

A E I O U

ESTA HISTORIA LA CREAMOS TÚ



Una experiencia llena de posibilidades



Objetivos:

1. Convertir un espacio cotidiano en una experiencia.
2. Aumentar la creatividad de niños y padres en espacios muertos o de ocupación.
3. Llegar a población con discapacidad por medio de recursos multimedia.
4. Crear experiencias que sean tan memorables que se compartan.
5. Afianzar relaciones entre cuidadores y niños.
6. Fortalecer el esquema de educación literaria en escuelas y jardines.





Bitácora

Hace tres días, dos colombianos (mercadóloga y diseñador gráfico), una argentina (diseñadora industrial) y una mexicana (editora) nos reunimos virtualmente para analizar la situación mundial de este momento y reunir nuestros talentos y vocaciones para realizar un proyecto que le hiciera frente.

Al hablar de nuestra actividad cotidiana, lo que esta implica y la manera en que el confinamiento y el cambio económico la han modificado, encontramos un punto en común que representó el reto a superar: para vender nuestro trabajo creativo, hasta ahora ha sido necesario un proveedor que lo materialice y haga posible que llegue al consumidor final. Esto mismo ha hecho que sea necesario que este consumidor se encuentre relativamente cerca, en nuestro entorno geográfico, o que deba pagar el costo del flete sumado al del producto.

El objetivo fue eliminar de la cadena comercial a los elementos intermediarios (realizador, materia prima y flete) mientras atendemos una necesidad patente.

El primer paso fue centrarnos en un consumidor potencial específico: un adulto que convive con niños pequeños en un espacio cerrado. Por medio de una encuesta somera en redes sociales, pudimos identificar dos problemas clave: el aburrimiento de los niños y la necesidad de los adultos de tiempo para realizar sus propias actividades.

La necesidad, entonces, tiene dos aspectos: por un lado, disponer de actividades que fortalezcan el vínculo familiar por medio de la imaginación; por otro lado, que estas se complementen con ideas para que los niños sean capaces de pasar tiempo a solas de manera segura.

Nos preguntamos qué pasaría si logramos ofrecer experiencias tangibles por medio de un servicio digital dirigido a adultos que conviven con niños que se aburren.

Planteamos diseñar un servicio que permitiera que nuestro consumidor accediera virtualmente a bases de historias que lo hagan materializar una serie de experiencias lúdicas y didácticas, algunas en grupo, otras de manera individual.

Un objetivo que consideramos fue que este servicio pudiera seguir siendo útil cuando esta etapa termine, es decir, que después pueda servir para una tarde de domingo, unas vacaciones, durante una clase o cualquier otra situación que implique la convivencia niños/adultos en espacios cerrados.

Lo que ofrecemos, entonces es un servicio de entretenimiento mental, actividad (tanto manual como física) y aprendizaje que permite que nuestro trabajo creativo llegue al cliente final sin importar si está en otra ciudad, en otro país o en otro continente.

Las fases del proyecto fueron:

1. Identificar una problemática
2. Investigar necesidades específicas
3. Diseñar un prototipo
4. Diseñar la imagen del servicio
5. Crear una historia
6. Adaptar la historia y vincularla con actividades
7. Diseñar las actividades
8. Ilustrar la historia
9. Poner la experiencia a prueba con un usuario
10. Hacer ajustes
11. Presentar el proyecto

Un día en el planeta Púrpura

En un pequeño planeta llamado púrpura vive un elefante _____ (Elije un color para darle nombre a tu elefante)



Actividad 1

Personaliza tu elefante con los elementos



Guarda tu elefante >

El elefante siempre está de buen humor y hace reír a sus amigos, a él le encanta comer y compartir sus platos favoritos



Actividad 2

Prepara en compañía de tus padres tu receta favorita para compartir con tus amigos.



Subir foto o video de tu preparación >

A _____ le encanta preparar sorpresas para sus amigos, así que decide hacer un picnic en el planeta púrpura



Actividad 3

Busca una tela colorida y decora el ambiente con plantas, pinta tu cara y la de tus acompañantes como elefantes, cubre los bombillos del espacio con papel púrpura y en la pantalla de tu televisor reproduce el siguiente video, recuerda servir en el espacio la comida que preparaste para tus amigos, en la actividad número dos.

Ver Video



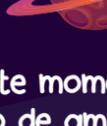
Playlist Picnic



¡Disfruta de un picnic, con tus amigos y familiares y sube fotos y videos de tu experiencia.

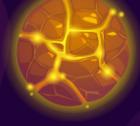
↑ Subir experiencia

Al llegar la noche _____ decide invitar a todos sus amigos al balcón más alto del planeta púrpura para disfrutar una noche estrellada y descubrir más planetas que existen a su alrededor, para ello propone un color de prendas para cada uno de los animales, el pollo deberá usar el color amarilla, el cocodrilo el color verde, la mariposa el color rosa, el perro el color marrón, la ballena el color azul. Entonces todos se van a sus cuartos a ponerse el atuendo más lindo para una gran pijamada.



Actividad 4

En este momento, todos los integrantes de tu familia o grupo de amigos, deberá buscar prendas del color que le corresponda, de esta forma, cada uno representará un planeta que existe en la galaxia arcoíris.



Actividad 5

Adecua un espacio con cojines o colchonetas para que tod@s tus acompañantes puedan ver las estrellas por medio del proyector que construirán juntos con la ayuda de este video tutorial.

Ver el tutorial

Al finalizar tu proyector reproduce este video

Ver Video



Sube un las fotos de cada uno de los planetas (Tus amigos o familiares) y un video de la experiencia con las estrellas y planetas.

Subir Fotos y videos

Al finalizar la actividad y después de subir todos los elementos y resultado de las experiencias, podrás disfrutar de un video animado que reúne de forma personalizada a todos las etapas y participantes.

Comparte y Descarga tu experiencia

