

Paso 1.

INTEGRANTES

-Duvier Rojas Beltrán
-Francesco Tetti
-Juan Carlos Sierra Viera
-Nelcy Patiño

RETO

¿CÓMO?

(INTENCIÓN)

VIRTUALIZAR - DIGITALIZAR - VISUALIZAR - CONECTAR - INTERCAMBIAR - PROMOCIONAR -
MONETIZAR - ENTRETENER - DIVULGAR -

(FUENTE DE INNOVACIÓN)

CONECTAR - DEMOCRATIZAR - MASIFICAR - POPULARIZAR

(MAGNITUD)

A NIVEL NACIONAL

PRIVILEGIANDO POR GEOLOCALIZACIÓN LO LOCAL, REGIONAL, DEPARTAMENTAL

(PLAZO)

PRUEBA PILOTO (2 MESES)

A LARGO TIEMPO (PERMANENTE)

Y QUE SE SIGA ALIMENTANDO

Historia.

. CoCoCo

En la problemática de salud pública a nivel mundial, dos jóvenes creativos empiezan a crear, Duvier y Francesco, quieren liberar, al arte y la creatividad de las casas y hacerlo circular. Sin embargo, salir de casa, es una tarea fatal, así que a la distancia empiezan a pensar. Afuera, pasan bolas de mimbre sin sonido, sin presencia escénica, sin ritmo, sin nada que dar, y aunque Francesco toma algunas fotos, a

ver si lograba algún sabor sacar, lo único que consigue, es una foto vacía y sin armonía espiritual.

A la distancia Duvier le grita, -vecino, tómate una foto desde allá, a ver si distraigo la mirada, y me la manda por WhatsApp- aun así, nada fue igual. En medio de las distancias, Duvier y Francesco, cada uno en su sofá, piensan y piensan, para lograr interactuar, así que a gritos se piden el teléfono y se empiezan a comunicar.

Después de conocerse y entablar una gran amistad, uno le dice al otro –hermano, sin arte y creatividad no vamos a durar. Le propongo un trato, retomemos a nuestros abuelos para intercambiar-. A Francesco le suena la idea, ya fotografió hasta el juego de baño de su mamá, así que se sientan y por teléfono, crean una casa virtual, en donde quepan todas las artes y se pueda alimentar. De esta manera, democratizar el arte y la creatividad, a través de su plataforma virtual, la nombran CoCoCo (Colombiano Compra Colombiano). Llamaron a artistas conocidos, para que la empiecen a divulgar. Después de llamar a sus contactos, todos se empiezan a integrar, cada uno buscaba lo que necesitaba y resolvía su necesidad. Desde ese momento, el arte no se encerró más, pues en la plataforma CoCoCo cada uno pudo encontrar, con quien intercambiar arte por plata, necesidades básicas o simplemente, por querer divertir, en una noche de encierro fatal.