

EXPERIENCIA INTERACTIVA TIBIRITA, UNA MARAVILLA POR CONOCER

1. Objetivo General: Mostrar los resultados de un proyecto modular, desde el proposito hasta los productos de diseño realizados por los integrantes del equipo de Tibirita, una maravilla por conocer a traves de una experiencia interactiva.

2. Público Objetivo: Estudiantes, administrativos y profesores de la Universidad Santo Tomás que transitan al interior de la universidad.

3. Contexto: El proyecto “Tibirita, una maravilla por conocer”, participara en la demostración de proyectos de 7mo semestre de diseño gráfico de la universidad Santo Tomas sede central, Bogotá, en el pasillo de bienestar el cual es un espacio de paso constante, lo que significa que la actividad a realizar debe ser llamativa y dinámica para captar la atención de los estudiantes en un ambiente informal y rápido.

4. Enfoque: Enfoque interactivo y visual: Dado que es un espacio de paso, las actividades deben ser cortas pero impactantes, con elementos visuales y participativos.

5. Metodología:

- **Atracción fuera del lugar de la experiencia:** Para atraer a personas que no esten transcurriendo el pasillo de bienestar de la universidad, un integrantes estara recorriendo áreas comunes de la universidad creando una dinámica donde con un producto tipico de Tibirita (Galletas de frambuesas) generaran interes.

a). Aproximación:

- El estudiante se acerca con una actitud confiada y un tono ligeramente juguetón y pregunta:
-Si conoces Tibirita te regalo una galleta-
- **Respuesta:**
 - **Si dicen que no:**
 - Responde con sorpresa fingida y humor:
"¿¡Cómo así que no lo conoces!?! Eso tiene que cambiar. Pasa por el pasillo de Bienestar, conoce nuestro proyecto sobre Tibirita, y luego reclama un premio.
 - **Si dicen que sí:**
 - Con una sonrisa retadora:
"¡Supeeeer! Pero, ¿seguro que sabes todo lo que está

pasando allá? Pásate por el pasillo de Bienestar y entérate de las últimas maravillas de Tibirita. ¡Ah, y mira tu galleta!"

b) Recorrido Interactivo y Juego:

- **Decoración:** Las montañas y un árbol hechos de cartón estarán ubicados en el espacio de la experiencia, sirviendo como decoración alusiva al paisaje de Tibirita.
- **Interacción Principal:** En grupos de dos o más personas, los participantes jugarán con una "bomba" de juguete que deben pasarse entre ellos durante un minuto y medio. Mientras se pasan la bomba, deben decir palabras relacionadas con la temática escrita en unas tarjetas. Ejemplos de temáticas:
 - "Cosas que necesitas para ir a unas termas."
 - "Cosas que necesitas para hacer senderismo."
 - "Cosas que llevas a ferias y fiestas."
 - "Cosas de un mercado campesino."
- Quien tenga la bomba cuando haga "boom" gana el premio: galletas de frambuesa de Tibirita.

c) Cierre y Participación Activa:

- Al finalizar el juego, si el participante sigue la cuenta de Instagram de Tibirita, recibirá un sticker interactivo de la identidad del proyecto, que lo llevará a un filtro divertido.
- Los productos de galletas de frambuesa estarán disponibles a la venta para los visitantes interesados en llevarse una muestra más completa de la gastronomía local.

6. Recursos:

Equipo: El equipo está conformado por los integrantes del proyecto, Camilo Garzón, Sara Bazurdo, Isabel Morales.

Vestuario: Cada estudiante estará vestido completamente de uno de los colores de la identidad de marca Tibirita, y en la cara tendrán maquillado el icono de la identidad el cual es una flor de maravilla.

Premios:

- Un recipiente con galletas de frambuesas, que tendrá el integrante encargado de la atracción a la dinámica, y otro en el stand de la dinámica.
 - En total 80 galletas.
 - 100 stickers interactivos.
-
- **Decoración:** Montañas y un árbol hechos de cartón reciclado, impresos con ilustraciones y otros recursos gráficos del proyecto.

Paralelos: 2 paralelos de madera, donde estara ubicado un fondo del mapa de Tibirita donde las personas ubicaran post-it donde escribirán, un mensaje hacia los jóvenes de Tibirita sobre el proyecto.

Papeleria: Fotografías, composiciones, dibujos, etc... demás elementos que adornaran las montañas de la experiencia, Post-it, esferos, marcadores con los colores de la marca.