GUIÓN PARA EL PITCH

PRESENTACIÓN:

Somos un grupo de estudiantes de Cecap Young, emocionados con la idea de movilizar a la población en una actividad que hace falta, contagiar entusiasmo y ayudar a recaudar fondos para mejorar ambientes a los que concurrimos todos.

PROBLEMA:

Se detectó que en nuestra ciudad son pocos pobladores que se involucran en el deporte, no contamos con eventos post pandemia que inviten a movilizarse, además de que los obstáculos para realizar eventos presenciales sean muchos.

También surgió la necesidad de colaborar con instituciones sociales del medio a la cual nosotros asistimos y que necesitan cubrir necesidades básicas.Por ejemplo el merendero “Arbolito” un centro que nos resguarda tarde a tarde y que requiere de refacciones.

Nos pareció una instancia apropiada y que beneficiaría en doble sentido a nuestro entorno.

SOLUCIÓN:

La idea de organizar una “CORRECAMINATA VIRTUAL”, implica que la población se movilice respetando protocolos, también adecuándose a los tiempos y espacios disponibles, buscamos que no tengan excusas a la hora de participar.

La difusión es el punto que requiere de más atención para captar interesados y animar a los que se encuentren menos movilizados.

1- difusión: (repartimos volantes, colocamos afiches y pancartas)

2- Inscripción en la web.

3- búsqueda de auspiciantes.

4- Impresión de remeras y kit personalizados.

5-ejecución

6- organización de recolección de datos.

7- evaluación.

La etapa de monitoreo digital y preparación de kits es la que requiere de apoyo económico, para la cual apostamos a obtener insumos que nos permitan completarla, postulando nuestro proyecto en procura de ayuda. En principio sería la adquisición de 200 remeras mínimo, y placas de microbit para la preparación de chip de monitoreo.

SUEÑOS:

El sueño es poder hacerla y que su repercusión sea más que la esperada, que se continúe anualmente y que se replique presencialmente.

FONDOS INJU, UTILIDADES.