

!!! PREMIAMOS TUS IDEAS !!!

EMPRENDARTE 20/21

La Asamblea General de la **Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF** (en adelante APIADCVEAF), en asamblea ordinaria acuerda aprobar el proyecto **EMPRENDARTE 20/21** consistente en una plataforma de emprendeduría creativa. Dentro del proyecto se ha creado la **Gynkana Creativa** que se desarrollará en tres etapas temporales: pre incubación (búsqueda de ideas a través de dos concursos para encontrar nuestra identidad visual), incubación (formación experiencial con mentorazgo) y lanzadera (viabilidad).

CONVOCATORIA GYNKANA CREATIVA

Con el fin de promover el talento creativo del alumnado y ex alumnado de la Escuela EAF, queremos premiar las ideas innovadoras y atractivas con premios en metálico y mentorización.

Para participar es necesario leer las bases del concurso al completo, donde se encuentran los detalles de las convocatorias. APIADCVEAF no asume responsabilidad alguna sobre posibles cambios realizados en las bases por los organizadores o errores por la transcripción realizada.

ESTRUCTURA - Procedimiento de la Gynkana Creativa:

1ª ETAPA: PREINCUBACIÓN

1º fase: Naming: resuelto: LA BATIDORA

Justificación: *“Una mezcla de ideas que desarrollan una en común. El valor del Vivero es la cooperación y la agrupación.”*

2ª fase: Concurso “Búsqueda de ideas para la identidad visual”

1. El concurso tendrá 5 modalidades:
2. (Gráfica Publicitaria/Animación/Fotografía/Decoración/Interactivo).
3. Basándonos en el naming ganador de la primera fase **“La Batidora”**; el objetivo ahora es encontrar nuestra identidad visual (un logotipo, 3 fotografías, un blog, la decoración de nuestro espacio y una animación del logotipo).
4. Habrá 3 premios por cada modalidad, 15 premios en total, con un importe de 150€ en metálico para cada persona ganadora más una formación experiencial grupal con mentorazgo profesional.
5. Todo el alumnado y ex-alumnado titulado de la Escuela de Arte de Fuerteventura podrá presentar 3 propuestas en cada modalidad. Se concederá un único premio por persona.

2ª ETAPA: INCUBACIÓN (formación experiencial)

Mentorazgo:

1. Las 15 personas ganadoras formarán 5 grupos de 3 personas por modalidad, para el desarrollo y ejecución de la identidad visual final.
2. Cada grupo desarrollará 1 propuesta en su modalidad:
 - a. Grupo de gráfica publicitaria: un logotipo.
 - b. Grupo de fotografía: 3 fotografías.
 - c. Grupo Interactivo: una web.
 - d. Grupo Decoración: la decoración de nuestro espacio físico.
 - e. Grupo animación: una animación del logotipo
3. El premio en esta etapa consta de formación experiencial y sumar al curriculum personal un certificado de creación de identidad visual para la APIADCVEAF más asistencia a las *1ª Jornadas Maker de Emprendeduría Creativa 2021*.

3ª ETAPA: LANZADERA (viabilidad)

Jornadas Maker

1. En esta última etapa se presentará la identidad visual ganadora dentro de unas jornadas maker con retos y wenibars, ofrecidas por expertos en materia de emprendeduría creativa, con el objetivo de presentar propuestas viables a empresas interesadas.

GYNKANA CREATIVA



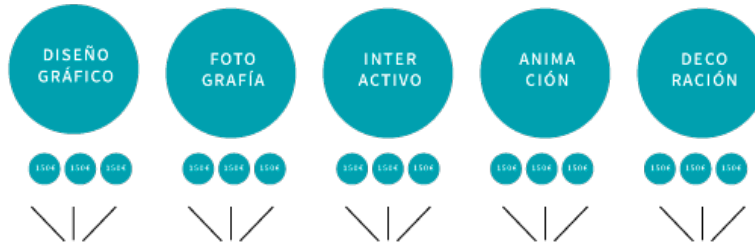
1 **ETAPA**
 preincubación

1ª FASE CONCURSO NAMING

CONCURSO
 NAMING

NAMING
 150€

2ª FASE CONCURSO IDENTIDAD VISUAL



PREMIO FORMACIÓN EXPERIENCIAL



2 **ETAPA**
 incubación

1º
 IDENTIDAD
 MENTORAZGO

JORNADAS MAKER

3 **ETAPA**
 lanzadera

IDENTIDAD
 VISUAL
 RETOS
 MAKER

ETAPA 1 - PREINCUBACIÓN

2º FASE: BÚSQUEDA DE IDENTIDAD VISUAL

BASES DEL CONCURSO DE BÚSQUEDA DE IDENTIDAD VISUAL

Primera. OBJETO

Basándonos en el naming ganador del concurso anterior: **LA BATIDORA**; se propone un segundo concurso con el objetivo final de obtener nuestra marca corporativa. Buscamos una identidad visual acorde a nuestro sentir.

Segunda. PARTICIPANTES

Podrán participar en el concurso cualquier persona física de cualquier nacionalidad que, a la fecha del cierre del plazo de admisión de propuestas, tengan cumplidos dieciocho años y esté cursando estudios o se hayan titulado en los últimos dos años en un ciclo formativo en la Escuela de Arte de Fuerteventura. El alumnado menor de dieciocho años que quiera participar debe aportar una autorización firmada por los padres o tutores (ésta se adjuntará al formulario de participación).

Cada propuesta debe ser presentada de manera individual y anónima.

Cada participante podrá presentar un máximo de 3 propuestas.

Serán excluidos del concurso todos aquellos aspirantes que no reúnan los requisitos de participación o que hayan presentado su solicitud fuera de plazo.

La presentación a este concurso supone la aceptación y cumplimiento de estos requisitos y de la totalidad de las obligaciones establecidas en las presentes Bases.

No se admitirán propuestas que presenten nombre o firma del autor para garantizar el anonimato de las mismas hasta su valoración.

Cada participante garantiza asimismo la autoría, propiedad intelectual y originalidad de la obra presentada en su totalidad, no hallarse pendiente de resolución en otros certámenes, concursos o convocatorias, así como la inexistencia de derechos de terceros sobre la misma, siendo responsable de cuantas reclamaciones pudieran formularse a este respecto.

Tercera. PRESENTACIÓN DE LA OBRA Y DOCUMENTACIÓN

Online. En formato digital pdf con un tamaño máximo de 10 mg, se subirán a través del formulario de google de nuestro email. En el siguiente enlace:

<https://forms.gle/SrXhLrDfYVm7irrk8>

En cada propuesta se deberán incluir los siguiente:

1. **Un archivo pdf** en A4, con 2 páginas; una para la propuesta que se pide en el brief de la modalidad que elijas. En la otra página debe ir la justificación: memoria explicativa (2 referencias que te gusten, concepto y desarrollo de la idea de manera sintetizada).

La no aportación de documentación requerida a los ganadores de los Premios o la comprobación posterior de no reunir los requisitos establecidos por la Ley podrá ser causa de exclusión automática del mismo.

La web protegerá la autoría de las obras, garantizando el anonimato y la transparencia del proceso de deliberación. Cualquier duda o incidencia en el proceso de participación será atendida a través del correo viveroeaf@gmail.com

Cuarta. PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES Y PLAZO

MODALIDADES IDENTIDAD VISUAL: El plazo de presentación de propuestas se inicia desde el 5 de Diciembre de 2020 a las 00:00 horas y finaliza el 1 de febrero de 2021 a las 00:00 horas.

Quinta. JURADO

Una vez recibidas, las propuestas serán evaluadas por un jurado constituido por 5 profesionales destacados del ámbito de las artes. Su composición se comunicará una vez publicado el fallo y se reunirá en los siguientes días tras la finalización del periodo de recepción de las propuestas.

Corresponde al jurado la interpretación de las presentes Bases, así como la elevación al Presidente de la Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF la propuesta de concesión de premios.

Alguno de los premios, o en su totalidad, podrán declararse desiertos en caso de que el jurado estime que ninguna de las obras reúne los requisitos exigibles o por escasa participación.

• Criterios de evaluación

Las propuestas ganadoras deben representar nuestros valores. Queremos poner el foco en el valor de la **cooperación** para conseguir retos, la **creatividad** y la **innovación**. Necesitamos alejarnos de los tópicos y construir un estilo personal que nos identifique como un espacio moderno, donde lo humano prima.

El jurado tendrá en cuenta una serie de ítems a la hora de valorar cada creación y elegir las propuestas ganadoras:

1. Calidad conceptual.
2. Carácter original e innovador del diseño.
3. Aptitud para transmitir el significado de la empresa.
4. Justificación de la propuesta (memoria explicativa).
5. Adaptabilidad a cualquier soporte de difusión.
6. La unidad visual y la buena ejecución del brief.

Cada representante del jurado votará como máximo una propuesta. En caso de empate se someterán a una segunda votación entre los miembros del jurado. Si volviera a darse un empate, el Presidente de APIADCVEAF tendrá voto de calidad para elegir las propuestas ganadoras.

Las votaciones se realizarán en una asamblea ordinaria de APIADCVEAF que tendrá lugar el día 5 de febrero de 2020, a las 10:00 horas en la oficina de APIADCVEAF sita en Parque Tecnológico de Fuerteventura.

El jurado levantará acta del fallo dejando constancia de la propuesta ganadora y de su juicio sobre las mismas en base a los criterios de valoración.

Una vez elegidas las propuestas, APIADCVEAF adquiere todos los derechos económicos y de propiedad intelectual inherentes a las obras premiadas, y podrán libremente y sin el concurso de los premiados proceder la inscripción en el correspondiente Registro y a la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación durante el plazo señalado por el artículo 26 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, teniendo derecho a expresar las obras por cualquier medio o soporte tangible, o intangible, comprendiendo todas y cada una de las modalidades de explotación, incluyéndose los derechos de reproducción en cualquier soporte o formato, así como los derechos de distribución y comunicación pública de la obra, para su explotación comercial en todo el mundo. Queda expresamente incluida la emisión y transmisión online de las obras y su puesta a disposición de las redes digitales interactivas, así como en cualquier otro medio.

Sexta.- PREMIOS

De acuerdo con la valoración que realice el jurado se premiarán las 3 mejores propuestas de cada modalidad. Siendo un total de 15 propuestas ganadoras. El premio estará dotado con una cantidad de 150 euros en metálico por persona más una formación mentorizada grupal.

A las personas premiadas se les notificarán su condición de ganadoras a través de la dirección de correo electrónico facilitada a efectos de comunicaciones.

Se hará la entrega de los premios en efectivo a las personas ganadoras a través de una transferencia bancaria. Estas deberán contestar al mensaje recibido aceptando el premio. Si en el plazo de tres días naturales desde el envío del correo electrónico no se recibe respuesta o si la dirección de correo electrónico fuese errónea o inexistente, los premios pasarán automáticamente a la siguiente propuesta seleccionada por el jurado. Recogerán la certificación de ganador en un acto de presentación.

Los trabajos no premiados se eliminarán de la web una semana después del fallo.

El pago del premio está sujeto a la legislación tributaria española vigente en el momento de su abono.

Séptima. FALLO

El fallo del jurado se hará oficial el 8 de Febrero de 2021 a las 11:00 horas.

Se publicará en la página oficial de la Escuela EAF (www.eafuerteventura.com) y en las redes sociales en las que APIADCVEAF está presente.

Octava. ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y FUERO

La presentación a este concurso no genera derecho alguno a sus participantes hasta que haya sido otorgado el premio por Resolución del órgano competente de APIADCVEAF, esto es, el presidente de la junta directiva de APIADCVEAF.

Los efectos de todos los actos de trámite dictados en este Concurso se entenderán condicionados a que al emitirse la resolución de concesión, mediante el fallo del jurado y su posterior ratificación por el presidente de la junta directiva de APIADCVEAF.

La participación en este concurso, a través del envío de la documentación para optar a los premios, implica el conocimiento y aceptación de las Bases de la presente convocatoria;

Para cualquier controversia que hubiera de dirimirse por vía judicial las partes renuncian a su propio fuero y se someten a los Juzgados y Tribunales de Fuerteventura.

Novena.- PROTECCIÓN DE DATOS

Protección de datos de acuerdo con lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, la participación en la presente convocatoria, implica la inclusión de los datos de los participantes en un fichero gestionado por APIADCVEAF, que tiene como finalidad la gestión de esta convocatoria. Dichos datos serán utilizados por APIADCVEAF, a los propios efectos de la convocatoria de este Concurso, garantizando, en todo caso el mantenimiento de las debidas condiciones de confidencialidad en relación a los mismos. El participante garantiza que los datos personales facilitados a APIADCVEAF con motivo de la presente convocatoria son veraces y se hace responsable de comunicar a éste cualquier modificación de los mismos. Tiene reconocidos y podrá ejercitar los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición dirigiéndose por escrito APIADCVEAF, Carretera Aeropuerto Viejo s/n, Parque Tecnológico 35613 Puerto del Rosario Fuerteventura. La participación en la convocatoria de los premios implica la autorización de los participantes a APIADCVEAF para poder utilizar, publicar o divulgar el nombre e imagen de los ganadores de los premios en sus comunicaciones de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico como en Internet.

Décima.- EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD

APIADCVEAF queda exonerado, no haciéndose responsable del incumplimiento de los participantes en materia de propiedad intelectual, industrial o de imagen, así como de cualquier responsabilidad que pudiera derivar del incumplimiento o cumplimiento defectuoso por los participantes en el concurso de las presentes bases.

Undécima.- RÉGIMEN DE RECURSOS

Contra las presentes bases y contra la resolución de concesión del premio, que agotan la vía administrativa, podrá la persona interesada interponer recurso potestativo de reposición ante el APIADCVEAF en el plazo de un mes a partir del día siguiente a su publicación, de conformidad con lo establecido en la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas; o bien directamente recurso contencioso-administrativo en el plazo de 2 meses a partir del día siguiente a su publicación, de conformidad con lo establecido en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso administrativa.

BRIEF GRÁFICA PUBLICITARIA

¿QUIENES SOMOS?

La Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF, es una plataforma de emprendeduría creativa. Nuestra sede está apunto de abrir sus puertas en las instalaciones del Parque Tecnológico de Fuerteventura con la finalidad de recibir y prestar apoyo a alumnos y ex alumnos de la EAF.

OBJETIVOS

- Ofrecer recursos técnicos para que alumnos y ex alumnos puedan disponer de los medios necesarios para desarrollar sus proyectos y proporcionarles un entorno de trabajo cooperativo y multidisciplinar.
- Ofrecer formación complementaria en materias relacionadas con el arte y las disciplinas académicas que ofrece la escuela.
- Dar viabilidad y visibilidad a las ideas y proyectos de alumnos y ex alumnos.

PALABRAS CLAVE

La labor de la plataforma se puede definir a través de cinco palabras clave, cinco pilares en los que se basa su razón de ser: INNOVACIÓN // INTEGRACIÓN // CREATIVIDAD // APOYO // FORMACIÓN

¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS? (*Público Objetivo*)

El público objetivo que queremos alcanzar es amplio. Por un lado, estamos al servicio del alumnado y ex alumnado de la Escuela de Arte de Fuerteventura. Pero también pretendemos hacernos visibles y relacionarnos con las empresas de la isla. Y, además, apoyaremos los proyectos, sin límite geográfico, para participar en concursos a nivel europeo o colaborar con organizaciones de interés de cualquier lugar del mundo, entre otras cosas.

NECESIDADES: BRANDING

Basándonos en nuestro naming: **LA BATIDORA**; buscamos un logotipo que esté en concordancia con el concepto que nos define (para conocernos un poco más, consulta la ficha técnica en la página web de EAF), que nos diferencie y nos posicione estratégicamente dentro del entorno en el que nos movemos.

Es el momento de dar rienda suelta a la creatividad, pero teniendo en cuenta algunas directrices para que nuestro nombre sea el más apropiado y nos aporte el valor de comunicación que necesitamos:

- Que cause impacto: diferenciador, atractivo, moderno y con personalidad.
- Que esté relacionado con el entorno tecnológico y creativo.
- Que transmita nuestros valores de integración, cooperación e innovación, nuestra esencia.
- Referencias: Apple, Google, Cuatro...

FORMA DE ENTREGA:

Consulta las bases del concurso para los detalles de presentación.

Cada trabajo debe incluir:

- Propuesta de logotipo (una presentación *moodboard*, que recoja el estilo de imagen corporativa que propones, colores, tipografía, logotipos existentes que te inspiren...).
- Memoria justificativa (explicación sintetizada), razonando el por qué de la propuesta.

BRIEF INTERACTIVO

¿QUIENES SOMOS?

La Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF, es una plataforma de emprendeduría creativa. Nuestra sede está apunto de abrir sus puertas en las instalaciones del Parque Tecnológico de Fuerteventura con la finalidad de recibir y prestar apoyo a alumnos y ex alumnos de la EAF.

OBJETIVOS

- Ofrecer recursos técnicos para que alumnos y ex alumnos puedan disponer de los medios necesarios para desarrollar sus proyectos y proporcionarles un entorno de trabajo cooperativo y multidisciplinar.
- Ofrecer formación complementaria en materias relacionadas con el arte y las disciplinas académicas que ofrece la escuela.
- Dar viabilidad y visibilidad a las ideas y proyectos de alumnos y ex alumnos.

PALABRAS CLAVE

La labor de la plataforma se puede definir a través de cinco palabras clave, cinco pilares en los que se basa su razón de ser: INNOVACIÓN // INTEGRACIÓN // CREATIVIDAD // APOYO // FORMACIÓN

¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS? (*Público Objetivo*)

El público objetivo que queremos alcanzar es amplio. Por un lado, estamos al servicio del alumnado y ex alumnado de la Escuela de Arte de Fuerteventura. Pero también pretendemos hacernos visibles y relacionarnos con las empresas de la isla. Y, además, apoyaremos los proyectos, sin límite geográfico, para participar en concursos a nivel europeo o colaborar con organizaciones de interés de cualquier lugar del mundo, entre otras cosas.

NECESIDADES: WEB

Basándonos en nuestro naming: **LA BATIDORA**; buscamos una web desde la que comunicarnos con nuestra audiencia y con el mundo, que transmita nuestros valores, que sea funcional, estética y moderna, y que haga que nuestros visitantes se sientan cómodos navegando por ella. A la hora de diseñar una web, se debe tener en cuenta:

- Navegación (diseño, usabilidad, amigable, sencilla).
- Optimización para dispositivos móviles y tiempo de carga de la página.
- Nombre del dominio.
- Legibilidad.
- Contenido de calidad y palabras clave.
- Referencias: <https://labavalencia.net/universidad/laba-valencia>; wetransfer.com; fabrica.it; <https://www.baued.es>

FORMA DE ENTREGA:

Consulta las bases del concurso para los detalles de presentación.

Cada trabajo debe incluir:

- Propuesta: No se entrega un diseño web, sino un *moodboard*, una presentación con una recopilación de imágenes, referencias, estilos, ideas, inspiración, webs, que nos ayuden a visualizar el estilo de web que propones.
- Memoria justificativa (explicación) sintetizada, razonando el por qué de la propuesta.

BRIEF FOTOGRAFÍA

¿QUIENES SOMOS?

La Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF, es una plataforma de emprendeduría creativa. Nuestra sede está apunto de abrir sus puertas en las instalaciones del Parque Tecnológico de Fuerteventura con la finalidad de recibir y prestar apoyo a alumnos y ex alumnos de la EAF.

OBJETIVOS

- Ofrecer recursos técnicos para que alumnos y ex alumnos puedan disponer de los medios necesarios para desarrollar sus proyectos y proporcionarles un entorno de trabajo cooperativo y multidisciplinar.
- Ofrecer formación complementaria en materias relacionadas con el arte y las disciplinas académicas que ofrece la escuela.
- Dar viabilidad y visibilidad a las ideas y proyectos de alumnos y ex alumnos.

PALABRAS CLAVE

La labor de la plataforma se puede definir a través de cinco palabras clave, cinco pilares en los que se basa su razón de ser: INNOVACIÓN // INTEGRACIÓN // CREATIVIDAD // APOYO // FORMACIÓN

¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS? (*Público Objetivo*)

El público objetivo que queremos alcanzar es amplio. Por un lado, estamos al servicio del alumnado y ex alumnado de la Escuela de Arte de Fuerteventura. Pero también pretendemos hacernos visibles y relacionarnos con las empresas de la isla. Y, además, apoyaremos los proyectos, sin límite geográfico, para participar en concursos a nivel europeo o colaborar con organizaciones de interés de cualquier lugar del mundo, entre otras cosas.

NECESIDADES: FOTOGRAFÍA

Basándonos en nuestro naming: **LA BATIDORA**; buscamos un estilo de fotografía que esté en concordancia con el concepto que nos define y las cinco palabras clave, pilares de nuestra personalidad.

- Que sean inspiradoras
- Que transmitan claramente la idea de colaboración
- Que estén relacionadas con el entorno tecnológico y creativo.
- Que aglutinen nuestros valores de integración, cooperación, innovación, apoyo.
- Que sean aptas en estilo y forma para la portada de una página web
- Referencias:
<https://esad.pt>
https://wepresent.wetransfer.com/?_ga=2.35456993.1960438838.1607979090-565626082.1607979090

FORMA DE ENTREGA:

Consulta las bases del concurso para los detalles de presentación.

Cada trabajo debe incluir:

- Fotografías, dos aproximaciones de fotografía, de técnica libre en formato JPEG o TIFF
- Memoria justificativa (explicación sintetizada), razonando el por qué de las fotografías propuestas.

BRIEF ANIMACIÓN

¿QUIENES SOMOS?

La Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF, es una plataforma de emprendeduría creativa. Nuestra sede está apunto de abrir sus puertas en las instalaciones del Parque Tecnológico de Fuerteventura con la finalidad de recibir y prestar apoyo a alumnos y ex alumnos de la EAF.

OBJETIVOS

- Ofrecer recursos técnicos para que alumnos y ex alumnos puedan disponer de los medios necesarios para desarrollar sus proyectos y proporcionarles un entorno de trabajo cooperativo y multidisciplinar.
- Ofrecer formación complementaria en materias relacionadas con el arte y las disciplinas académicas que ofrece la escuela.
- Dar viabilidad y visibilidad a las ideas y proyectos de alumnos y ex alumnos.

PALABRAS CLAVE

La labor de la plataforma se puede definir a través de cinco palabras clave, cinco pilares en los que se basa su razón de ser: INNOVACIÓN // INTEGRACIÓN // CREATIVIDAD // APOYO // FORMACIÓN

¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS? (*Público Objetivo*)

El público objetivo que queremos alcanzar es amplio. Por un lado, estamos al servicio del alumnado y ex alumnado de la Escuela de Arte de Fuerteventura. Pero también pretendemos hacernos visibles y relacionarnos con las empresas de la isla. Y, además, apoyaremos los proyectos, sin límite geográfico, para participar en concursos a nivel europeo o colaborar con organizaciones de interés de cualquier lugar del mundo, entre otras cosas.

NECESIDADES: ANIMACIÓN

El trabajo del animador es mucho más que mover cosas por la pantalla. Hay que diagnosticar previamente las necesidades del proyecto, de manera que el trabajo cumpla no sólo con el gusto personal, sino que resuelva la mejor manera posible de exponer el logotipo en la pantalla. Basándonos en nuestro naming: **LA BATIDORA**; se valorarán especialmente las ideas encaminadas a reforzar y dinamizar el logotipo con el que tengamos que trabajar, teniendo en cuenta:

- Una animación no debe ser siempre compleja y tener mucho movimiento para comunicar
- No perder de vista el objetivo: reforzar el logo, y no centrarnos solo en nuestra animación
- El logo debe acabar en pantalla de manera legible y en buena composición
- Las decisiones creativas que se tomen no deben alterar el diseño final del logo
- Debe transmitir los valores de la marca desde la animación
- Referencias: https://docs.google.com/presentation/d/1fh1XmxngTRe1yFyldBexOfOBxC1y-fXRShV3Id0KNXc/edit?ts=5fb7b568#slide=id.gacb05c7624_0_343

FORMA DE ENTREGA:

Consulta las bases del concurso para los detalles de presentación.

Cada trabajo debe incluir:

- Propuesta de animación, un *moodboard* con al menos 1 boceto con 2 o 3 ilustraciones que muestren la idea con que se pretender animar el logotipo y, al menos, dos referencias.
- Memoria justificativa (explicación sintetizada), razonar por qué la animación propuesta favorece al logo.

BRIEF DECORACIÓN

QUIENES SOMOS?

La Asociación de Promoción, Innovación, Arte, Diseño y Comunicación Vivero EAF, es una plataforma de emprendeduría creativa. Nuestra sede está apunto de abrir sus puertas en las instalaciones del Parque Tecnológico de Fuerteventura con la finalidad de recibir y prestar apoyo a alumnos y ex alumnos de la EAF.

OBJETIVOS

- Ofrecer recursos técnicos para que alumnos y ex alumnos puedan disponer de los medios necesarios para desarrollar sus proyectos y proporcionarles un entorno de trabajo cooperativo y multidisciplinar.
- Ofrecer formación complementaria en materias relacionadas con el arte y las disciplinas académicas que ofrece la escuela.
- Dar viabilidad y visibilidad a las ideas y proyectos de alumnos y ex alumnos.

PALABRAS CLAVE

La labor de la plataforma se puede definir a través de cinco palabras clave, cinco pilares en los que se basa su razón de ser: INNOVACIÓN // INTEGRACIÓN // CREATIVIDAD // APOYO // FORMACIÓN

¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS? (*Público Objetivo*)

El público objetivo que queremos alcanzar es amplio. Por un lado, estamos al servicio del alumnado y ex alumnado de la Escuela de Arte de Fuerteventura. Pero también pretendemos hacernos visibles y relacionarnos con las empresas de la isla. Y, además, apoyaremos los proyectos, sin límite geográfico, para participar en concursos a nivel europeo o colaborar con organizaciones de interés de cualquier lugar del mundo, entre otras cosas.

NECESIDADES: DECORACIÓN

El vivero se plantea como un espacio capaz, versátil, abierto y práctico. Necesitamos construir este espacio común y propio para lo que queremos contar con tu labor y criterio, invitándote a presentar un moodboard inspiracional, donde seas capaz de transmitirnos todas las ideas, desarrollos o conceptos aplicables al espacio, dirigidos a convertirlo en un lugar polivalente y equipado. El espacio reservado es un aula de la escuela, por lo que será importante tener en cuenta algunas premisas:

- Los acabados, así como las carpinterías, deberán respetarse. No se pueden practicar orificios ni intervenir sobre los revestimientos verticales o el pavimento. Todo debe ser temporal o efímero, pero no por eso deja de ser importante.
- El presupuesto es limitado, se valorará el ingenio para hacer una propuesta económica a la par que interesante.
- Referencias: <https://www.google.es/amp/s/www.marketingdirecto.com/digital-general/digital/estas-las-8-oficinas-google-mas-originales-allocadas-las-mas-uno-querria-trabajar/amp>

FORMA DE ENTREGA:

Consulta las bases del concurso para los detalles de presentación.

Cada propuesta debe incluir:

- Moodboard, en formato A3 digital, con bocetos y esquemas.
- Plano de intencionalidad, en formato A3 digital (se les facilitará en dwg y .pdf el plano de la ubicación del vivero)
- Memoria justificativa (explicación sintetizada), razonando el por qué de la propuesta.