



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 creen en nuestro proyecto?	1. Contenido de valor 2. 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