HACKATHON CREATIVO

PRESENTACION DE RETO

COMO FORTALECER EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA CON IMPACTO A LARGO PLAZO

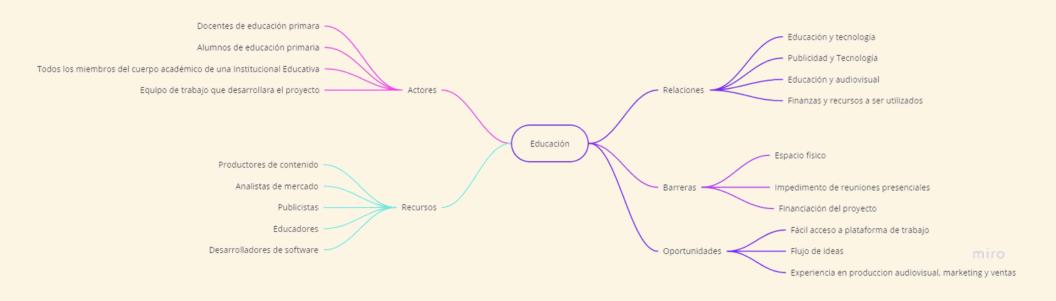
2020

Alicia Barrios

Janeth Charris

Maritza Dieguez

Pere Aguilar



BRIEFING CREATIVO

| Reto | Generar contenido de carácter patrimonial, lingüístico histórico y cultural para niñas y niños en edad preescolar, mediante el uso de recursos plásticos y audiovisuales para múltiples plataformas | |
|---------|---|--|
| Fecha | 24/04/2020 | |
| Autores | Alicia Barrios Janeth Charris Maritza Dieguez Pere Aguilar | |

| Descripción principal del proyecto | | |
|---|---|--|
| ¿Qué problema resolveremos? | Como fortalecer el aprendizaje histórico cultural latinoamericano de niños/as en edad de pre escolar mediante recursos de la plástica (arte y música) para ser utilizado en multiplataforma | |
| ¿Para qué consumidor resolveremos el problema? | Niños/as de entre 4 a 8 años | |
| ¿Cuál es la visión del consumidor? | Recibir educación en tiempos de crisis | |
| ¿Qué circunstancias y razones emocionales lograrán que los consumidores utilicen el producto? | Falta de clases presenciales, falta de tecnología | |
| ¿Qué puntos clave debemos informar al consumidor? ¿Qué logrará que los usuarios finales crean en nuestro proyecto? | Contenido de valor Expertos de cada contenido a desarrollar | |
| ¿Qué canales y tácticas usaremos para comunicar el mensaje? | Publicidad por medios tradicionales y orgánicos y venta directa a entes gubernamentales y privados | |
| ¿Qué acción queremos que los consumidores realicen después de ver el marketing? | Que no se detengan en el aprendizaje, que quieran avanzar en su formación académica de forma constante | |

| ¿Cuáles son los objetivos del |
|-------------------------------|
| proyecto? ¿Cómo mediremos |
| el éxito? |

Objetivo principal: Que la educación no se detenga en tiempos de crisis

Objetivo secundario: Educar a través de la tecnología

Mediremos el éxito a través programas de medición de rating

Tiempo estimado de ejecución y medición

El proyecto se puede llevar a cabo en 6 meses y se puede medir luego de 3 meses de su lanzamiento