

ifest
COUNTDOWN

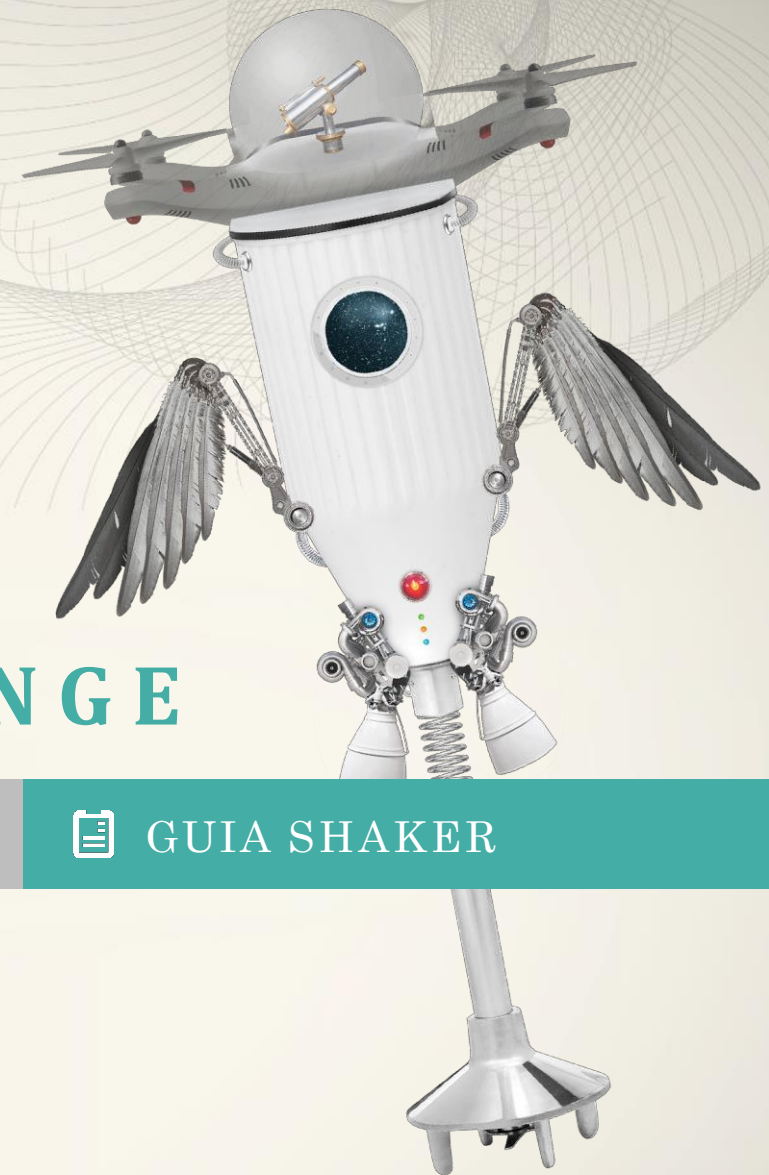
UNITAT
01

Fase 4. Comunicació

THE CHALLENGE

ACTIVITAT

 GUIA SHAKER





1. ACTIVITAT

Arriba l'hora de la veritat, és el moment en el qual els equips lluiten amb els seus projectes per aconseguir ser els guanyadors de la competició iFest. Quin serà el millor projecte?, quin projecte aportarà més benefici als usuaris?, quin projecte respondrà millor al repte proposat?

L'objectiu d'aquesta activitat és gravar el vídeo de presentació del projecte. Desenvolupar una història per captivar, seduir i sorprendre el públic. El vídeo ha de recollir l'essència del projecte i els diferents aspectes que el componen, no baseu la presentació en dades i xifres.

La dinàmica consisteix a elaborar un guió per presentar el projecte aprofitant totes les eines realitzades. És important utilitzar un llenguatge clar amb frases curtes i paraules senzilles. Cal transmetre la passió pel projecte i practicar amb l'equip per arribar a la perfecció, repetir-ho una vegada i una altra.

A l'hora de comunicar, el temps és un factor fonamental, per això haureu de ser capaços de transmetre la idea del projecte en el menor temps possible. L'atenció del públic disminueix ràpidament.

2. ELS OBJECTIUS

Els objectius esperats amb la realització de l'activitat proposada són:

- Evolucionar els missatges i l'estructura de la presentació final del projecte.
- Generar un guió estructurat que permeti a l'equip definir els diàlegs de la presentació per connectar amb l'audiència.
- Produir una peça audiovisual en què s'utilitzen diferents mitjans tècnics i hi participen tots els components de l'equip, davant de la càmera.

3. OPERATIVA A LA CLASSE

Per portar l'activitat a la classe es proposa seguir els següents passos:

1. Recuperar els equips de treball. El paper creative ha de coordinar l'activitat. L'activitat es realitza en equip. Tots els membres han de participar en la gravació del vídeo de presentació i assumir un paper davant de la càmera.
2. Exposar l'eina associada: Story Telling. Repartir la fitxa o les fitxes de treball de l'eina o indicar a l'equip que la descarregui de la plataforma.
3. Recuperar tots els resultats per generar la presentació final, principalment el NABC, el Cercle d'Or, el Canvas del projecte, el repte seleccionat i els objectius definits per l'equip.
4. Realitzar l'eina per desenvolupar l'estructura del guió seguint els passos següents: hook, com captar l'atenció del públic?; core, com donem resposta?; close, quina és la història i l'eslògan? Finalment plasmar el guió en una escaleta per poder gravar el vídeo de presentació.
5. Registrar els resultats. Carregar el vídeo de presentació, l'equip completa la taula de registre en l'apartat "Unitats" a la plataforma i desa l'activitat.

TIMING DE L'ACTIVITAT

Temps de treball estimat per a la realització de les activitats proposades a la unitat per part dels participants:

- **Temps per realitzar l'activitat: 90'**
Estructurar els principals punts del guió: 30'
Definir l'escaleta del guió per gravar la presentació: 60'
- **Temps per registrar l'activitat: 30'**
Preparar i assajar la presentació: lliure
Realitzar la gravació del vídeo de presentació: lliure
Registrar-ho a la plataforma: 30'