

GENERADOR DE IDEAS RÁPIDAS



EL ACERCAMIENTO →

LA FORMA TRADICIONAL →

PROPUESTAS QUE DOBLEN ROMPAN O EXTIENDAN LA REGLA

| | | | | |
|----------|-----------------------|--|---|--|
| ^ | Inversión | Voltea completamente la solución normal | Los doctores tratan pacientes | ¿Qué tal si los pacientes se convierten en doctores? |
| J | Integración | Integra la propuesta con otras propuestas | Personas que acceden a una gran variedad de servicios en diferentes lugares | ¿Qué tal si diferentes servicios pudieran accederse en un mismo lugar? |
| x | Extensión | Extiende la oferta | Las escuelas proveen oportunidades de aprendizaje durante el día para niños y jóvenes. | ¿Qué pasaría si las escuelas ofrecieran deportes y recreación, o aprendizaje comunitario después del horario normal? |
| a | Diferenciación | Segmenta la propuesta | Existen los acercamientos "unitalla" | ¿Qué tal si un servicio fuera personalizado y segmentado de forma distinta? |
| + | Adición | Agrega algún elemento nuevo | Los supermercados entregan viveres | ¿Qué tal si los supermercados también entregaran comidas a los adultos mayores en sus casas? |
| - | Sustracción | Quita algo | Las presiones son fundamentales para el sistema criminal de justicia | ¿Qué haríamos si tuvieramos que cerrar 3 cárceles? |
| t | Inserción | Traduce una actividad asociada con otra disciplina | Los hospitales y los aeropuertos requieren distintos tipos de operación | ¿Qué pasaría si las prácticas de gestión aeroportuaria fuera aplicadas a los hospitales? |
| g | Inerción | Inserta un elemento o práctica desde otra disciplina | La enseñanzas y el entrenamiento son actividades distintas | ¿Qué pasaría si el entrenamiento fuera parte de la educación medita? |
| ∞ | Exageración | Presiona algo hasta su expresión más extrema. | Las escuelas fomentan la educación de niños y jóvenes, pero solo en tiempos y lugares designados. | ¿Qué tal si los estudiantes pudieran aprender, a cualquier hora y en cualquier lugar que ellos seleccionen? |



QUÉ PASARÍA SI HACEMOS:

- Si desarrollamos una nueva forma de conectar con las experiencias.
- Si creamos una nueva plataforma de monetización de contenido digital.
- Si logramos que la educación virtual en materia artística conecte con las personas detrás de la pantalla.

POR MEDIO DE:

- Generación de contenido multisensorial.
- Programación y difusión de páginas web.
- Creación herramientas que potencien el contacto y la retroalimentación Profesor - Alumno

DIRIGIDO A:

- Jóvenes - Adultos interesados en participar en experiencias artísticas.
- Jóvenes - Adultos emprendedores interesados en obtener retribución económica a partir de compartir un talento a través de un medio digital.
- Jóvenes - Adultos interesados en adquirir o potenciar sus habilidades artísticas.

FORMATO EVALUACIÓN

| | GEMA 1 | GEMA 2 | GEMA 3 |
|--|--------|--------|--------|
| 3 puntos cuando la respuesta es si 2 puntos cuando la respuesta es creo que si 1 punto cuando la respuesta es no | | | |
| ¿Esta gema resuelve el reto propuesto? | 3 | 1 | 3 |
| ¿Esta gema aprovecha los talentos y recursos del equipo? | 3 | 1 | 3 |
| ¿Esta gema se puede materializar de hoy a mañana? | 3 | 1 | 2 |
| ¿Me gusta y quiero trabajar para materializar esta gema? | 3 | 2 | 3 |
| TOTAL | 12 | 5 | 11 |

STORYBOARD



| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>Escena: 1</p> <p>Efecto de aparición. Personaje principal en primer plano. Música instrumental. Diseño sonoro</p> | <p>Escena: 2</p> <p>El personaje principal intenta conectar con la audiencia y con una persona clave</p> | <p>Escena: 3</p> <p>El personaje principal intenta acercarse a la persona clave pero la pantalla se congela</p> | <p>Escena: 4</p> <p>El personaje principal intenta mostrar un objeto y la pantalla se va a negro</p> |
| <p>Escena: 5</p> <p>El personaje principal experimenta frustración ya que la comunicación usual no funciona</p> | <p>Escena: 6</p> <p>El personaje principal en su inconformidad de comunicarse se desplaza a una nueva ubicación</p> | <p>Escena: 7</p> <p>El personaje principal adopta una nueva comunicación a través de lo multisensorial</p> | <p>Escena: 8</p> <p>Nuevamente la pantalla se va a negro y se escucha una voz que pregunta... ¿sigues ahí? Fin de escena.</p> |

FORMATO CAJA DE CEREAL (BOCETO/PROTOTIPO)



NOMBRE DEL PRODUCTO EX-PERIENCE / (PLATAFORMA)

SLOGAN Acércate sin estar cerca

CONTENIDO

- MÚSICA
- DANZAS
- TEATRO
- PERFORMANCE
- ARTES PLÁSTICAS
- PAISAJES SONOROS
- DISEÑO
- EXPRESIONES ARTÍSTICAS

OTROS PRODUCTOS

- Foros, conversatorios
- talleres, clases maestras
- entrevistas
- entrevistadores

Ex-perience
Acércate sin estar cerca

INSTRUCCIONES DE USO

- 1 Ingresa a Ex-Perience.com
- 2 Busca la experiencia que deseas y selecciona
- 3 Conéctate y cuéntanos tu experiencia

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL

Generar Experiencias multisensoriales a través de una pantalla.

CONTÁCTANOS

TEAM 1218