



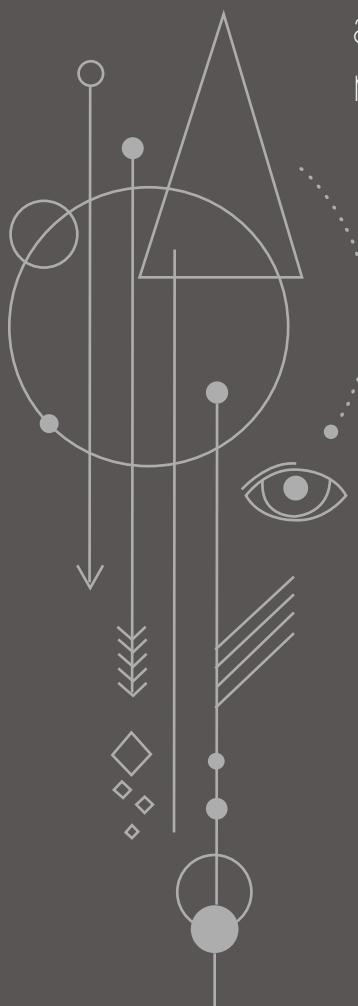
AMALDIS

PITCHBOOK

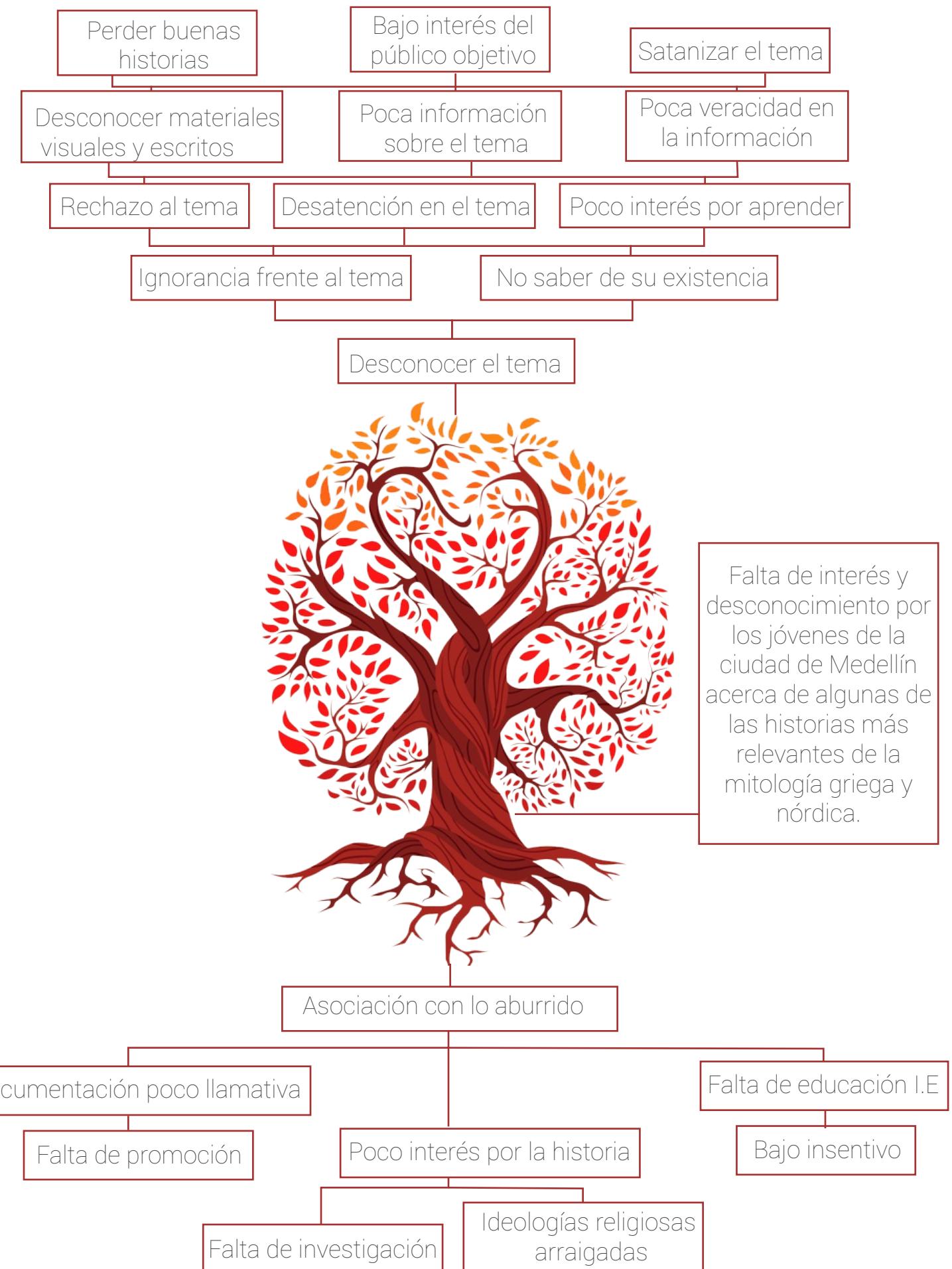
SEBASTIAN ROMERO ECHEVERRY
CINDY CAMILA ACEVEDO HENAO
BRYAN STIVEN LOPEZ PINEDA
VALENTINA VÉLEZ GÓMEZ

INTRODUCCIÓN

El siguiente Pitchbook recopila toda la información referente al proyecto Amaldis quien pertenece a la marca madre Memories, en él encontraremos los temas relacionados con el árbol de problema, árbol de objetivos, problemática, justificación, mapa de navegación y objetivos del proyecto. Además de ser una fuente valiosa de información, su creación posibilitó la compilación de datos por medio de: encuestas, focus group y entrevistas, que a su vez nos permitieron generar tanto el mapa de empatía, como encontrar los arquetipos adecuados para cada una de nuestras marcas



ÁRBOL PROBLEMA



Que los usuarios ingresen a estos espacios, con mayor frecuencia.

Conocimiento sobre las mitologías

Que sea algo más común o bien conocido entre los usuarios.

Que se indague más sobre el tema.

Tener un entretenimiento y que el tema se haga, algo más cercano.

Ampliar el conocimiento y el interés de las personas, frente a la mitología.



Falta de interés y desconocimiento por los jóvenes de la ciudad de Medellín acerca de algunas de las historias más relevantes de la mitología griega y nórdica.

Generación del cómic digital.

Desarrollo de historias alternativas.

Crear un espacio que llame la atención de los usuarios.

Brindar experiencias interactivas que cambien la idea de lo aburrido.

Por medio de espacios virtuales, aumentar el conocimiento de materiales visuales y escritos.

La generación de espacios dinámicos que despierten la curiosidad del público objetivo.

ÁRBOL OBJETIVO

PROBLEMA

AMALDIS

Las mitologías Griega y Nórdica son una parte fundamental de la historia de la humanidad, estas culturas desarrollaron grandes cambios que influyeron para ser la sociedad que somos hoy en día, pero no solo nos aportaron corrientes de pensamiento, inventos y estrategias de guerra; estas civilizaciones también tenían todo un misticismo al que nosotros llamamos mitología, pero para ellos esta concepción era tan cierta como lo es para nosotros el cristianismo.

Existe la preocupación por la falta de interés y desconocimiento acerca de algunas de las historias más relevantes de las mitologías griegas y nórdicas por los jóvenes/adultos de la ciudad de Medellín en el siglo 21 del año 2021, este se encuentra ligado a la falta de educación en las instituciones educativas acerca del tema, esto genera que los jóvenes desconozcan la existencia sobre estas historias y falta de conceptualización o motivación hacia el joven/adulto y las ideologías religiosas, también influyen, ya que connotan una especie de "satanismo" en el tema porque sus dogmas impiden creer en diferentes puntos de vista que este plantea y crea un rechazo hacia el tema.

Las historias de la mitología griega y nórdica por lo general son asociadas al aburrimiento, pues, al estar en una documentación poco llamativa, esto genera falencias en el interés de los jóvenes/adultos al aprender acerca de las historias de las mitologías griegas y nórdicas.

Un estudio tipo prueba realizado en un sitio llamado "jotdown" diligenciado por 100 personas de la ciudad de Medellín, relacionado al conocimiento sobre la mitología griega y nórdica, en el que únicamente el 40% de las personas que realizaron la prueba obtuvieron un comentario positivo, genero expectativas y la necesidad de analizar la situación sobre la falencia de dicho conocimiento respecto al tema, ¿Por qué solo el 40% de las personas tuvo una respuesta positiva?, ¿Será que el resto de los que realizaron el mismo proceso no estaban satisfechos con el conocimiento que tenían o simplemente no lo conocían?, lo que inspira a los aprendices de la Tecnología en Producción de Multimedia de la ficha 2309616 del SENA en la Regional Antioquia a tener la iniciativa de crear un Comic digital interactivo a cerca de este tema "Mitología griega y nórdica", considerando que en muchas ocasiones la falta de indagación sobre el tema se debe a que las personas consideran que este está directamente relacionado con el ámbito académico, o en otras ocasiones, como la prueba realizada lo indica, no existe un conocimiento del tema, entonces surge la pregunta: ¿Cómo nos puede gustar algo que no sabemos que existe?, este comic digital interactivo se analiza como un apoyo para el entendimiento y profundización acerca del tema. Se busca crear un espacio en el que haya comodidad e interacción con el entorno web y digital mediante una interfaz interactiva que sea comprensible para los jóvenes/ adultos y que no genere grandes trayectos para llegar al contenido deseado, logrando en el desarrollo de este mayor interés por el tema y como consecuencia un conocimiento idóneo y veraz.

En la actualidad, se evidencia un incremento de carencias ante un aprendizaje relacionado con las mitologías, de manera que su interés, cada vez es menor, teniendo en cuenta que las historias relevantes tanto de la mitología griega, como de la nórdica, están generalmente asociadas con el aburrimiento, las ideologías arraigadas y una posible satanización por parte de las religiones.

La falta de documentación veraz y llamativa, sobre lo que a las mitologías corresponde, origina los motivos usados con mayor frecuencia, para dar una respuesta al porque los jóvenes-adultos indagan poco sobre estos temas.

De acuerdo al estudio realizado en "jotdown", donde hubo participación de 100 personas ubicadas en la ciudad de Medellín en el año 2021 (siglo 21), en el que únicamente un 40% de las personas tuvieron un comentario positivo sobre el tema, se lleva a cabo la búsqueda de una solución a este problemática a fin de que los jóvenes-adultos de edades () que habitan en esta ciudad, afiancen su información actual sobre las distintas mitologías (Griega y Nórdica), logrando ver a través de un espacio interactivo así como digital, el desarrollo de relatos alternativos, sobre los distintos conocimientos que surgen con el origen del mundo y que se abarcan a lo largo del desarrollo de estas mitologías.

Los beneficios a los que se aspiran al crear este proyecto son: la obtención de un aprendizaje amplio tanto como verídico, enfatizándolo por medio de una historieta digital interactiva, que promueva el alcance de diversos objetivos, y que resalte el tema como uno de suma importancia para el hombre en general, evitando al máximo un irrespeto a este, por razones como la ignorancia. Es por esto, que se pretende un alcance con visualización masiva, de manera que se profundice desde las etapas formativas, potencializando un crecimiento educativo, y ampliando de manera gratuita, el aporte hacia una enseñanza más dinámica.

JUSTIFICACIÓN

AMALDIS

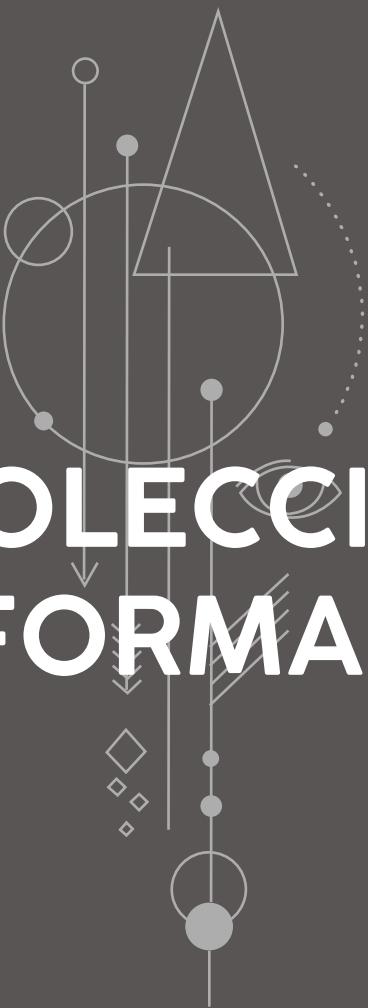
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo General

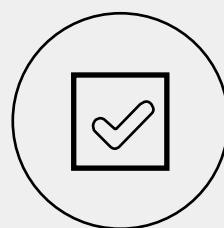
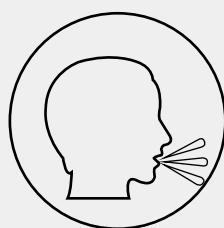
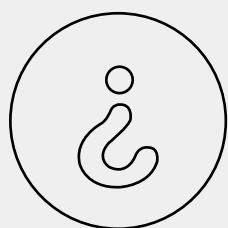
Generar un cómic digital interactivo, mediante herramientas gráficas y animadas que permitan crear un espacio en el que haya fluidez, aprendizaje e interacción con el entorno web y digital, esto con el fin de que los jóvenes-adultos de la ciudad de Medellín, puedan afianzar sus conocimientos sobre las historias más relevantes de la mitología griega y nórdica, logrando desmitificar las ideologías y prejuicios que tienen sobre el tema.

Objetivos Específicos

- Promover nuevas formas de lectura que no se vuelvan agobiantes para aquellas personas que no acostumbran a tener un hábito lector o simplemente encontrar un nuevo pasatiempo como lo son los cómics.
- Orientar a los jóvenes-adultos de la ciudad de Medellín en una desmitificación sobre las ideologías y prejuicios sobre la mitología, utilizando las plataformas digitales, para promover un entendimiento sobre los temas y reducir la "satanización" de estos.
- Diseñar una interfaz con el fin de que puedan interactuar y conocer acerca de las historias más relevantes de las mitologías griegas y nórdicas los jóvenes/adultos de la ciudad de Medellín a través de un cómic digital interactivo.



RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



ENCUESTA

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO

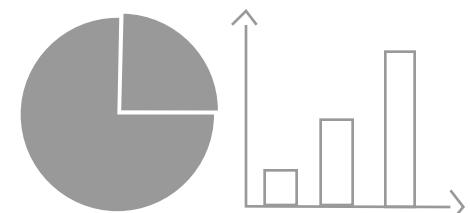
Evaluar el proyecto a realizar.
Conocer la opinión de las personas acerca de mitología.
Saber sobre sus gustos y preferencias

INFORMACIÓN

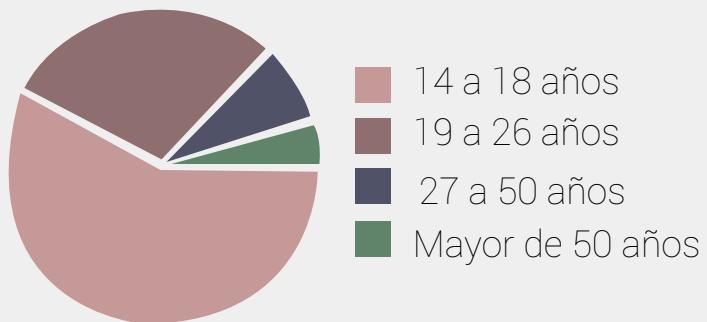
- **Encuestados:** 40 personas
- **Total de preguntas:** 15 preguntas
- **Población:** Hombres y mujeres entre los 14 y 50 años

RESULTADOS

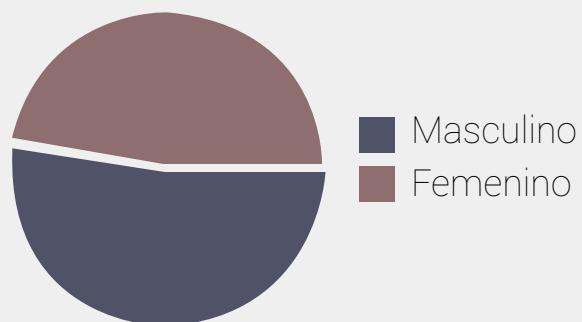
Logramos reconocer a nivel general los gustos, preferencias, prioridades, necesidades y conocimiento sobre el tema de la mitología de hombres y mujeres entre los 14 y 50 años



Edad



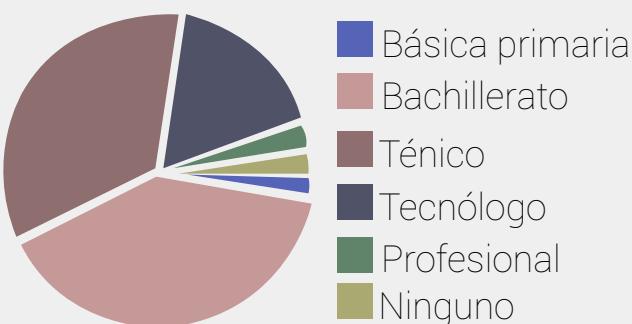
Género



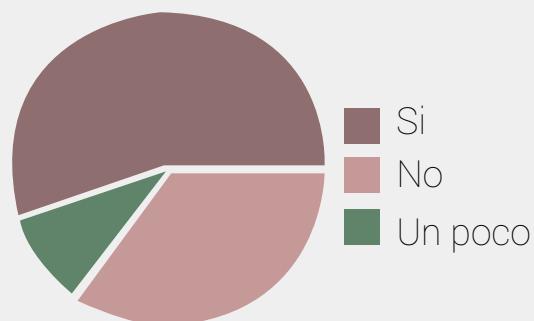
Intereses



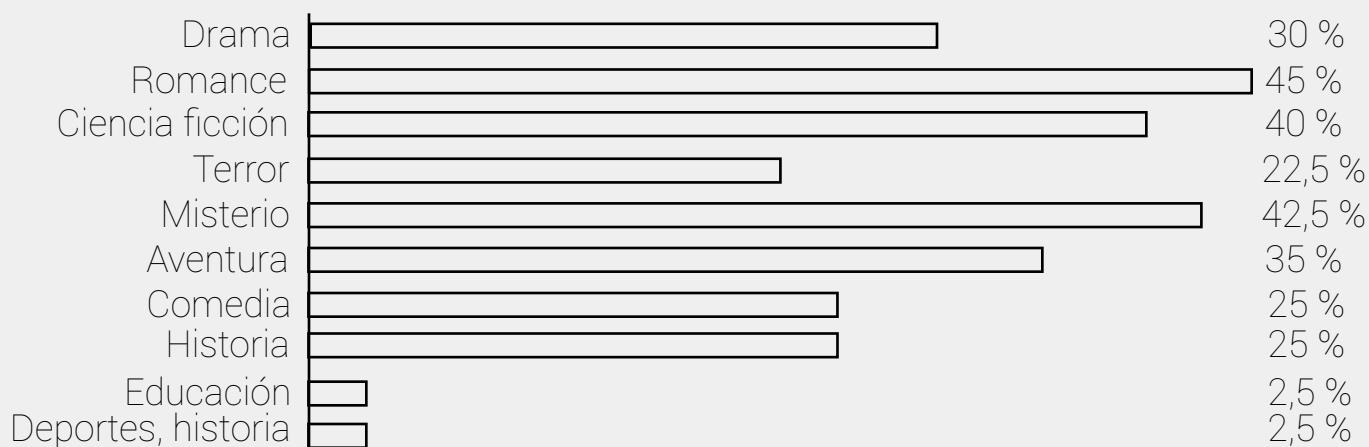
Nivel de estudios



Suele leer



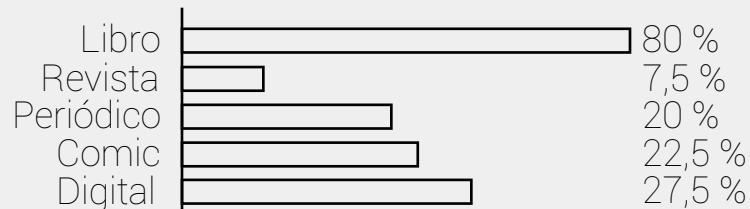
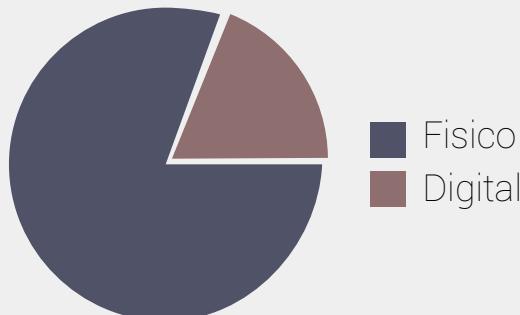
Genero literario preferido



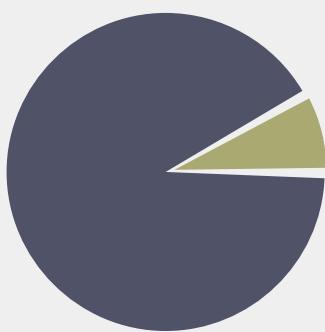
ENCUESTA

ENCUESTA

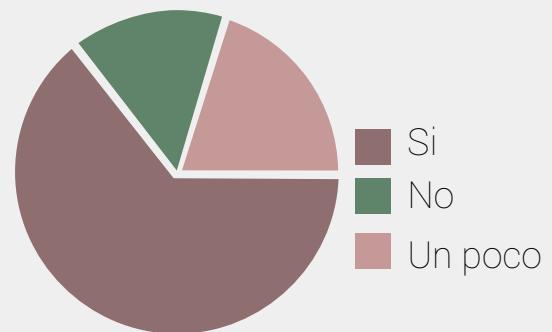
¿En que formato disfruta leer?



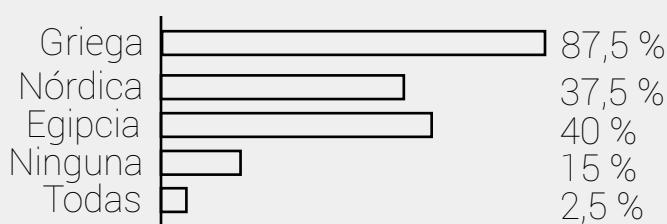
¿Cómo ve su vida a futuro?



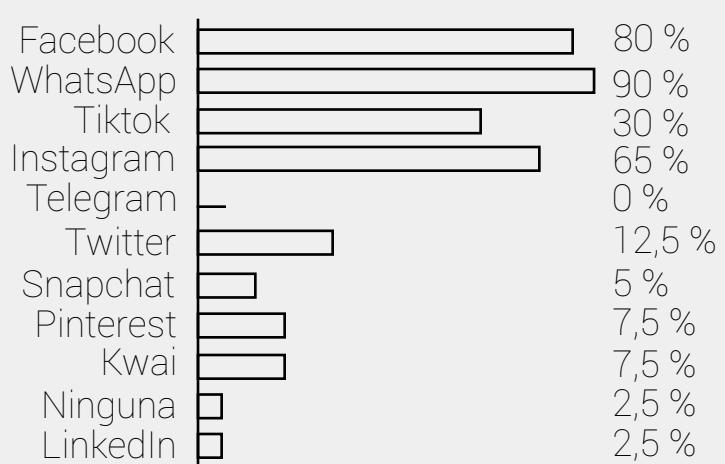
¿Le llama la atención el tema de la mitología?



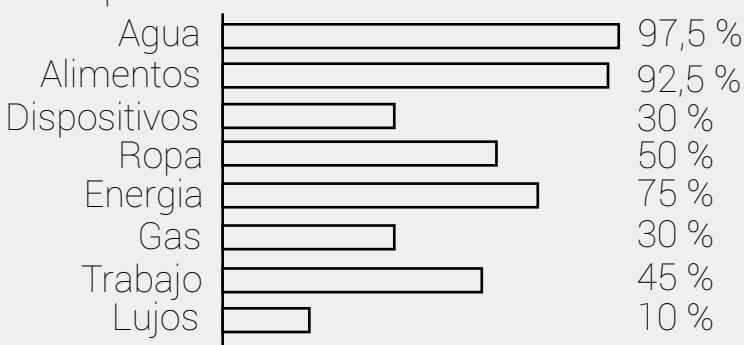
¿Cuáles llaman más su atención?



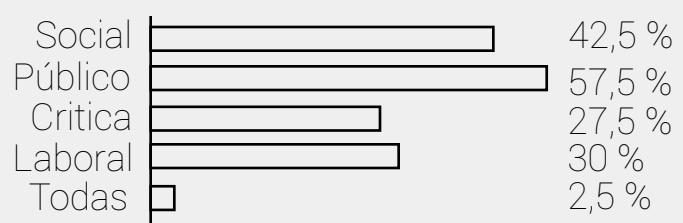
Redes sociales que más usa



¿Qué artículos considera más necesarios para vivir?



Ámbito en el que considera que debe mejorar



OBJETIVO

Recopilar información relacionada con el proyecto a realizar. Reconocer la opinión y conocimiento de las personas acerca de mitología y cómics digitales interactivos.

INFORMACIÓN

- **Encuestados:** 8 personas
- **Total de preguntas:** 40 preguntas
- **Población:** Hombres y mujeres entre los 15 y 43 años

RESULTADOS

Que la mayoría de las personas conocían acerca del tema de la mitología, y aquellas que lo desconocían mostraron interés en conocer sobre el tema.

Además las personas ven viable la creación de un cómic digital interactivo sobre el tema. Afirman que serían participes, o bien, visitarian este tipo de sitios.

FOCUS GROUP

ENTREVISTA

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO

Recopilar información relacionada con mayor énfasis en el mapa de empatía.
Reconocer que piensas, que ve, que escucha, lo que habla y lo que hace.

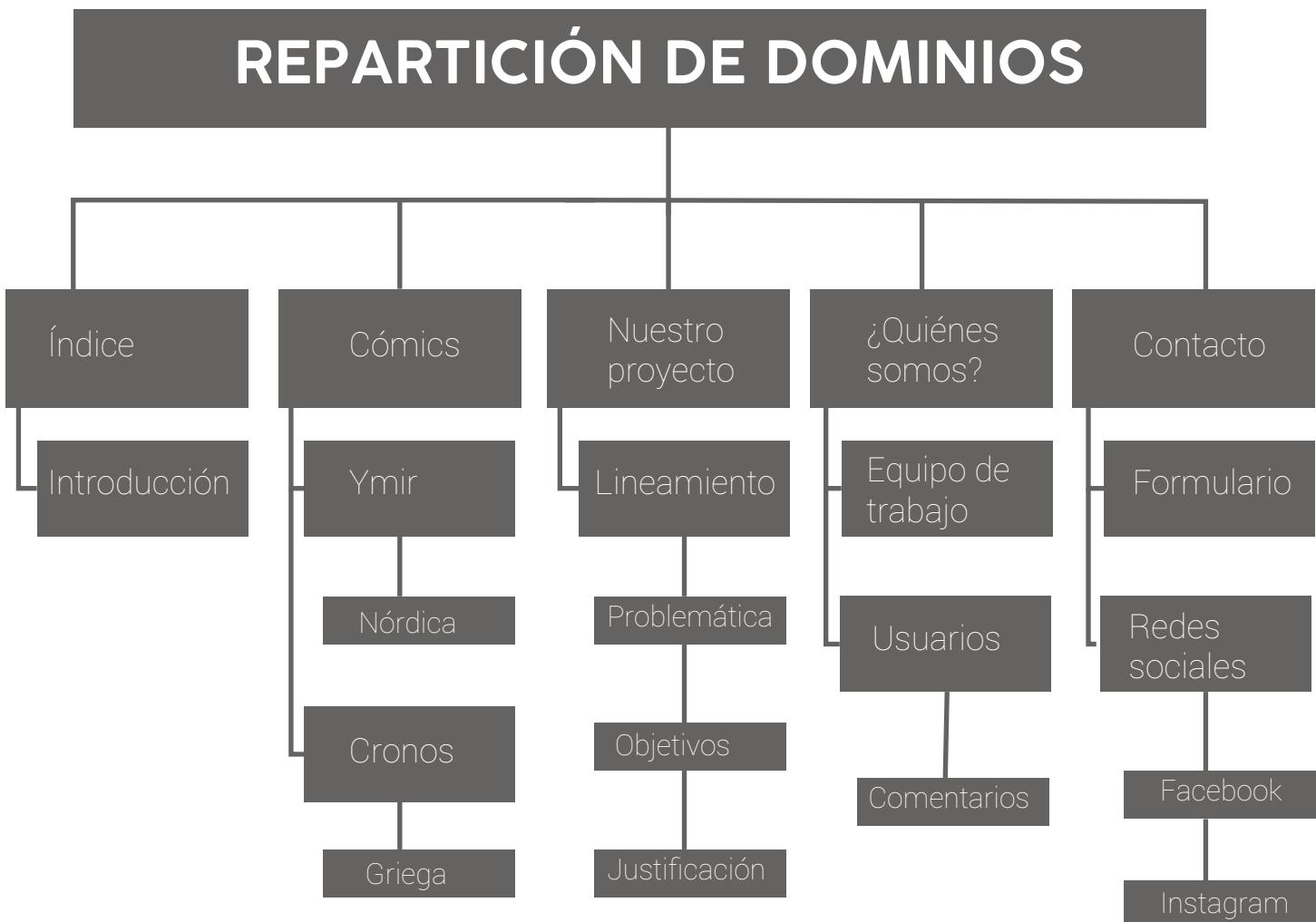
INFORMACIÓN

- **Encuestados:** 3 personas
- **Total de preguntas:** 29 preguntas
- **Población:** Hombres y mujeres entre los 17 y 20 años.

Reconocemos que:
Temen a no cumplir sus sueños, metas y objetivos.
Desea mejorar sus relaciones sociales.

Reconocemos además su entorno, sus amigos, las cosas a las que le tiene miedo sus influencias y necesidades.

MAPA DE NAVEGACIÓN



El mapa de navegación, nos permite hacernos una idea de la forma o bien la organización de los diferentes elementos que tendrá como contenido, la página web destinada para la creación del cómic digital interactivo, que abordará temas relacionados a la mitología griega y la nórdica, como lo es la repartición de dominios después de la caída tanto del gigante Ymir, como la de Cronos.

MAPA DE EMPATÍA



¿Qué piensa y siente?

Siente preocupación por no alcanzar las expectativas que tiene para el futuro. Busca estudiar para conseguir un trabajo estable y obtener independencia. Se siente a gusto con sus amigos y familia.

Amor incondicional a la familia y amigos. Quiere una compañera de vida. Terminar su carrera y encontrar trabajo. Estar en un estado de constante mejora personal.

¿Qué oye?

Pasa su tiempo libre en redes sociales, juega videojuegos y ve series. Sigue las situaciones actuales del país. Es una persona muy dinámica no sigue marcas.

¿Qué ve?

Una persona exitosa con un buen empleo. En compañía de una persona y con hijos. Cuento con el apoyo de sus amistades.



JUAN

Edad: 17 a 24

¿Qué dice y hace?

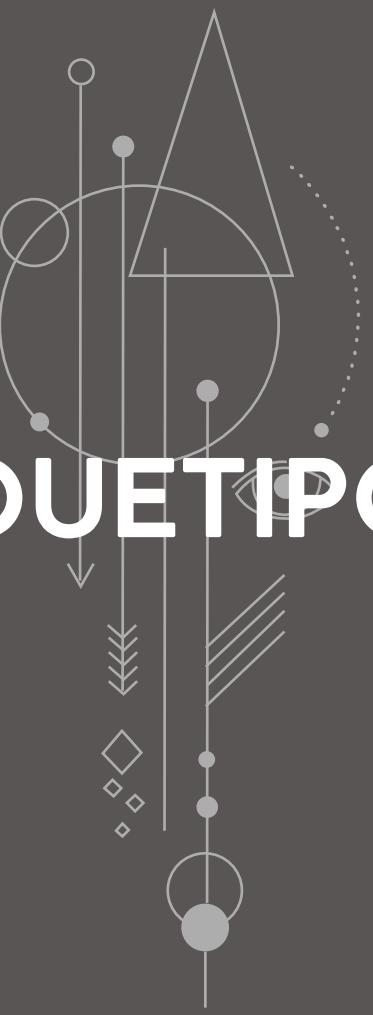
Le agrada pasar tiempo con su familia. Le gusta el deporte. Disfruta investigar el arte y la historia. Le gusta el arte, leer, ver películas, escuchar música y estudiar.

Necesidades

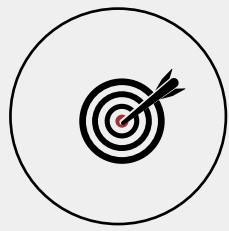
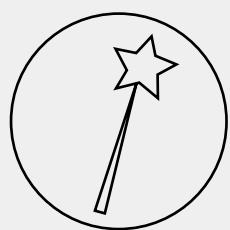
Ser más responsable y distribuir mejor mi tiempo. Ser una persona independiente. Necesidad de éxito. Mejora constante. Tener estabilidad económica.

Sus estudios consumen gran parte de su tiempo. Miedo a no tener las respuestas claras. Incertidumbre por el futuro. No tener un impacto en el mundo. Sentirse controlado. Estar controlado por sus familiares.

Dolores o esfuerzos



ARQUETIPOS



ARQUETIPOS

RECONOCIMIENTO DE ARQUETIPOS

Está relacionado a la orígenes extraordinarios a la antigüedad que se relaciona a lo que vamos a tratar. Además el público busca algo que sea nuevo, que implique un cambio y buscamos cambiar muchas de los pensamientos negativos que se tienen acerca de la mitología.



MAGO



Nos hace conscientes de nuestro poder.



Porque las personas entrevistadas son muy soñadoras pretenden cumplir sus sueños y metas. El poder y coraje para luchar por lo que anhelan. El héroe busca influenciar cosas positivas, dejar una huella.

HÉROE

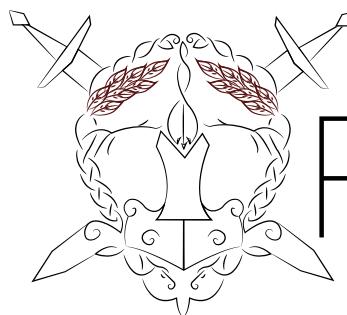


Siempre busca demostrar su valentía y competencia.

CINDY

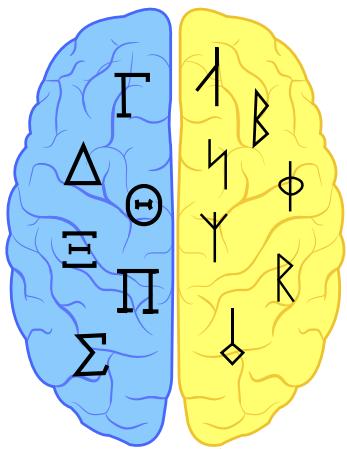


MEMORIES

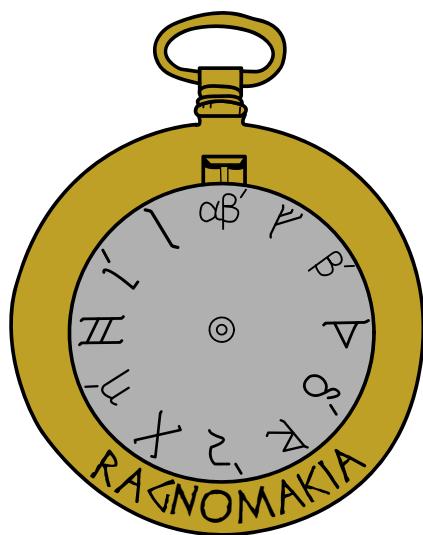


RIGEN

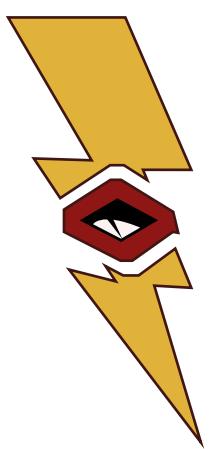
BRYAN



MEMORIES



VALENTINA



MEMORIES



AMALDIS

LOGOS

MARCA MATRIZ Y SUBMARCA

SEBASTIAN



MARCA
MATRIZ



SUBMARCA



AMALDIS

LOGOS

MARCA MATRIZ Y SUBMARCA

REFERENTES



Figura 1: Anfitrite y Poseidón



Figura 3: Solo leveling



Figura 2: Los caballeros del zodiaco

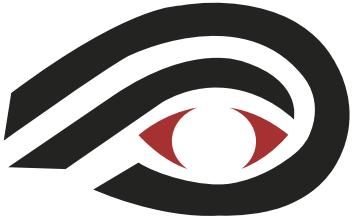


Figura 4: Screendiver

De la figura 1 y la figura 3, buscamos usar elementos que nos permitan generar una buena ambientación, organización, estructura, y por consecuente un buen desarrollo de la historia.

De la figura 2, tomaremos como referencia, la apariencia de los personajes como: armaduras y facciones corporales.

De la figura 4, analizaremos la interactividad que se utilizará para el cómic.



AMALDIS

INTERACTIVE DIGITAL COMIC PROJECT