

Brief

Proyecto: My Canvas
Fecha del brief: 21-Abril-2014
Autor del brief: Juan Ricciardulli
Online: 02-Junio-2014

Creative brief

Introducción

La marca de bebidas "Beefeater" celebrará un evento llamado "Beefeater London District" en el que busca promocionar proyectos de hagan vivir experiencias únicas a sus invitados, siendo contenedores (transporte marítimo) el medio para ubicar dichos proyectos y así ser promocionados.

El concurso de "Beefeater London District" cerrará plazas el 11 de mayo para la presentación de propuestas.

En Attitude Visual Art Studio, queremos presentar una "Web App" la cual será accesible desde cualquier dispositivo, donde todas las personas que visiten la URL ej: www.mycanvas.es podrán diseñar sus camisetas en tiempos real y de forma interactiva basándose en los patterns o artworks que previamente sean diseñados por lo mejores diseñadores de ámbito nacional.

Originalmente contemplamos un total de 10 artworks diferentes que se puedan superponer uno sobre otro realizados por 5 diseñadores diferentes.

Cada uno de esos llevará audio (Soundcloud) y animación (CSS, SVG, GIF, etc).

Las personas al tocar la pantalla del móvil, podrán jugar a componer el artwork perfecto para luego poder capturarlo e imprimirlo en una camiseta con la opción de compra.

Todas las camisetas, serán blancas y habrá una empresa que se encargará de imprimirlas y enviarlas a sus compradores.

VALOR AÑADIDO

- Diseños y patrones exclusivos
- Diseños y patrones únicos e irrepetibles. Dos personas nunca podrán tener el mismo diseño.
- Capacidad de diseñar el artwork y su camiseta por uno mismo.

PROCESO DE USABILIDAD

1. El usuario accede a la Web App desde su dispositivo móvil.
2. Llega a la pantalla de HOME, donde un diseño muy cuidado le indica las instrucciones de uso.
3. El usuarios empieza a crear su artwork.
4. Para capturar el Artwork, el usuario pulsara un botón de una cámara que se situara en un lateral de la pantalla.
5. Se muestra una pantalla de confirmación del artwork aplicado una camiseta con 2 botones, "Atrás" y "Comprar".
6. Si presiona comprar, eligiera la talla y "Siguiente".
7. El la siguiente pantalla el usuario deberá rellenar un formulario con los siguientes campos:
 - Nombre y Apellido
 - Email
 - Teléfono
 - Dirección de envío
8. El proceso de validación del pago será manual para este evento.

BACKEND

El backend deberá guardar la información personal del usuario junto con su artwork en formato vector para poder ser enviado a la imprenta. En dicho backend se podrá validar los pagos de forma manual.

ARTWORK EJEMPLO

<https://www.behance.net/gallery/MansterExhibition-Identity-Design-/8754507>
<https://www.behance.net/gallery/Low-poly-typography/10215141>
<https://www.behance.net/gallery/Trudeau/15698779>
<https://www.behance.net/gallery/Neus-Ortiz/6061785>
<https://www.behance.net/gallery/Let-the-Future-Prevail/10627077>

EJEMPLO ANIMACIONES

<https://www.behance.net/gallery/Digg-Video/11993647>
<https://www.behance.net/gallery/F-Logotype-Studio/12265639>
<https://www.behance.net/gallery/iamamiwhoami-poster/11936111>
<https://www.behance.net/gallery/Experimental-animation-Gracias/12320019>

WEB APP EJEMPLO (Ver desde un móvil)

<http://www.patatap.com/>

PROGRAMADOR

<https://www.behance.net/jonobr1>

MÉTODO DE PAGO

<https://sumup.es/>

MAS INFORMACIÓN DEL EVENTO DE BEEFEATER

<http://www.ajemadrid.es/beefeater-london-district-busca-emprendedores-que-hagan-vivir-experiencias-unicas/>

1 Objetivo del proyecto

El **objetivo principal** de este proyecto y su posicionamiento en el evento de "Beefeater London District" es de promoción en medio de comunicación de todos los colaboradores que hagan realidad este proyecto teniendo en cuenta que hasta el día de la fecha ninguna marca ha hecho algo parecido en la integración de tecnología y arte en la personalización de camisetas.

El **objetivo secundario** de este proyecto es testear al público objetivo de si esta interesado o no en personalizar las camisetas y realizar la compra online. De ser así este proyecto puede crecer creando patrones exclusivos y por temporadas.

2 Propuesta y soportes de la misma

- WEB APP
- DISEÑO CONTENEDOR EN EL EVENTO DE BEEFEATER
- FACEBOOK
- NOTA DE PRENSA
- VÍDEO DE CÓMO SE HIZO REALIDAD EL PROYECTO
- MEDIOS DE COMUNICACIÓN

3 Público objetivo

Hombre y mujeres de 18 – 40 con sensibilidad por el diseño y que les guste llevar una camiseta diferente y única.

4 Piezas a desarrollar

- WEB APP (Desarrolladores)
- WEB APP (Attitude)
- PATTERNS (Attitude + Colaboradores)
- DISEÑO CONTENEDOR EN EL EVENTO DE BEEFEATER (Attitude)
- FACEBOOK (Attitude)
- NOTA DE PRENSA (Attitude)
- VÍDEO DE CÓMO SE HIZO REALIDAD EL PROYECTO (Attitude)
- MEDIOS DE COMUNICACIÓN (Attitude)

5 Tono

Joven, divertido, alegre, moderno, vector, colores, etc.

6 Mandatorios ejecucionales

Determinar los mandatorios para desarrollo.
Compromiso de todas las partes involucradas.

7 Palabras clave

Interactividad

8 Información complementaria

No hay

9 Timing

Fecha de deadline: 02-Junio-2014