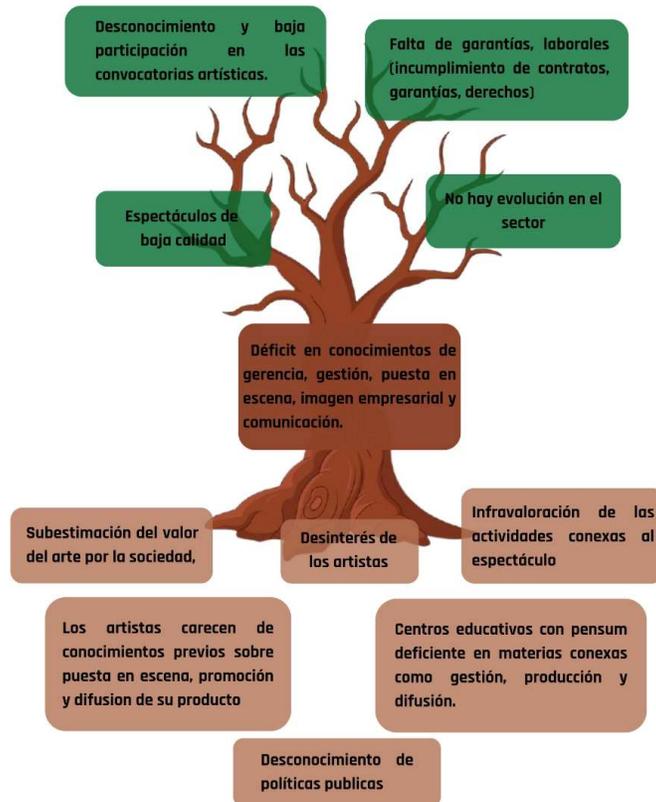


Gráfico 1. Fuente: Elaboración propia

3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En muchas ocasiones las causas por las que un artista o colectivo cultural no logra abrirse paso más allá del enfoque en la carrera de su elección, es debido a una falta de proyección empresarial de su profesión, su marca o proyecto cultural, también es la evidencia de una posible falencia formativa o falta de interés en adquirir nuevos conocimientos. Desde nuestra experiencia y formación como artistas, encontramos que hay un déficit significativo en los saberes necesarios que estructuran y dan viabilidad de manera eficaz a una iniciativa, en este caso el conocimiento en herramientas de gerencia, gestión, puesta en escena, imagen corporativa y difusión.

Entendemos que no todos los artistas desarrollarán una misma proyección, enfoque o interés por estos temas que desde nuestra perspectiva harían de su actividad, una profesión generadora de mejoras económicas, posicionamiento y crecimiento de identidad, logrando tener más relevancia, prestigio y competitividad con respecto a las otras áreas de desempeño profesional.

Para poder validar esta hipótesis, tomamos la encuesta como herramienta de análisis del problema a estudiar, como población objetivo, fue aplicada a 45 miembros del sector artístico de las artes escénicas (teatro, danza y música) de Bogotá, quienes se desempeñan en distintos cargos y con diferentes niveles formativos (empírico, técnico, tecnólogo, profesional, especialista, magister, doctor y estudiantes); de ellos el 68% de la población son profesionales y el 80% afirmaron pertenecer o liderar proyectos culturales. De acuerdo a su experiencia, manifiestan que no cuentan con las habilidades suficientes y que consideran necesario tener conocimiento en las siguientes áreas: políticas culturales 79,5%, fuentes de financiación 63,6%, elaboración de proyectos culturales 38,6%, herramientas de gerencia y gestión cultural 65,8%, trabajo en red o asociatividad 70,5%, elementos sobre puesta en escena 31,8%, imagen empresarial 40,9% y

marketing y difusión cultural 63,6%. Estos resultados demuestran una necesidad en el sector a la que pretendemos contribuir con la elaboración de este proyecto.

Ver anexos. Ficha técnica de encuesta.

5. De los siguientes items seleccione aquellos en los que consideras que NO tienes conocimientos suficientes

45 respuestas

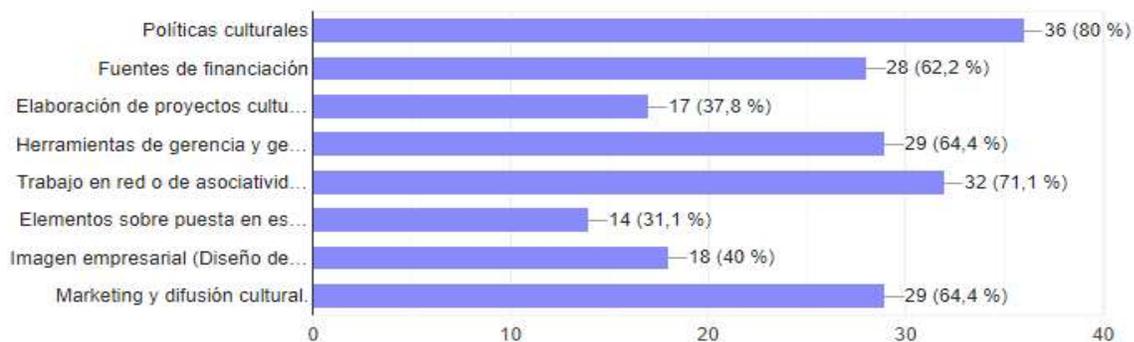


Gráfico 2. Fuente: Elaboración propia.

6. De acuerdo con tu experiencia ¿Qué temas consideras que un artista debería conocer para desempeñarse satisfactoriamente en el sector cultural?

45 respuestas

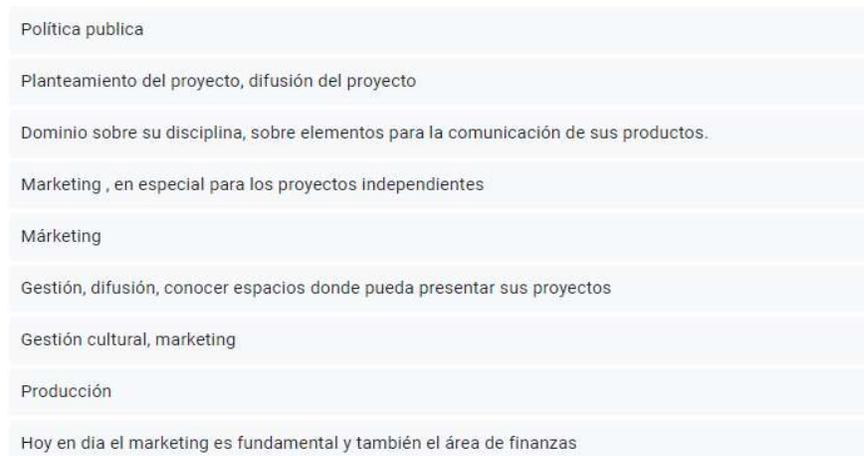


Gráfico 3. Fuente: Elaboración propia.

4. ANTECEDENTES

En este apartado se toman como referencia algunos proyectos similares realizados por el Instituto Distrital de las Artes – Idartes y Ministerio de Cultura de Colombia, que se relacionan con esta propuesta. Se encontraron convocatorias, diplomados y plataformas digitales de información, que sirvieron de insumo para estructurar este proyecto.

4.1 III DIPLOMADO EN PRODUCCIÓN TÉCNICA PARA LA PUESTA EN ESCENA – 2019.

Este diplomado fue una convocatoria pública realizada por la Fundación Purpura y la Gerencia de Arte Dramático de Idartes, dirigido a técnicos, productores teatrales, artistas de las salas de teatro y agrupaciones musicales de Bogotá (personas naturales), con trayectoria en el campo de la producción técnica para la puesta en escena. El diplomado tuvo un planteamiento metodológico dispuesto en 3 módulos: Diseño de iluminación, escenografía, y proyecto creativo. Este diplomado proporciono conocimientos acerca de los requerimientos técnicos, que un artista escénico profesional debería tener en cuenta para desarrollar sus espectáculos con alta calidad.

4.2 MINISTERIO DE CULTURA PLATAFORMA VIRTUAL PARA LAS ARTES 2021.

El Ministerio de Cultura, a través de la dirección de Artes del viceministerio de Creatividad y Economía Naranja, cuenta la Plataforma Virtual para las Artes, en la que se congregan los procesos de formación de las diferentes áreas artísticas (música, literatura, danza, artes visuales, teatro y circo), y otras áreas de interés.

Esta iniciativa busca que los ciudadanos tengan acceso al conocimiento cultural, especialmente aquellos que estén interesados en enriquecer sus conocimientos y habilidades en alguna área de las artes, en este espacio se ofertan más de 15 cursos, talleres y diplomados clasificados de acuerdo a cada una de las áreas artísticas.

También se encuentran algunos de los talleres ofertados por el Teatro Colón, sobre Marketing Cultural, principios básicos de diseño de iluminación para espectáculos escénicos, fundamentos de equipos y montaje de iluminación escénica, fundamentos de audio para espectáculos teatrales, entre otros.

4.3 PLATAFORMA VIRTUAL DE FORMACIÓN EN ARTE, CULTURA Y PATRIMONIO.

La secretaria de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá cuenta con una plataforma virtual de formación que oferta cursos virtuales gratuitos y disponibles durante todo el año. Presentan un ciclo de aprendizaje en gestión cultural compuesto por 5 cursos: financiación de iniciativas culturales, formulación de proyectos culturales, cultura y desarrollo, gestión cultural y políticas culturales, estos pueden realizarse en cualquier orden y en los tiempos que cada uno disponga. También cuenta con el curso introductorio de arte en espacio público, el curso ¿Qué es cultura ciudadana? y el diplomado Patrimonio Cultural para la educación. La plataforma genera un certificado al finalizar cada curso.

4.4 DIPLOMADO EN GESTIÓN Y FORMULACIÓN DE PROYECTOS SOCIOCULTURALES Y SEMINARIO INTERNACIONAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA GESTIÓN CULTURAL - 2022.

Fue un espacio de formación desarrollado por el Ministerio de Cultura y la Universidad EAN quienes ofertaron a nivel nacional 2.000 cupos para creadores, gestores culturales, servidores públicos del sector, consejeros territoriales, representantes de organizaciones culturales, entre otros. Con el fin de brindarles herramientas sobre: contexto cultural, política cultural, herramientas para la gestión cultural pública, fuentes de financiación, identificación marco lógico design thinking, diseño y formulación de proyectos culturales, MGA y Programa Nacional de Concertación.

5. JUSTIFICACIÓN

La investigación surge al compartir la experiencia y limitaciones que han tenido los miembros del equipo, las dificultades encontradas convergen principalmente en que los artistas escénicos se enfocan únicamente en capacitarse y perfeccionar sus destrezas en la práctica artística escénica, pero cuando se ven enfrentados al mercado, no logran ser competitivos en la industria cultural, debido a la carencia de conocimientos y habilidades en:

1. Gestión: se desconoce el proceso y la forma adecuada para diseñar y presentar proyectos artísticos en convocatorias que ofrece el sector público y privado. También se dificulta la gestión de espacios de movilización de los productos artísticos.
2. Puesta en escena: la mayoría de los escenarios de la ciudad, no cuentan con todos los recursos necesarios para el buen espectáculo, además los artistas escénicos tienen conocimientos limitados en el manejo de estos elementos técnicos y sobre temas de

vestuario, maquillaje, iluminación y sonido, ítems que son indispensables para el desarrollo de un buen espectáculo.

3. Imagen y comunicación: no es común que los artistas visualicen de forma empresarial los servicios artísticos que ofrecen, pero se hace necesario desarrollar estrategias que fomenten la difusión de los productos artísticos, dado que es fundamental para que en términos económicos y de posicionamiento, se sea competitivo y parte activa de la economía y la cultura local.

Para aportar una ayuda a esta problemática, diseñamos el proyecto Formación de Artistas Escénicos Bogotá , mediante el cual se busca fortalecer las habilidades y conocimientos de los artistas, a través de espacios de formación que brindarán un aporte en la construcción de su integralidad, es decir, que estén capacitados para contribuir en la construcción de sus proyectos y participar de forma activa en el sector cultural.

Estos espacios formativos buscan fortalecer propuestas artísticas (musicales, teatrales o de danza) a través de conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos que contribuyan al mejoramiento de su oferta en el sector y sea un vehículo para posicionarse en el mercado local y/o nacional, permitiéndoles vincularse a diferentes escenarios públicos y privados que pueden demandar sus productos y servicios teniendo en cuenta que “Los agentes sociales, la sociedad civil y los actores de la cultura encuentran graves dificultades de incorporarse a las dinámicas de las políticas locales y nacionales de desarrollo dejando a la cultura como algo accesorio, prescindible o marginal” (Martinell, 2017, p. 13).

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una herramienta pedagógica y de fortalecimiento para el sector artístico en Bogotá.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Capacitar a los artistas en conocimientos sobre gestión cultural y puesta en escena.
2. Crear una red y base de datos de artistas.
3. Brindar a los artistas herramientas para el fortalecimiento de su imagen empresarial y comunicacional.

7. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto Formación de Artistas Bogotá, brinda espacios de formación dirigidos a artistas escénicos que residan en la ciudad. El programa académico se realizará en modalidad virtual, de forma que pueda tener un mayor alcance y adaptabilidad a los tiempos de los estudiantes y a futuro se logre extender a diferentes regiones del país.

El proyecto tendrá una duración de seis meses que comprenden las fases de planeación, ejecución, evaluación y mejora. En la primera fase se llevarán a cabo actividades de planeación presupuestal, entrevistas con los tutores especialistas en el área, planeación de contenidos, convocatorias de estudiantes y demás tareas logísticas necesarias. La ejecución se dará inicio con la elaboración del programa académico y el diseño de un directorio digital que permita visibilizar a los artistas inscritos y sus proyectos culturales, por último, en la fase de evaluación, se tomará en consideración la opinión de los estudiantes y los maestros de acuerdo a la experiencia y resultados obtenidos para realizar los respectivos ajustes en pro de la mejora del proyecto.

El proyecto tendrá viabilidad y será sostenible a partir de una inscripción mínima de veinte estudiantes, quienes deben pagar el monto total de los módulos con sus respectivos contenidos y materiales, también se abrirá la posibilidad de tomar los módulos por separado por un precio diferente al que costaría el taller completo, opción que se habilitará solo al tener el mínimo de estudiantes requeridos y que brindará la posibilidad de ajustarse a las necesidades o intereses particulares de los estudiantes.

El programa académico se desarrollará en tres módulos, cada uno a su vez dividido en 3 temas de la siguiente manera:

Módulo 1: gerencia y gestión

1). Herramientas de gerencia y gestión 2) Políticas culturales 3) Fuentes de financiación

Módulo 2: puesta en escena

1). Expresión corporal. 2). Vestuario y maquillaje. 3). Escenografía e iluminación.

Módulo 3: herramientas de imagen y comunicación

1). Diseño de logo y página web. 2). Diseño de piezas publicitarias y brochure. 3). Taller de producción de audio y video.

8. MARCO TEÓRICO

Consideramos que este proyecto se encuentra enmarcado principalmente dentro de lo que se establece como **desarrollo humano** teniendo en cuenta que dentro de sus planteamientos “coloca el centro de la concepción del desarrollo en el proceso de expansión de las capacidades de las personas de manera que puedan elegir su modo de vida.” (Dubois, p.9) entendiéndose como un desarrollo “de la gente, para la gente y por la gente.” (Dubois, p.10)

En relación con lo anterior nuestro proyecto a través de espacios de formación contribuye de forma directa en el fortalecimiento de las **habilidades y capacidades humanas**, aportando conjuntamente en el cumplimiento del Artículo 26 que enuncia como derecho fundamental el derecho a la educación, elemento que va directamente relacionado con el mejoramiento de la calidad de vida, en este caso de los artistas, pues les brinda herramientas para generar espectáculos de mayor calidad, lo que les permitirá crecer como sector e implícitamente aportar en el posicionamiento de su actividad dentro del desarrollo de la sociedad.

Teniendo en cuenta que el **desarrollo sostenible** es capaz de satisfacer las necesidades del presente sin comprometer las necesidades de las futuras generaciones. A continuación, nombraremos las dimensiones que se incorporan en este proyecto:

- **Desarrollo cultural:** va ligado directamente al desarrollo humano, mejorando las condiciones culturales, aumentando la posibilidad de expresividad, acceso a la cultura, consumo y participación, y el fomento de la diversidad cultural.
- **Aportes de la cultura al desarrollo:** generación de empleo, incidencia en otros sistemas de la sociedad (turismo, educación, etc.)
- **Dimensión cultural del desarrollo:** aportes de la cultura a la calidad de vida, transversalidad de la cultura, aportes de la expresividad a la creatividad, innovación y al cambio social.
- **La cultura como generación de capacidades:** capacidad crítica, fomento de potencialidades, aportes de las capacidades culturales a las dinámicas del desarrollo.

Las dimensiones descritas anteriormente con cada uno de sus sub-ítems se encuentran relacionadas al proyecto, ya que el mismo pretende que los artistas tengan mejor calidad económica y que la sociedad los incluya como agentes importantes en la sociedad. Al brindarles la posibilidad de un mejor posicionamiento estamos contribuyendo al desarrollo sostenible del sector.

Finalmente, el proyecto de formación de artistas en Bogotá tiene en cuenta los principios de creatividad, expresión e innovación y progreso de la cultura, ya que, no pretende influir en sus ideas y procesos creativos, por el contrario brinda herramientas para que fortalezcan sus proyectos de forma que les permita incluir en sus productos escénicos elementos de innovación que les abra nuevas puertas dentro del mercado cultural, atrayendo a nuevos públicos y permitiéndoles movilizarlos, no solo a nivel local sino expandir su alcance en escenarios nacionales e internacionales, esto permitiría realizar un aporte desde un segmento del sector al progreso cultural de los artistas en Bogotá.

9. MARCO REFERENCIAL O JURÍDICO

A través de este marco jurídico daremos cuenta del camino legal por el cual transita este proyecto, teniendo como base los derechos humanos, culturales y los documentos, artículos y acuerdos escritos por organizaciones nacionales e internacionales sobre los mismos. Entonces, considerando que este proyecto trabajaría principalmente bajo un enfoque de formación en la ciudad de Bogotá – Colombia, expondremos en materia de legislación qué elementos fundamentan su ejecución y se incorpora al desarrollo humano teniendo como base un enfoque en

derechos.

Teniendo en cuenta que, “Los derechos culturales son, al igual que los otros derechos humanos, expresión y exigencia de la dignidad humana” (Declaración de Friburgo pág. 3 numeral 3), podemos decir que el proyecto por medio del fortalecimiento de las habilidades y capacidades artísticas de un segmento del sector cultural de la ciudad contribuye a mejorar la dignidad humana, y, además, aporta en el cumplimiento del “derecho de toda persona a participar en la vida cultural” como se menciona en el Artículo 15 del Pacto Internacional sobre Derechos Civiles y Políticos (PIDESC), redactado en 1966.

En relación con lo anterior consideramos que los espacios de formación propuestos van ligados a los siguientes artículos mencionados en la Declaración Universal de los Derechos Humanos:

Artículo 19: Libertad de opinión y expresión.

Artículo 23: Derecho al trabajo.

Artículo 25: Derecho a un nivel de vida adecuado.

Artículo 26: Derecho a la educación.

Artículo 27: Derecho a la vida cultural, artística y científica.

También, observamos como estos procesos de aprendizaje se articulan con lo mencionado en el Artículo 6 (Educación y formación) sobre los derechos culturales de la Declaración de Friburgo, que establece:

“En el marco general del derecho a la educación, toda persona, individual o colectivamente, tiene derecho, a lo largo de su existencia, a una educación y a una formación que, respondiendo a las

necesidades educativas fundamentales, contribuyan al libre y pleno desarrollo de su identidad cultural, siempre que se respeten los derechos de los demás y la diversidad cultural. Este derecho comprende en particular:

- a. El conocimiento y el aprendizaje de los derechos humanos;
- b. La libertad de dar y recibir una enseñanza de y en su idioma y de y en otros idiomas, al igual que un saber relacionado con su cultura y sobre las otras culturas.
- c. La libertad de crear, dirigir y de acceder a instituciones educativas distintas de las públicas, siempre que éstas respeten en conformidad con las normas y principios internacionales fundamentales en materia de educación y las reglas mínimas prescritas por el Estado en materia de educación reconocidas internacionalmente y prescritas en el marco nacional.”

Adicionalmente resulta importante mencionar como la libertad de conocimiento y acceso a la cultural se establecen en la Constitución Política de Colombia consagrados en los siguientes artículos:

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

También es de vital importancia para el posicionamiento y la labor del artista la Ley 1493 de 2011, más conocida como Ley de espectáculos públicos, hace parte de las iniciativas legislativas priorizadas por el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Cultura, cuyo objeto central es formalizar, fortalecer y estimular el sector de espectáculos públicos de las artes escénicas en Colombia.

Entendiendo que dentro del marco legal internacional y nacional se hayan establecido como derechos fundamentales de la dignidad humana los derechos culturales, se fundamenta la pertinencia de este proyecto en términos legales , ya que, desde los espacios de formación se busca la consolidación de propuestas de alta calidad, trabajando temas como la construcción de la puesta en escena y la gestión cultural, estamos aportando al fortalecimiento de las habilidades y capacidades humanas en la exaltación de la labor del artista y su posicionamiento dentro del mercado , además, a que su calidad de vida mejore a través de un trabajo más digno y valorado, alcanzando un mejor estatus entre otros sectores del estado y a su vez, en brindar una mejor contribución económica a su familia, su comunidad, su país respetando la identidad cultural, aportando conjuntamente al crecimiento social y por ende al desarrollo humano y de la nación.

10. METODOLOGÍA

La *metodología holística* es aquella que hace referencia a una parte de un entorno y/o problema que se quiere abordar, es decir, tratar un solo aspecto de la totalidad y generar un impacto en ella.

El problema cultural en el que se fundamenta este proyecto, se centra en que los artistas escénicos de la ciudad de Bogotá, tienen deficiencias en conocimientos sobre gestión y gerencia de sus proyectos, dificultades en temas técnicos de puesta en escena y difusión de sus proyectos culturales, por consiguiente, para dar respuesta al problema encontrado, este proyecto busca que los artistas tengan la oportunidad de capacitarse y fortalecer sus propuestas, articulando, por un lado, su puesta en escena, y por otro lado, la manera de gestionar sus servicios para lograr ser competitivos en la industria cultural y sector económico.

Consideramos que al impactar en “una parte”, “un grupo” en concreto, “unos artistas” en particular; a mediano y largo plazo, contribuirá a gestar un cambio en el pensamiento colectivo, posicionar a los artistas en la sociedad como protagonistas, permitir generar mejores entornos y experiencias de trabajo con mejores oportunidades laborales.

Es preciso señalar que el método holístico se centra en los objetivos como logros sucesivos de un proceso continuo, más que como un resultado final.

“Cada evento refleja y contiene a la vez las dimensiones de la totalidad que lo comprende.

Cada modo u holotipo de investigación comprende de un modo trascendente, estadios investigativos anteriores (acción integradora) y posibles desarrollos futuros (acción

proyactiva), desplegando de esta forma el modelo de Ciclo Holístico como circuito global, continuo, concatenado e integrado, que ofrece soporte metodológico y epistémico al investigador” (Ciro, Tabares,2002).

11. MODELO DE GESTIÓN

11.1 ESTRATEGIAS GENERALES

Estrategia Educativa: Diseño de plan formativo para los artistas, que involucre los tres módulos, gerencia y gestión, puesta en escena, estrategias de imagen y comunicación. Sus actividades se desarrollarán en tres fases: a) Planeación: Diseño de malla curricular, b) Ejecución: Puesta en marcha del plan educativo, c) Evaluación: Seguimiento de las actividades de los maestros, estudiantes y ajustes.

Estrategia Financiera: Consecución de los recursos.

La estrategia financiera está a cargo del gerente comercial y la junta directiva del proyecto para la toma de decisiones finales. Se realizarán reuniones con entidades reconocidas a nivel educativo y cultural tanto públicas, privadas o mixtas, como podrían ser la Orquesta Filarmónica de Bogotá, La Universidad Distrital, la Universidad Javeriana, así como colectivos culturales de los cuales

hacemos parte, que nos brinden un soporte que nos permita participar en convocatorias de financiamiento, intercambios o alianzas con el fin de lograr que el proyecto tenga visibilidad y respaldo. Además, los estudiantes deberán realizar un importe de matrícula para tomar el programa de formación.

Estrategia Tecnológica y Comunicaciones: Hacer uso de herramientas tecnológicas y plataformas digitales para dar a conocer el proyecto a través de las redes sociales y pagina web, además, diseñar un directorio artístico virtual al que tendrán acceso no solo los miembros de la red, también el público que pueda interesarse en sus productos artísticos y aquellos que en el futuro se quieran unir a la misma. Dentro del programa formativo se utilizarán herramientas y programas de edición de audio, video, diseño e imagen para que los artistas creen y fortalezcan correctamente su imagen empresarial.

11.2 ACTIVIDADES POR OBJETIVO

A continuación, se muestran las actividades que se van a desarrollar para el cumplimiento de cada objetivo:

OBJETIVO 1. Capacitar a los artistas en conocimientos sobre puesta en escena y gestión cultural.

Actividades:

a) Planeación:

1. Diseño de un plan de estudios (malla curricular) que contenga:
 - a. Identificación de las asignaturas: Información básica nombre, horas pedagógicas presenciales teóricas y prácticas, prerrequisitos.

- b. Descripción y contextualización de la asignatura: Explica las competencias a las cuales aporta la asignatura.
- c. Resultados de aprendizaje: se espera que el estudiante sea capaz de comprender, hacer y demostrar, una vez terminado el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- d. Contenidos: Temas que se consideran indispensables para el desarrollo de cada resultado de aprendizaje.
- e. Actividades de aprendizaje: Experiencias a realizar por el estudiante a lo largo de la asignatura que permitirán alcanzar el logro de los resultados de aprendizaje.

b) Ejecución:

1. Realización de convocatoria para seleccionar los tutores y maestros.
2. El diseñador de contenidos académicos respaldado con el asesor de contenidos pedagógicos y metodológicos, harán el diseño de la plataforma y las cartillas de estudio que van a dirigir los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
3. Convocatoria para estudiantes interesados. (formulario de inscripción).

c) Evaluación:

1. Evaluación de los resultados de aprendizaje: Corresponden a los criterios e instrumentos que permiten evidenciar del estudiante el logro de los aprendizajes esperados. Deben explicitarse las formas y el número de evaluaciones con las ponderaciones respectivas, para la calificación de la asignatura.
2. Evaluación y seguimiento de las actividades establecidas en el cronograma académico y general.

Estrategia de Comunicaciones:

1. Creación de la página web con toda la información del programa académico y reseña de los maestros.

2. Elaboración de piezas publicitarias gráficas para difundir en redes sociales. (Facebook, Instagram, Tik Tok, Twitter, cadenas de Whatsapp).
3. Construcción de un espacio informativo virtual (webinar, facebooklive, ig live) con el objetivo de aclarar dudas sobre el programa y acercarse a los posibles interesados.
4. Difusión del proyecto en instituciones educativas, compañías, miembros o directores de agrupaciones artísticas. (presencial y virtual)
5. Ofrecimiento de un descuento para los primeros inscritos.

Estrategia Financiera: Consecución de los recursos para la realización de la fase formativa del proyecto.

Actividades:

1. Identificación de fuentes de financiación públicas (convocatorias ofrecidas por el ministerio de cultura, Idartes) que se puedan aplicar con proyectos de formación en el sector cultural. (Ejemplo: Comparte lo que somos).
2. Búsqueda de patrocinios privados que puedan apoyar la iniciativa ya sea con donaciones en dinero o recursos físicos.
3. Establecer el aporte económico que realizará cada participante para acceder al curso.

OBJETIVO 2. Crear una red de apoyo que visibilice las propuestas de los artistas.

Estrategia Tecnológica: Diseñar un directorio artístico virtual al que tendrán acceso no solo los miembros de la red, sino también el público que pueda interesarse en sus productos artísticos y aquellos que en el futuro se quieran unir a la misma.

Actividades:

1. Cotización de diseñadores de sitios web.
2. Contratación del diseñador seleccionado.
3. Diseñar página web del programa de formación y dentro de la misma estructurar la sección para el directorio artístico.
4. Diseñar formulario para la recolección de la información.
5. Recolección de datos, fotos y videos de los inscritos al programa de formación a través de una plataforma digital (Google Forms).
6. Revisión y organización de la información y material audiovisual recolectado.
7. Montaje de información y material audiovisual a la plataforma.
8. Difusión mensual del directorio en plataformas digitales. (Se sugiere visibilizar un artista recomendado semanal o diario en las redes sociales del programa para incentivar en el público externo el interés en consultar el directorio y contribuir con el posicionamiento de los artistas).
9. Actualización anual o semestral del directorio.

Estrategia Social/cultural: Fortalecer los procesos de asociatividad entre artistas que les permita crecer, apoyarse, movilizarse y posicionarse a través del trabajo en red, promoviendo el trabajo conjunto del sector.

Actividades:

1. Diseño de capacitación informativa sobre los procesos de asociatividad, sus beneficios individuales y en el sector.
2. Búsqueda del maestro encargado de brindar la capacitación

3. Definir plataforma virtual en la que se pueda brindar la capacitación junto con un espacio de diálogo que les permita presentarse, dar a conocer lo que hacen y compartir en que podrían apoyar a sus colegas.
4. Presentación y publicación del directorio virtual.

OBJETIVO 3. Brindar herramientas básicas contribuyan a la construcción de la imagen empresarial.

Estrategia financiera: Identificar los diferentes medios por los que se obtendrán los recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos para una adecuada ejecución del objetivo.

Actividades:

1. El valor total del curso que debe pagar cada estudiante para alcanzar la viabilidad y punto de equilibrio del proyecto con un mínimo de 18 estudiantes con el fin de no depender de patrocinios económicos.
- 2.. Identificación de los costos del desarrollo del módulo 3 teniendo en cuenta los requerimientos globales del proyecto.
4. Investigación de costos de las plataformas de reunión en línea ya que el taller será llevado a cabo en modalidad virtual.
5. Comunicación con los tutores pertinentes para dictar los contenidos de los 3 temas pertenecientes a este módulo y exponerles los respectivos honorarios.

6. De ser afirmativa la respuesta de los tutores, se procederá a reunión para establecer contenidos y firma de contratos, de lo contrario, se repetirá el punto 5 hasta que se completen los requerimientos establecidos para la ejecución de este módulo.

Estrategia tecnológica: Hacer uso de las herramientas y programas de edición de audio, video, diseño e imagen para que los artistas creen y fortalezcan correctamente su imagen empresarial.

Actividades:

1. Identificación de los programas de edición de audio, video, diseño e imagen pertinentes para la ejecución de los contenidos del módulo.
2. Indagación de las licencias gratuitas y sirvan para el desarrollo del módulo.
3. Cálculo de costos de las licencias de los programas para los cuales no tienen versiones gratuitas (la idea es permitirles a los estudiantes conocer y hacer uso de programas que no incrementen sus costos).
4. Introducción de estos costos dentro del presupuesto del proyecto.
5. Balance general de la actividad.

Estrategia Educativa: Diseñar el módulo 3 denominado “Estrategias de imagen y comunicación”.

Actividades

1. Diseño de los contenidos correspondientes a los temas para la ejecución del módulo (ver anexo plan de estudios).

2. Exposición a cada uno de los miembros de la administración del proyecto el diseño del módulo 3 para su aprobación.
3. Realización de evaluaciones de satisfacción del módulo y los contenidos.
4. Reunión con los tutores y directivos para socializar las evaluaciones de satisfacción.
5. Evaluación del resultado de cumplimiento y satisfacción.

12. CONTENIDO DEL PROGRAMA ACADÉMICO

NÚMERO DE HORAS VIRTUALES - TEÓRICAS	4 horas semanales por tema.
FRECUENCIA	2 días a la semana por tema.
PLATAFORMA DE REUNIÓN	Zoom.
POBLACIÓN OBJETIVO	Artistas empíricos, en formación, egresados o directores de proyectos relacionados con las artes escénicas de la ciudad de Bogotá.

MÓDULOS	TEMA	OBJETIVO	DURACIÓN
	HERRAMIENTAS DE GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL	Brindar el contexto del campo de aplicación de la gestión cultural y herramientas de la misma. Para aportar al logro de los objetivos y a la sostenibilidad de sus proyectos.	4 horas semanales.

MÓDULO 1 GESTIÓN CULTURAL	POLÍTICAS CULTURALES	<p>Conocer los aspectos relevantes en materia de política pública aplicada al sector cultural: Marco normativo cultural, Sistema Nacional de Cultura, Planes territoriales de desarrollo, Espacios de participación, Movilización cultural y tejido social.</p> <p>Identificar de manera práctica el papel de la cultura como generadora de desarrollo económico y cohesión social. Se debe contribuir a que los participantes integren el enfoque, a su propia práctica para que potencien las (propuestas) que ya tienen.</p>	4 horas semanales.
	FUENTES DE FINANCIACIÓN	Mostrar las posibilidades de las fuentes de financiación de proyectos culturales, (públicas, privadas, mixtas) haciendo énfasis en los programas nacionales de concertación y estímulos.	
	EXPRESIÓN CORPORAL	La expresión corporal busca el desarrollo de la imaginación, la creatividad para la improvisación, y el mostrar la simple espontaneidad. Así como todo ser humano utiliza su expresión en su vida cotidiana, el artista debe tener un mayor enfoque en su gesticulación ya que por medio de este transmite y hace más interesante su proyecto artístico.	4 horas semanales.
		Aprender fundamentos para la elección y elaboración del vestuario.	4 horas semanales.

MÓDULO 2 PUESTA EN ESCENA	TALLER DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE	Identificar elementos básicos para el uso de maquillaje para la escena como complemento en la presentación personal del artista, aprendiendo conceptos para definir el maquillaje ideal según el escenario, tipo de luz y técnicas básicas para resaltar el rostro para fortalecer cada propuesta en temas técnicos del espectáculo y generar mejor calidad visual.	
	ILUMINACIÓN Y ESCENOGRAFÍA	Comprender la importancia de la iluminación como complemento fundamental para la puesta en escena, cómo permite enriquecerla creando atmosferas que generan sentimientos y sensaciones en el público reforzando el mensaje que se quiere transmitir. Aquí se brindarán conceptos básicos, identificación de equipos de iluminación, tipos de luz según la dirección y sus funciones. Aprender cómo incluir exitosamente elementos visuales en las propuestas artísticas escénicas que así lo requieran. Además, conocer los elementos escenográficos básicos que componen un teatro (Tramoya, bastidores, plataformas, tarimas, telones, soportes, entre otros).	4 horas semanales.
	DISEÑO DE LOGO Y PÁGINA WEB	Guía de elementos básicos de diseño sobre los colores, iconos, letras, conceptos, nombre, eslogan, entre otros, que le permitan al artista tener o ajustar un logo que lo identifique y sea un referente para su público objetivo. Orientación sobre plataformas digitales que puedan usar para la creación de sus páginas	4 horas semanales.

MODULO 3 ESTRATEGIAS DE IMÁGEN Y COMUNICACIÓN		web, elementos de diseño, características de los contenidos, material audiovisual y escrito. Uso de redes sociales (Instagram y Facebook business) y plataformas digitales (Spotify, Deezer, Soundcloud, YouTube) para la difusión de sus proyectos (marketing digital).	
	DISEÑO DE PIEZAS PUBLICITARIAS Y BROCHURE	Aprendizaje de componentes digitales que permitan elaborar y difundir piezas de calidad, que complementen la construcción de la identidad artística de la agrupación o producto cultural. Herramientas y plataformas para la elaboración del Brochure, qué contenidos indispensables incluir sobre el artista, la agrupación o producto artístico, tipo y calidad de imágenes a utilizar, información de contacto y todos aquellos elementos necesarios para dar a conocer lo que se hace de forma concreta y estéticamente bien articulada.	4 horas semanales.
	TALLER DE PRODUCCIÓN DE AUDIO Y VIDEO	Conocer sobre programas y herramientas básicas de edición de audio y video para la elaboración de reels/epk para artistas o productos artísticos, edición de pistas musicales, piezas publicitarias audiovisuales, entre otros.	4 horas semanales.

Tabla 2. Fuente: Elaboración propia

13. CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO

Ver tablas en la sección de anexos.

14. INDICADORES

RESULTADO/PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	META
Indicador de cumplimiento , alcanzar el mínimo de estudiantes para lograr que el proyecto sea sustentable.	Número de estudiantes participantes / número de estudiantes esperados X 100.	Se espera que se tenga un mínimo de 18 estudiantes para conseguir el punto de equilibrio y la viabilidad del proyecto.
Indicador de gestión , cumplir con todas las actividades propuestas en el cronograma dentro de los tiempos establecidos.	Tareas realizadas / tareas planeadas X 100.	Realizar un monitoreo semanal de los tiempos asignados para cada tarea en el cronograma previamente hecho. Revisión de procesos: Porcentaje de tareas completadas, tareas pendientes del proyecto, hitos perdidos, índice de rendimiento de programa.
Indicador de calidad , cumplir con las expectativas de los inscritos al programa formativo.	Número de quejas recibidas / número de quejas esperadas X 100.	Estudio de satisfacción mediante encuesta a los estudiantes.

Tabla 3. Fuente: Elaboración propia.

15. CONCLUSIONES

Como artistas egresados de pregrados artísticos y luego de realizar el análisis a través del muestreo, observamos que en las universidades que ofrecen carreras artísticas los contenidos sobre gerencia, gestión, puesta en escena, herramientas de imagen empresarial y comunicación, no existen en muchos casos o evidencian falencias en las temáticas brindadas durante los procesos formativos, pues aunque se forme para la escena es importante tener cuenta el contexto sociocultural y brindar contenidos teórico - prácticos suficientes que preparen al artista escénico para enfrentar la realidad del entorno laboral que actualmente los obliga a estructurar, desarrollar y movilizar su propios proyectos, productos culturales y desempeñar otras labores relacionadas al arte, pues no se cuentan con espacios suficientes para vivir dignamente de su profesión.

Por otro lado, a raíz de la emergencia sanitaria causada por el COVID – 19 nos vimos obligados a tener cambios en nuestro diario vivir y adaptar nuevas alternativas digitales en áreas laborales, formativas y de entretenimiento, aunque sabíamos que existían, no les habíamos dado el uso que se les da actualmente. Un aspecto relevante ante esta situación fue el fortalecimiento de la educación virtual, lo cual nos demostró la capacidad de estudiar de una manera autónoma y a distancia, siendo autosuficientes y diversificando las metodologías, herramientas y didácticas en los procesos de aprendizaje. Es por esto que el plantear este proyecto de formación desde la modalidad virtual, nos permitió diseñar un plan de estudio que se aproxime a las necesidades reales de los artistas escénicos de la ciudad, estableciendo un espacio flexible que les brindará la posibilidad de incluirlo en su tiempo y espacio, permitiendo de esta manera que este proyecto de formación aporte de manera significativa en su crecimiento y complemento como artistas. Además, este se proyecta como un espacio de aprendizaje que pueda potencializarse a través de

alianzas con instituciones educativas, culturales o gubernamentales, que permitan impulsarlo e incrementar su alcance no solo en Bogotá sino a nivel nacional en diferentes regiones del país.

Las entidades gubernamentales y las instituciones educativas que ofrecen programas educativos en artes escénicas, deben brindar las facilidades y herramientas suficientes para que los egresados puedan desempeñarse satisfactoriamente como profesionales en el sector, dado que es necesario un complemento total en pro de una mejor calidad de vida, tener garantías laborales y reformar los estereotipos que la sociedad impone a los artistas, quienes escogieron este tipo de carreras, no solo por amor al arte, sino también con la motivación de vivir dignamente de su profesión que es tan importante para el desarrollo de la humanidad.

16. REFERENCIAS

Autores, V. (s.f.). *Ley de espectáculos públicos de las artes escénicas* . Obtenido de 2020: <https://economianaranja.gov.co/media/svyi5kh1/anuario-lep-2020.pdf>

Constitución Política de Colombia . (2022). Obtenido de <https://www.constitucioncolombia.com/>

Cultura, M. d. (2022). *Plataforma Virtual Para Las Artes*. Obtenido de <https://ministeriodecultura.mrooms.net/>

Declaración de Friburgo (s.f.) *Los derechos culturales*. Archivo PDF.

Dubois, A. (s.f.) *Un concepto de desarrollo para el siglo XXI*. Archivo PDF.

Humanos, O. D. (2022). *30 artículos acerca de los 30 artículos*. Obtenido de Naciones Unidas Derechos Humanos Oficina del Alto Comisionado: https://hchr.org.mx/cajas_herramientas/30-articulos-acerca-de-los-30-articulos/

Idartes, F. P. (2019). *III Diplomado: Producción Técnica Para La Puesta En Escena*. Obtenido de Idartes: https://www.idartes.gov.co/sites/default/files/noticia_documentos/Invitaci%c3%b3nP%c3%babli%ca_DiplomadoEscenotecnia.pdf

Londoño Ciro, L., & Marín Tabares, J. (2012). *Metodología de la investigación holística. Una propuesta integradora desde las sociedades fragmentadas*. *Univ-Pluriversidad*, 2(3), 22–23. HYPERLINK "<https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/12229>"

Martinell, A. (2017) *Antecedentes y evolución de los conceptos de desarrollo y sus relaciones con la cultura. Material de estudio-Tema 1*. Archivo PDF.

Ministerio de Cultura, U. E. (2022). *Diplomado en Gestión y Formulación de Proyectos Culturales*. Obtenido de Ministerio de Cultura: <https://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/procesos-de-formacion/Paginas/default.aspx>

Sanabria, A. (2021). *Derechos Humanos y Culturales en Colombia* (p. 3). Bogotá. Archivo PDF.

Secretaria de Cultura Recreación y Deporte, A. M. (2022). *Plataforma Virtual de Formación en Arte Cultura y Patrimonio*. Obtenido de <https://formacion.scrd.gov.co/>

17. ANEXOS

17.1 FICHA TÉCNICA DE ENCUESTA

UNIVERSO	Artistas empíricos, estudiantes de últimos semestres o profesionales egresados de carreras artísticas relacionadas con las artes escénicas (música, danza y teatro) en la ciudad de Bogotá.
COBERTURA GEOGRÁFICA	Bogotá
TAMAÑO DE LA MUESTRA	45 encuestas
TÉCNICA DE RECOLECCIÓN	Google Forms https://docs.google.com/forms/d/137IMolrmT2rfEKWdOmpNHF9IpoVX4n3kN1_Y16ZYLt8/edit
FECHA DE REALIZACIÓN	Del 6 de mayo al 26 de mayo de 2022
PREGUNTAS	
<p>1. ¿Cuál es su nivel de conocimientos/estudios en arte?</p> <ul style="list-style-type: none">• Empírico• Técnico• Tecnólogo• Profesional• Especialista• Magister• Doctor <p>2. ¿Pertenece o lidera algún proyecto o entidad cultural?</p> <ul style="list-style-type: none">• Si• No <p>3. ¿A qué área de las artes escénicas pertenece su proyecto cultural?</p> <ul style="list-style-type: none">• Música• Danza• Teatro <p>4. ¿Tiene conocimientos sobre gestión cultural?</p> <ul style="list-style-type: none">• Si• No	

5. De los siguientes ítems seleccione aquellos en los que considera no tiene el conocimiento suficiente:

- Políticas culturales
- Fuentes de financiación
- Elaboración de proyectos culturales
- Herramientas de gerencia y gestión cultural
- Trabajo en red o de asociatividad en el sector cultural
- Elementos sobre puesta en escena (escenografía, vestuario, maquillaje, expresión corporal)
- Imagen empresarial (Diseño de logo, brochure, piezas publicitarias, etc.)
- Marketing y difusión cultural.

6. De acuerdo con su experiencia ¿Qué otro tema considera que un artista debería conocer?

7. ¿De la oferta académica en artes, conoce usted alguna que cuente con formación en gerencia o gestión cultural en Bogotá?

Tabla 4. Fuente elaboración propia.

17.2 CRONOGRAMA

	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24								
FASE 1 - PLANEACIÓN	[Blue bar]																															
Diseñar plan de estudios	[Orange]																															
Estrategia financiera	[Orange]		[Orange]		[Orange]		[Orange]																									
Convocatoria de docentes	[Orange]		[Orange]		[Orange]		[Orange]																									
Diseño de página web	[Orange]		[Orange]		[Orange]		[Orange]																									
Diseño del directorio de artistas	[Orange]		[Orange]		[Orange]		[Orange]																									
Definir plataforma de encuentros	[Orange]																															
Convocatoria de estudiantes	[Orange]		[Orange]		[Orange]		[Orange]																									
FASE 2 - ORGANIZACIÓN	[Blue bar]																															
Contratación maestros																																
Envío de cronograma y plan de estudios																																
Publicación de la página web																																
Revisión de propuestas de los estudiantes para la página web																																
Estrategias de comunicaciones																																
Prueba de plataformas para clases																																
FASE 3- IMPLEMENTACIÓN	[Blue bar]																															
Inicio programa académico	[Orange]																															
Publicación de proyectos en la página web	[Orange]																															
Estrategia de difusión en plataformas digitales	[Orange]																															
Actualización de la página web	[Orange]																															
FASE 4 - EVALUACIÓN	[Blue bar]																															
Evaluación de estudiantes y maestros																																
Evaluación del programa académico																																
FASE 5 - CORRECCIONES Y AJUSTES	[Blue bar]																															
Reunión directivos y maestros																																

17.3 PRESUPUESTO

PROYECTO: FORMACIÓN DE ARTISTAS BOGOTÁ										
PRESUPUESTO							Total			
Requerimientos	Unidad de medida	Cantidad horas semanales (clases)	Cantidad hora reunión	Valor hora reunión	Valor hora clase	Valor total	Subtotales			
Maestros										
Gerencia y gestión - Módulo 1										
Herramientas de gerencia y gestión	Horas	8		\$ -	\$ 90.000,00	\$ 720.000,00				
Políticas culturales	Horas	8			\$ 90.000,00	\$ 720.000,00				
Fuentes de financiación	Horas	8			\$ 90.000,00	\$ 720.000,00				
							\$ 2.160.000,00	10,91%	3,93%	
Puesta en escena - Modulo 2										
Expresión corporal	Horas	4	4	\$ -	\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
Vestuario y maquillaje	Horas	4			\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
Escenografía e iluminación	Horas	4		\$ -	\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
							\$ 1.080.000,00	5,45%	1,96%	
Estrategias de imagen y comunicación - Modulo 3										
Diseño de logo y página web	Horas	4	4	\$ -	\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
Diseño de piezas publicitarias y brochure	Horas	4			\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
Taller de producción de audio y video	Horas	4	2	\$ -	\$ 90.000,00	\$ 360.000,00				
							\$ 1.080.000,00	5,45%	1,96%	
Producción Ejecutiva Académica										
Gestión comercial	meses	6			Valor mes	Valor total				
Asesor de contenidos pedagógicos y metodológicos	meses	2			\$ 800.000,00	\$ 4.800.000,00				
Diseñador de contenidos académicos	meses	2			\$ 1.300.000,00	\$ 2.600.000,00				
					\$ 2.200.000,00	\$ 4.400.000,00				
							\$ 11.800.000,00	59,60%	21,45%	
Comunicaciones										
Diseñador de contenidos web	meses	2			\$ 1.200.000,00	\$ 2.400.000,00				
Pauta en redes sociales	semanas	3			\$ 25.000,00	\$ 75.000,00				
Plataformas de reunión	meses	2			\$ 564.250,00	\$ 1.128.500,00				
							\$ 3.603.500,00	18,20%	6,55%	
							Punto de equilibrio	\$ 19.723.500,00	100%	35,86%
							Total curso	\$ 55.000.000,00	100%	100%
Valor del taller por estudiante	1	\$ 1.100.000,00			1%					
Cantidad de estudiantes para el punto de equilibrio	18	\$ 19.800.000,00	36,00%							
Cantidad máxima de estudiantes esperados para en el curso	50	\$ 55.000.000,00			100%					
	Estudiantes	Costo x modulo								
Modulo 1	1	\$ 520.000,00								
Modulo 2	1	\$ 390.000,00								
Modulo 3	1	\$ 390.000,00								
Total modulos separados	1	\$ 1.300.000,00								

Tabla 6. Fuente: Elaboración propia.

