CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS



COMPETENCIAS CLAVE

Creatividad e innovación. Aceptación y respeto a la singularidad. Competencia sociales. competencias digitales.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Aprendizaje Gamificado. Aprendizaje por transferencia y analogía. Aprendizaje colaborativo. Aprendizaje experiencial.



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- 1) Métricas de aceptación.
- 2) Conversión de visitas hacia exposición de productos.
- 3) Métricas de solicitud de nuevos espacios



PRODUCTO FINAL

Enseñanza, arte y persona, Canal de Youtube con la finalidad de propiciar de recursos creativos para la exploración de la identidad y vocación a docentes, aprendices y familias.



Generar contenido constante, diseñar retos e insumos creativos periódicamente, promocionar el canal en espacios educativos.



- 1) Canal de Youtube.
- 2) Grupos de LinkedIn y Telegram.
- 3) Grupos en facebook e Instagram.
- 4) Reuniones con directivos y docentes.



RECURSOS

Laptop, conexión a internet, papelería y material de juego escolar, cámara, micrófonos.



Desarrollo de contenido audiovisual. Salones digitales para la conferencia. Plataformas de entrega y distribución.



AGRUPAMIENTOS/ ORGANIZACIÓN

Enseñanza arte y persona. empresas educativas y creadoras de recursos creativos y didácticos. instituciones educativas.

(Diseño original: Miguel Ariza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega)



Un documento para pensar colaborativamente diseñado por CONECTO 13 y publicado con licencia Creative Commons Disponible en http://conecta13.com/canvas/



Bussines Modelo Canvas

Partnerts

Instituciones educativas. Instituciones de gobierno local como juntas de condominio, colectivos, ongs. Empresas de juguetes, materiales para el arte y recursos didácticos, artistas.

Actividades clave

Generar contenido const diseñar retos e insumos creativos periódicamente, promocionar el canal en espacios educativos.

Recursos claves

Laptop, conexión a internet, papelería y material de juego escolar, cámara, micrófonos, papelería, artistas y equipo hase.

Propuesta de valor

Exponer el arte como vehículo para la exploración de la identidad y la construcción social.

Relaciones

Asincronica mediante la exposición de expresiones artísticas en redes sociales

Canales

Youtube Instagram Facebook LinkedIn

Clientes / beneficiarios

Profesores. Aprendices. **Familiares** relacio nados al aprendiz

Estructura de costos

Servicio de internet, mantenimiento de equipos, papelería, publicidad digital, honorarios de artistas y equipo base.

Flujo de ingresos

Sponsors:, usar materiales y juegos de patrocinantes para darle uso en el canal Venta: Kits, manuales y recursos creativos.

Publicidad: Promocionar espacios y grupos artísticos en los cuales jóvenes y adultos puedan continuar su formación.



Hackaton: Respiro creativo Equipo 1133 Enseñanza, arte y persona. **Desarrollado por:** Marce Bautista. Santiago Rojas. Silvia Gagliessi. **Richard Tovar.**