OPEN MOON

# THE **ART** SIDE OF THE MOOM

# ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN
2. ANTECEDENTES
3. OBJETIVOS
4. ESTRATEGIA
5. PROYECTO
6. RESUMEN

# 01

# QUIENES SOMOS

# SOMOS...

Borja

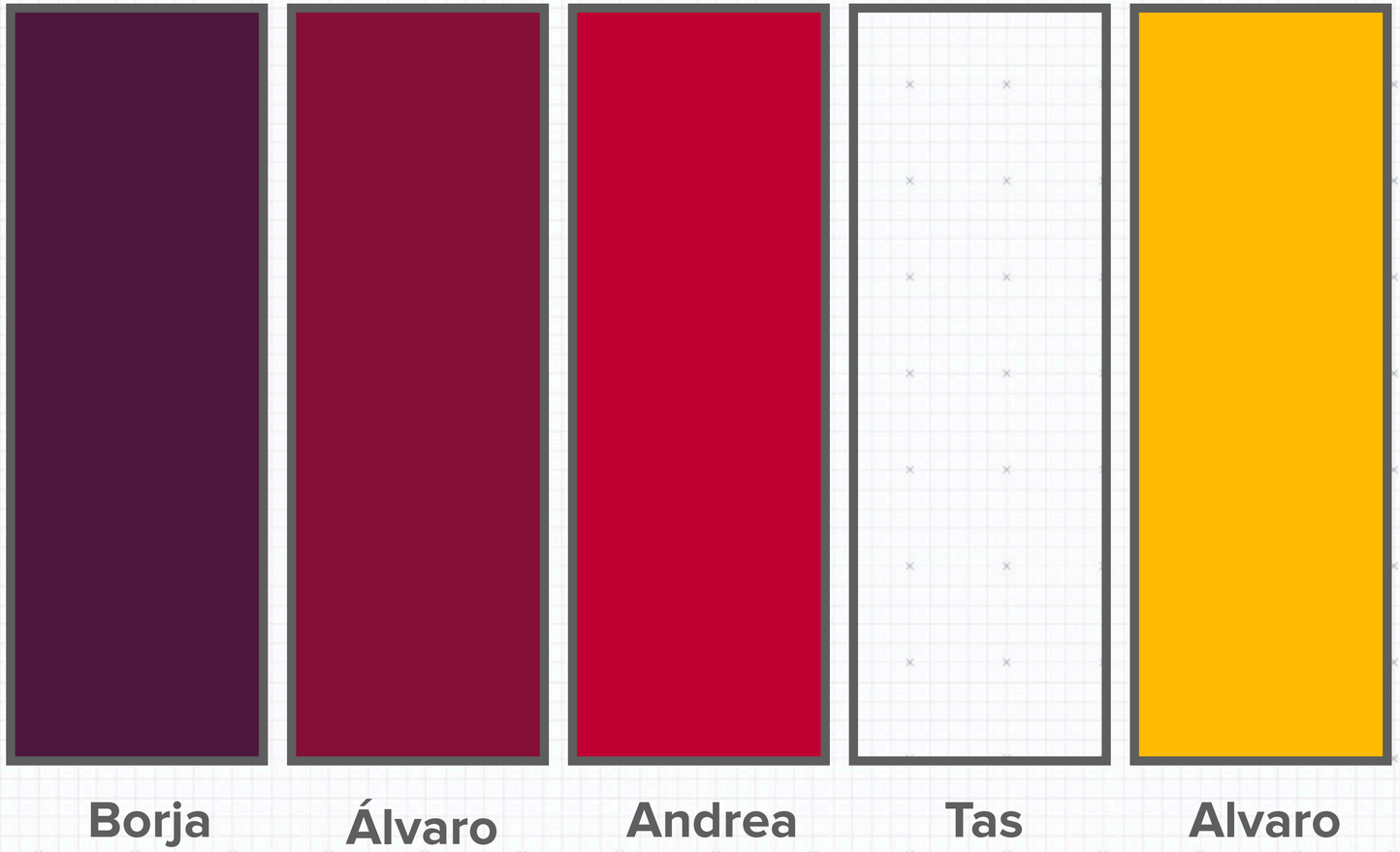
Álvaro

Andrea

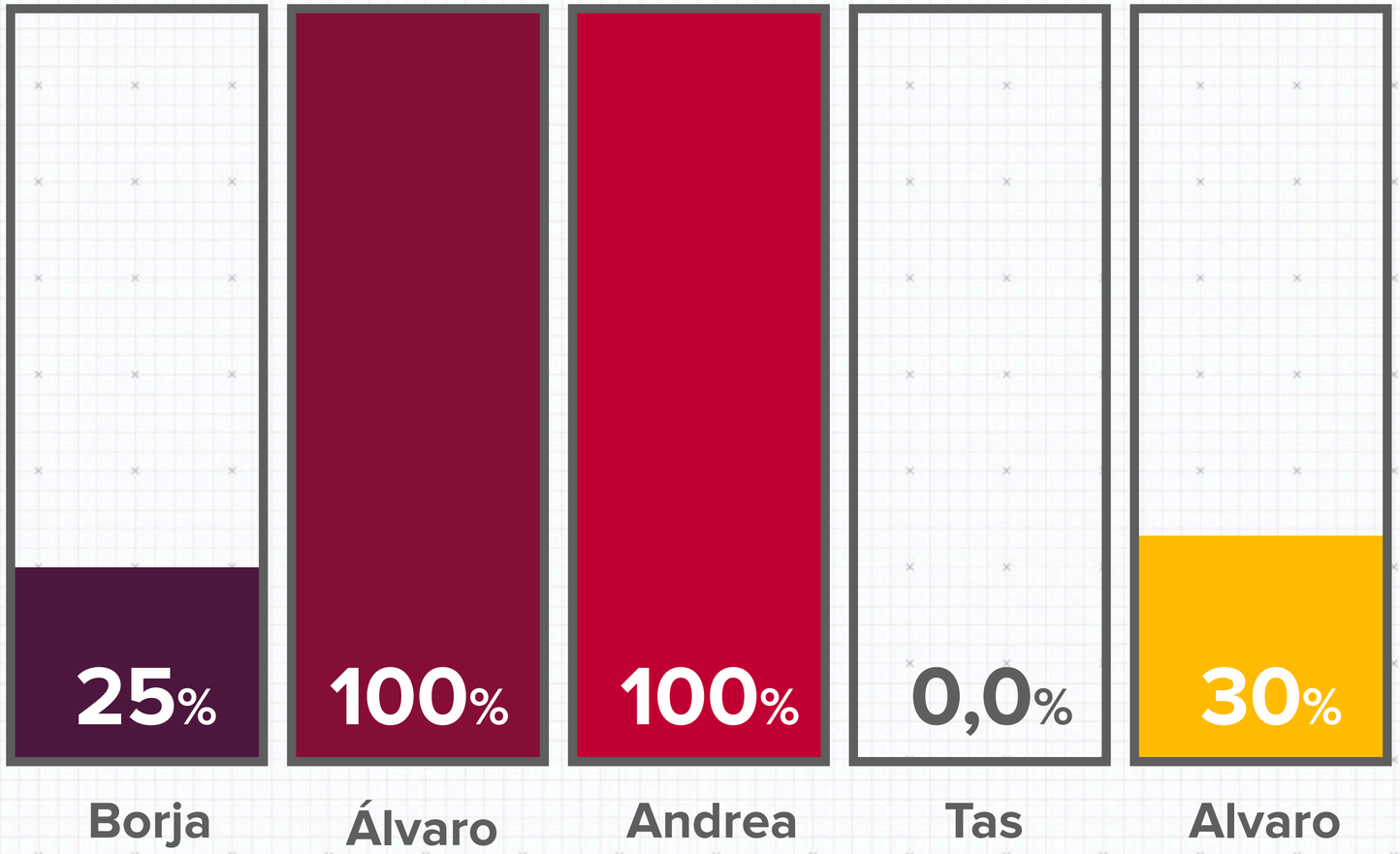
Tas

Alvaro

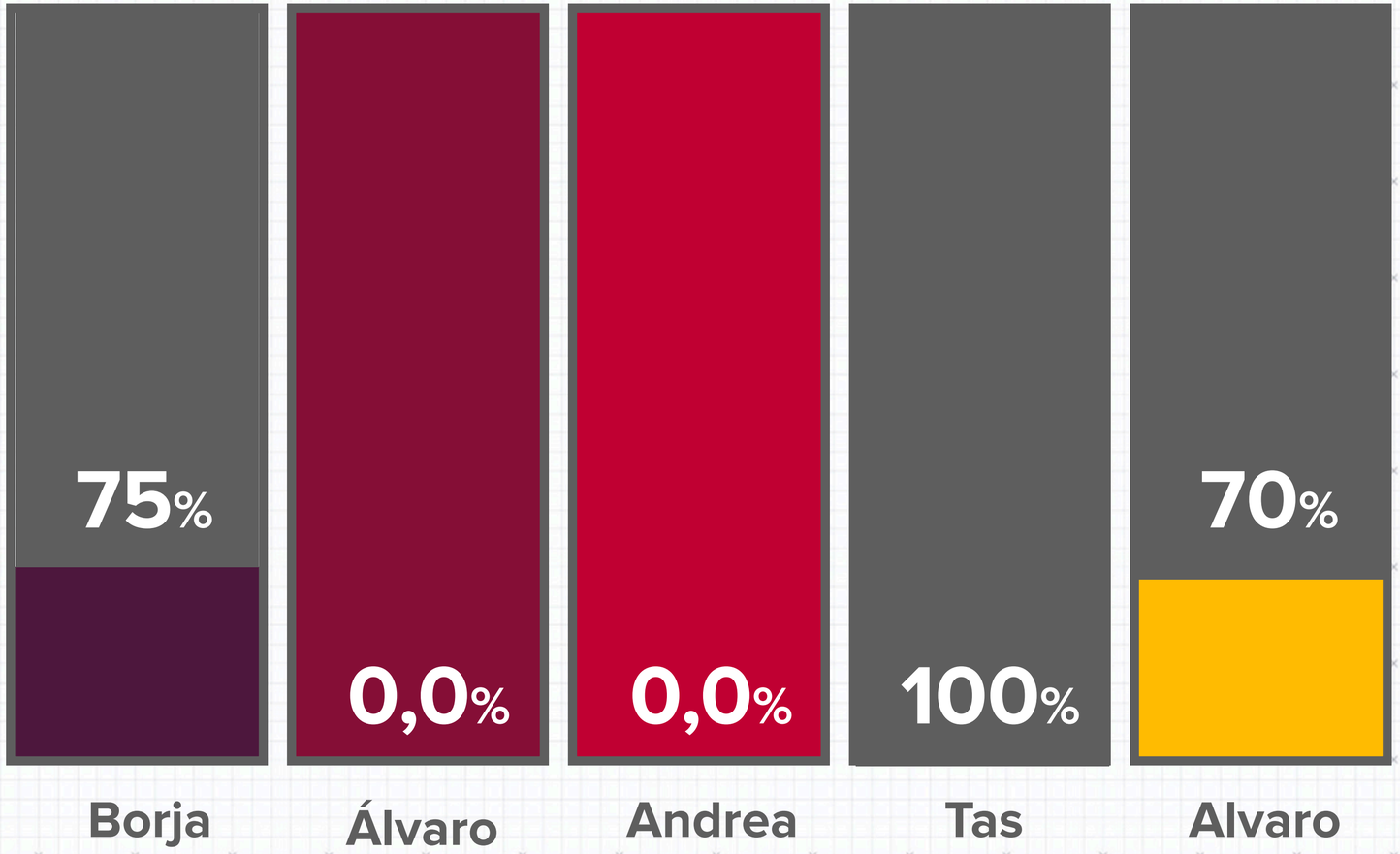
# INGENIEROS DE TÍTULO



# INGENIEROS DE ESPÍRITU



# CREATIVOS



# ALGUNOS DATOS GRATUITOS ...

Sabe de **memoria todos los diálogos** de los Simpsons

Tiene y vive en una **iglesia del S XV**

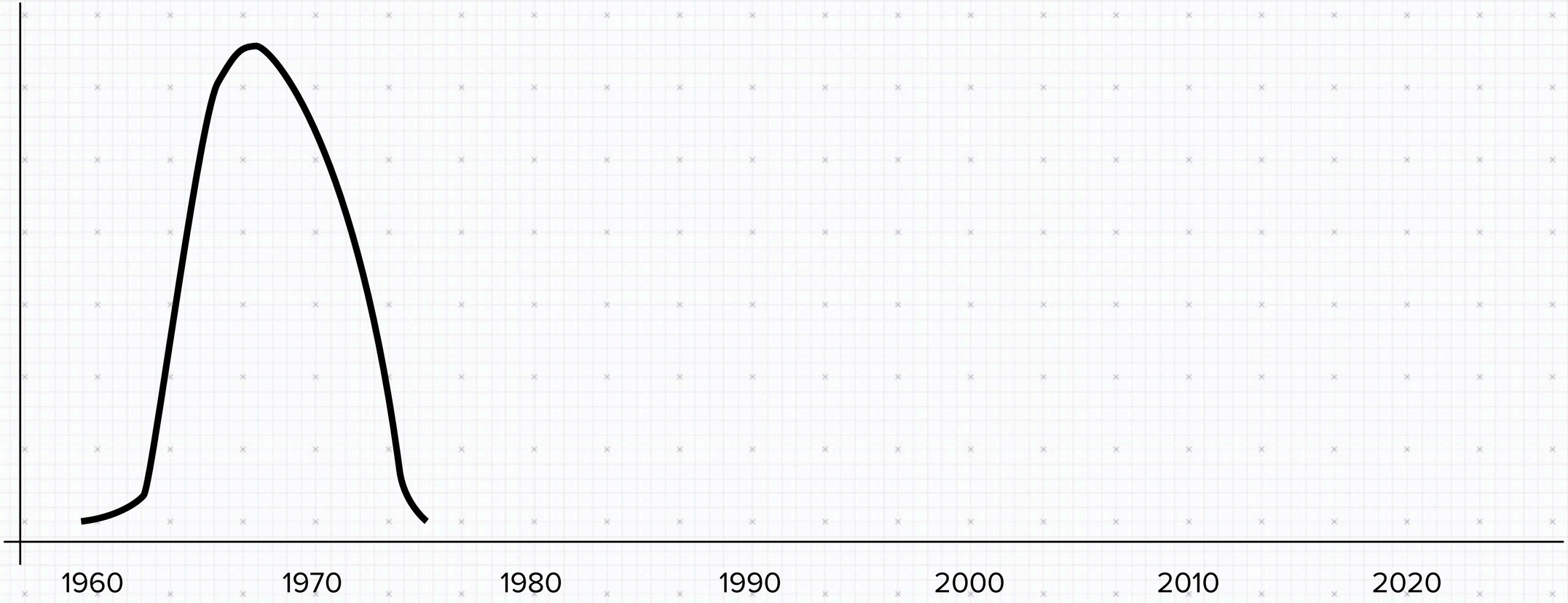
Ha estado en la un **vuelo parabólico en Cabo Cañaveral.**

Ha hecho **conciertos** para casi 1 millón de personas

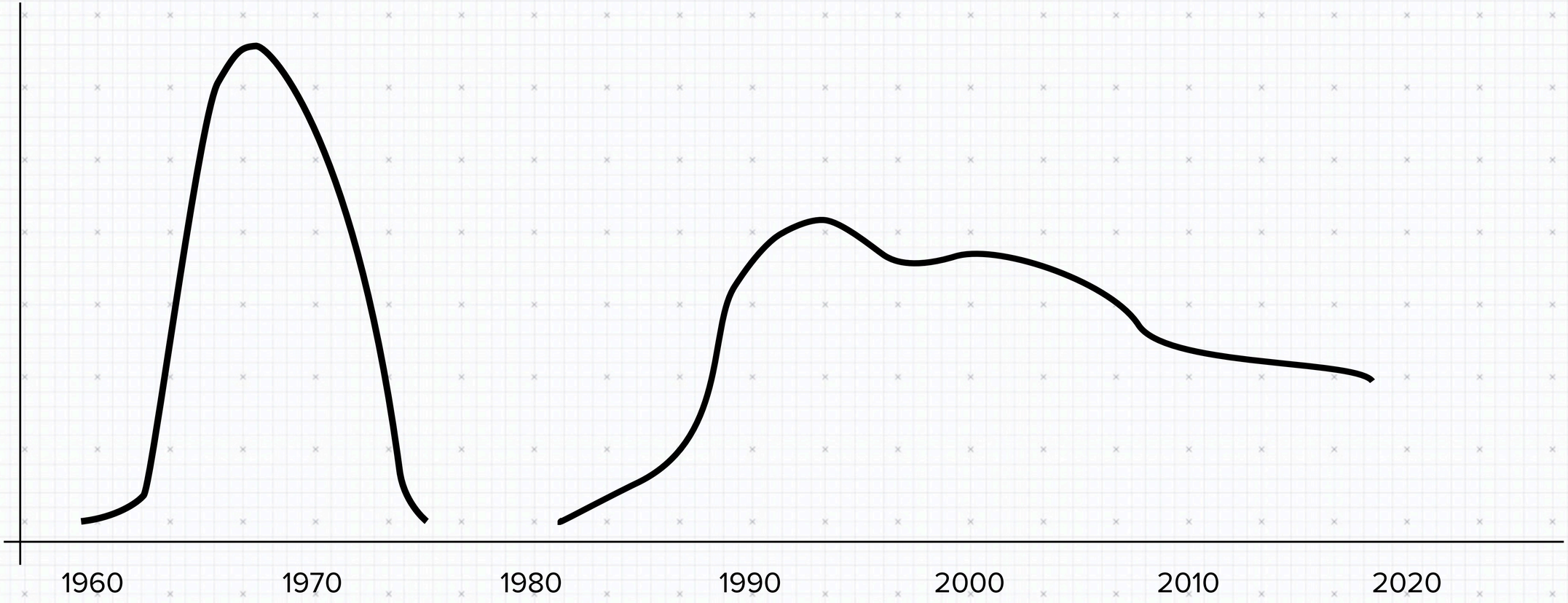
Ha vivido en **5 países diferentes** en los últimos años

# 02

# ANTECEDENTES

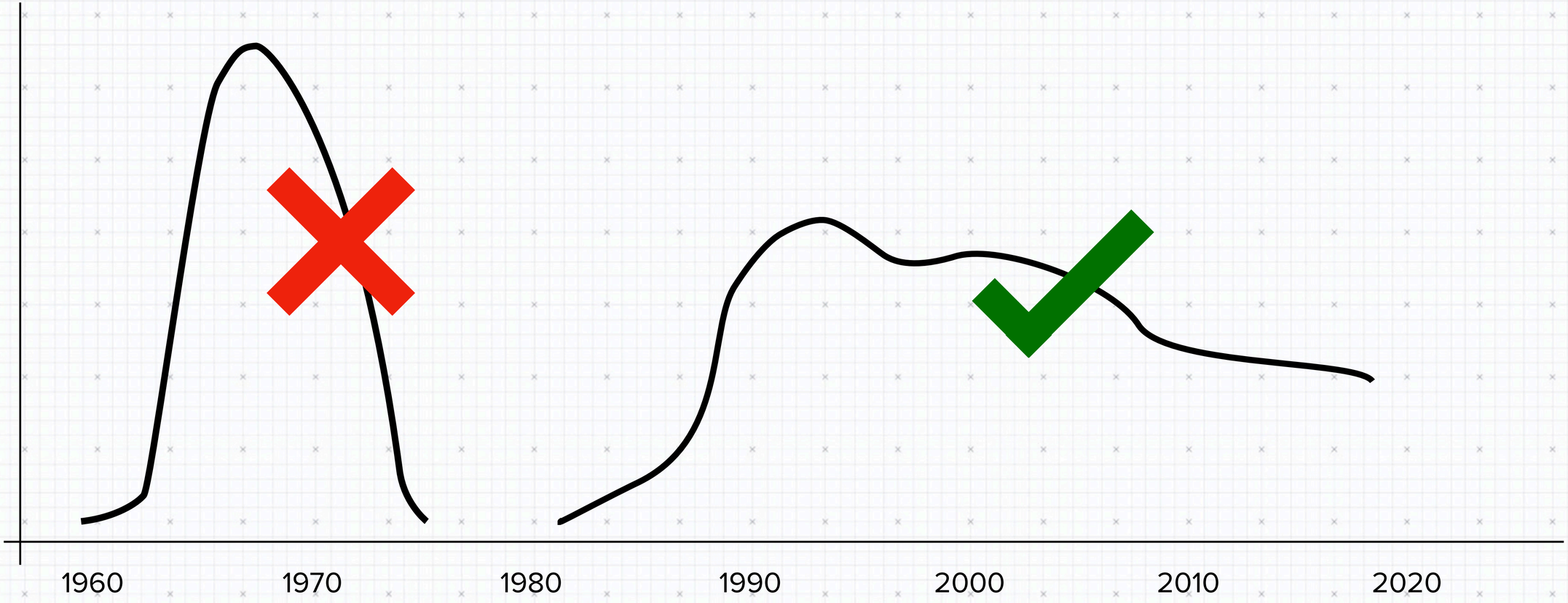



**Presupuesto Apollo**




**Presupuesto Apollo**

**Presupuesto ISS**




**Presupuesto Apollo**

**Presupuesto ISS**

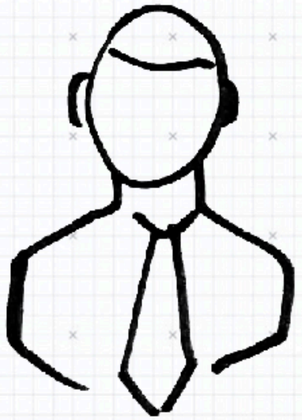
# 03

# OBJETIVOS

2020 2030 2040 2050 2060

ARTEMIS

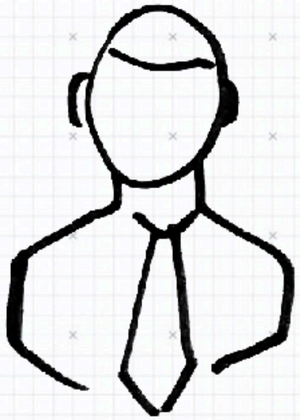
2020 2030 2040 2050 2060



**40 AÑOS**

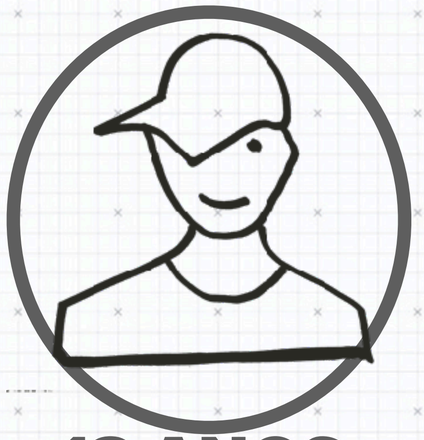
2020 2030 2040 2050 2060

**18 AÑOS**

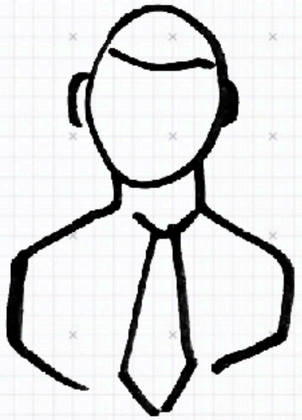


**40 AÑOS**

2020 2030 2040 2050 2060



18 AÑOS



40 AÑOS

# 04

# ESTRATEGIA

# COMO COMUNICAR

# COMO COMUNICAR

Millones

**SEE**

# COMO COMUNICAR

Millones

↓

**SEE**

Cientos de miles

↓

**ACT**

# COMO COMUNICAR

Millones

**SEE**

Cientos de miles

**ACT**

Miles

**ENGAGE**

# CÓMO COMUNICAR

Millones

**SEE**

Cientos de miles

**ACT**

Miles

**ENGAGE**

Cientos

**INSPIRE**

# PIEZA ARTÍSTICA

# PIEZA ARTÍSTICA

↓

# NOTICIA

↓

Millones

# PIEZA ARTÍSTICA

↓

# NOTICIA

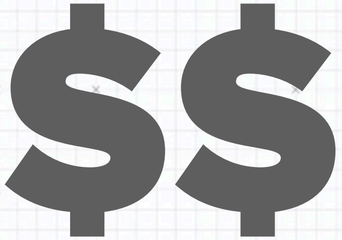
↓

Millones

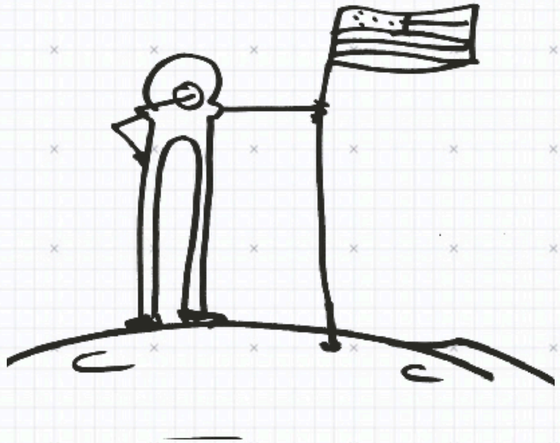
**INSPIRAR** →

Cientos

→



↑



# PIEZA ARTÍSTICA

↓

# NOTICIA

↓

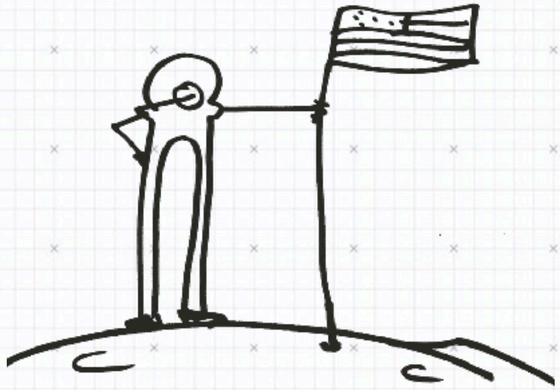
Millones

**INSPIRAR** →

Cientos

→ **$$**

↑



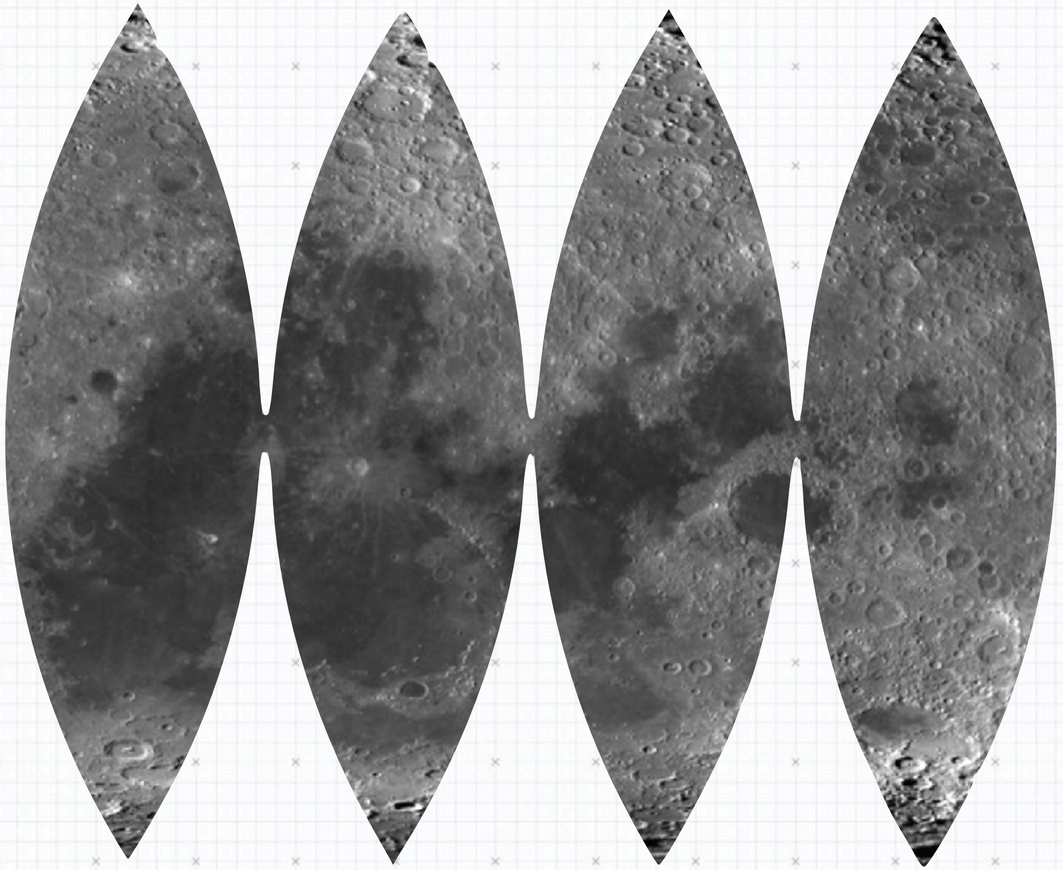
# 05

# PIEZA ARTÍSTICA

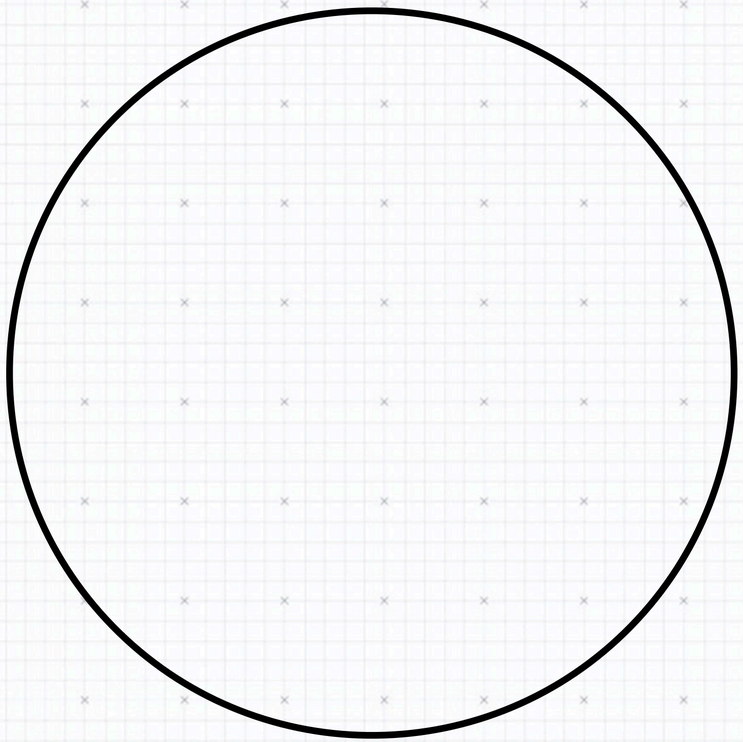
SEE ACTE

# 05_PIEZA ARTÍSTICA

DATA NASA



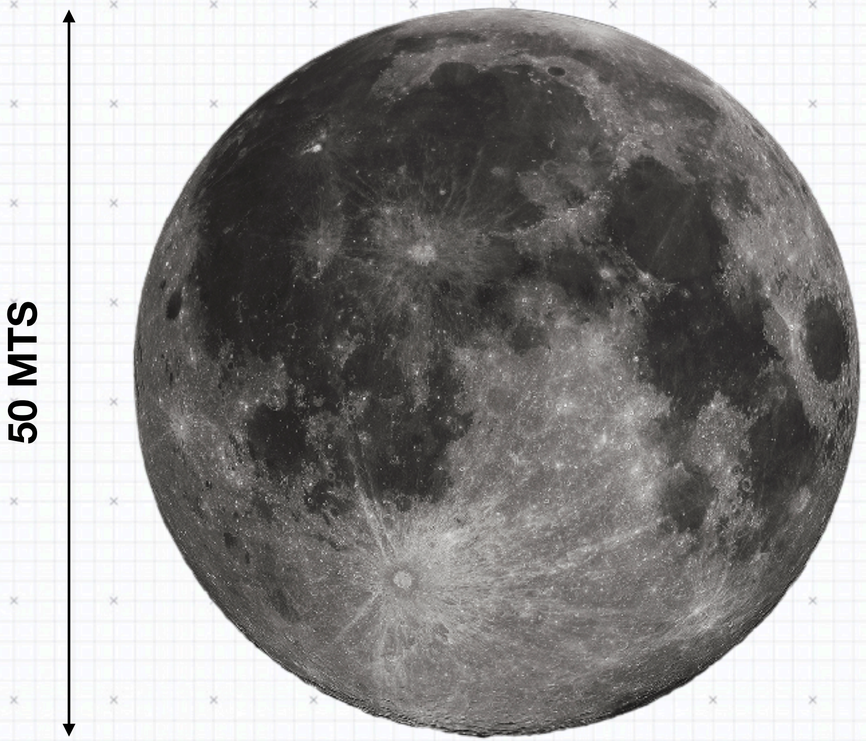
DATA NASA



ESFERA HINCHABLE

DATA NASA

ESFERA HINCHABLE




ESFERA HINCHABLE

# 05_PIEZA ARTÍSTICA

# 05_PIEZA ARTÍSTICA

Judy
MAGGIO
Ron
OLIVEIRA
10:00
77°
KEYE TV
weareaustin.com
Leif Johnson Ford Used
Pentagon grappling with allowing openly gay troops while trying to chang

# PRENSA ESCRITA



## Una veintena de proyectos de negocio compiten en la 'Startup Weekend Murcia'

:: EFE

**CARTAGENA.** Emprendedores de toda la Región se darán cita el próximo fin de semana en la tercera edición de la 'Startup Weekend Murcia', una iniciativa que se celebra simultáneamente en todo el mundo con el objetivo de fomentar el emprendedurismo y convertir ideas novedosas en realidades empresariales.

La presidenta de la Asociación de Jóvenes Empresarios de Cartagena (AJE), María Teodora Guillén, señaló que en las anteriores ediciones de estas jornadas, que suelen reunir a una veintena de emprendedores, dio lugar a la creación de varias empresas.

Las jornadas tienen un componente de competición, ya que se premia a las mejores iniciativas que se desarrollen.

Los participantes tendrán 60 segundos para exponer sus ideas de negocio y trabajarán durante el fin de semana para completar los pasos para constituir una empresa. Es la primera vez que este evento se lleva a cabo en Cartagena, y en las mismas fechas se celebrará de manera simultánea en 17 ciudades de todo el mundo.

## Ballesta señala que hay un «ajuste de precios en todos los ámbitos por la caída del consumo»

:: EP

**MURCIA.** El consejero de Universidades, Empresa e Investiga-

# La NASA llega a Madrid

Los seleccionados recibirán un total de 58 horas de formación y 24 de mentorización, y durante tres meses trabajarán en grupo en el desarrollo de ocho ideas de ne-

Uno de los objetivos del programa 'SpeedUp' es «fomentar la creación de empresas y emprendedores en la Región de Murcia», destacó el consejero José Ballesta, que infor-

Los seleccionados recibirán un total de 58 horas de formación y 24 de mentorización, y durante tres meses trabajarán en grupo en el desarrollo de ocho ideas de ne-

Uno de los objetivos del programa 'SpeedUp' es «fomentar la creación de empresas y emprendedores en la Región de Murcia», destacó el consejero José Ballesta, que infor-

# REDES SOCIALES

# PÁGINAS WEB

microsiervos

PORTADA SECCIONES/BUSCAR HUMOR CONTACTAR TIENDA

## La NASA educa a las siguientes generaciones

SEEACTENGA

# APP

# 05_PIEZA ARTÍSTICA

# APP

## 1 EXTENDER LA EXPERIENCIA

Dar una **experiencia más profunda** a solo contemplar la esfera. Poder tener una vinculación interactiva con los usuarios

## 2 TRANSMITIR TODOS LOS DATOS DE LA NASA

Hacer visible para el público general la información que ha recogido la NASA durante décadas de una forma didáctica y adaptada al público general

## 3 ACERCARNOS A NUESTRO TARGET

Mediante la app llegamos a nuestro público objetivo, a través de los canales que usa la gente joven de forma interactiva y lúdica.

# INFO

## 1 EXPERIENCIA AUGMENTED REALITY

Desarrolla una **capa 3D**, sobre la imagen real de la esfera hinchable

## 2 DATOS DE LA NASA

Aprovecha la base de datos de la NASA, y los extiende: Sitios de alunizaje, geografía etc. Sobre los que podremos pedir más información

# QUIZ

## 1 GAMIFICAR LA EXPERIENCIA

La gamificación nos permite vincularnos más a la aplicación y esto supone estrechar los lazos entre la información científica y el público joven.

## 2 EXTENDER INFORMACIÓN CIENTIFICA

Educar a través del juego, con información científica a nuestro publico.

## 3 ACERCARNOS A NUESTRO TARGET

Mediante la gamificación podemos integrar grupos de usuarios y generar clasificaciones que luego se compartirán en redes sociales para viralizar la acción.

# MOONTRACK

## 1 EXTENDER LA EXPERIENCIA AL MUNDO

La luna hará de medio para colocar un elemento 3D, de modo que todo el mundo pueda acceder a los datos.

## 2 EXTENDER A LA CARA OSCURA

La aplicación permitirá poder girar la luna y ver la geografía de la cara oculta, desconocida para la gran mayoría de la gente.

## 3 GAMIFICACIÓN CIENTÍFICA

A través del modelo 3D de la NASA, el usuario podrá interactuar con la luna explorando áreas de interés científico, como por ejemplo dónde montar una base lunar

# MOONTRACK

## 1 EXTENDER LA EXPERIENCIA AL MUNDO

La luna hará de medio para colocar un elemento 3D, de modo que todo el mundo pueda acceder a los datos.

## 2 EXTENDER A LA CARA OSCURA

La aplicación permitirá poder girar la luna y ver la geografía de la cara oculta, desconocida para la gran mayoría de la gente.

## 3 GAMIFICACIÓN CIENTÍFICA

A través del modelo 3D de la NASA, el usuario podrá interactuar con la luna explorando áreas de interés científico, como por ejemplo dónde montar una base lunar

# ENGAGEMENT

OPEN
MOON
NASA

# JORNADAS

## 1 UN GRAN PASO PARA EL HOMBRE

Como llegamos a la Luna, y conquistamos el reto más importante de la historia.

## 2 VOLVER PARA QUEDARSE

Charla sobre Artemis, Getway y salto a Marte

## 3 HACK THE MOON

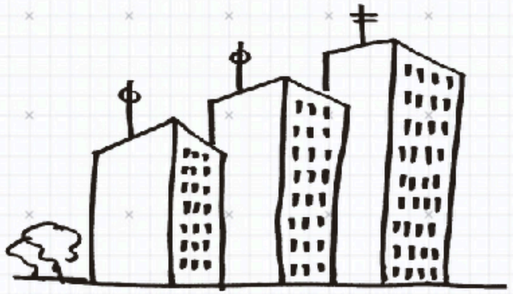
Como es el día a día de los ingenieros en la NASA contado por ellos mismos

## 4 LA LUNA: PARAISO INHÓSPITO

Como es el entorno lunar y como será la vida en una colonia en nuestro satélite

# LOGÍSTICA

# ACCIÓN ARTÍSTICA



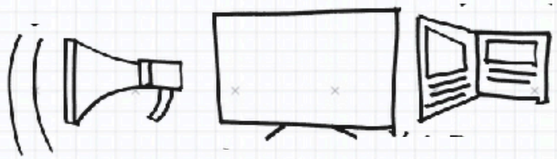
CIUDADES

→

$$

GASTOS

→



PROYECCIÓN MEDIÁTICA

# 06

# RESUMEN

NOTICIA

INSPIRE
INFORME
EDUQUE

ARTEMIS

**NOTICIA**

**INSPIRE**
**INFORME**
**EDUQUE**

**ARTEMIS**

SEE

↓

ACT

↓

ENGAGE

↓

INSPIRE

**NOTICIA**

**INSPIRE**
**INFORME**
**EDUQUE**

**ARTEMIS**

SEE

↓

ACT

↓

ENGAGE

↓

INSPIRE

**NOTICIA** — **INSPIRE** **INFORME** **EDUQUE** — **ARTEMIS**

SEE

↓

ACT

↓

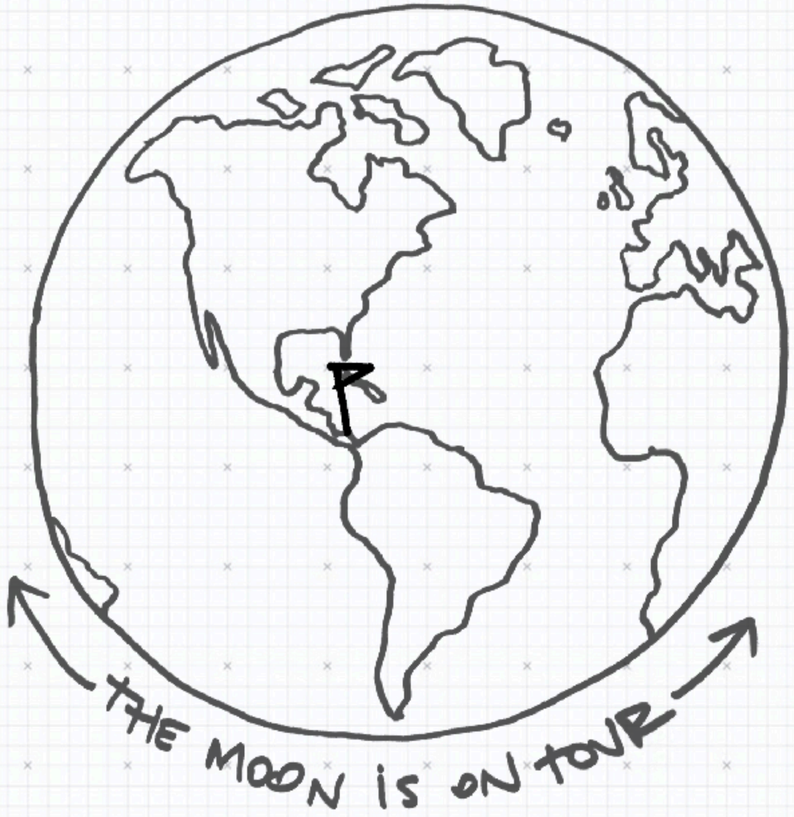
INSPIRAR

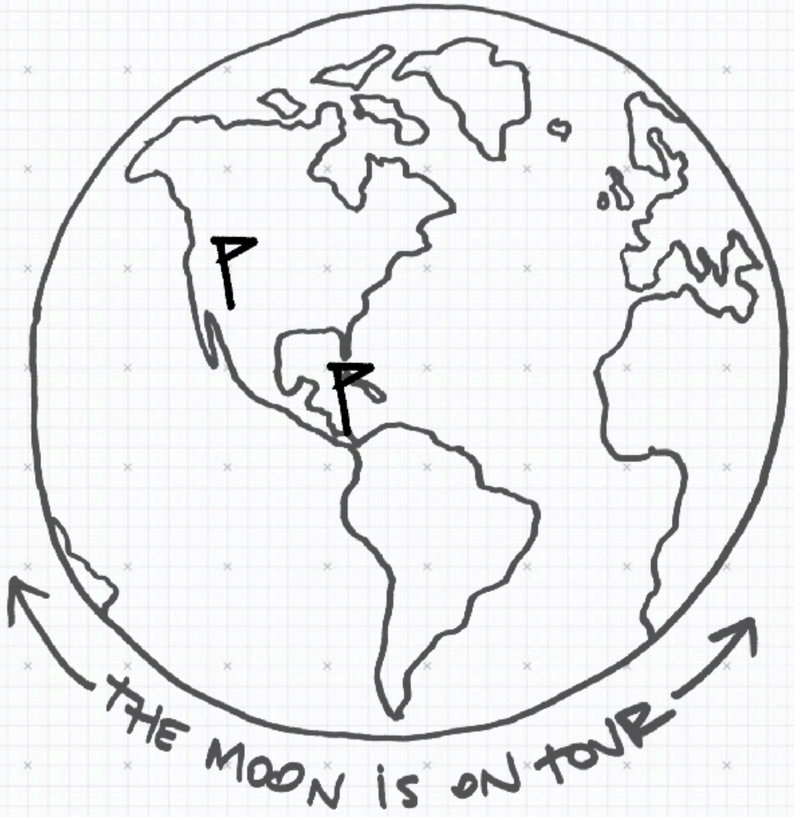
↓

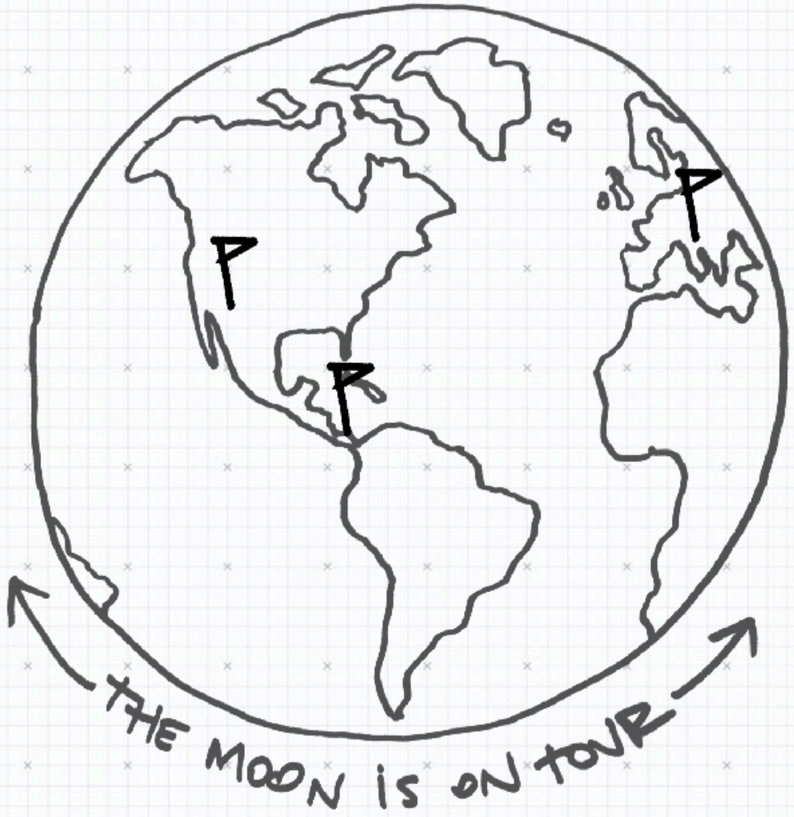
ENGAGE

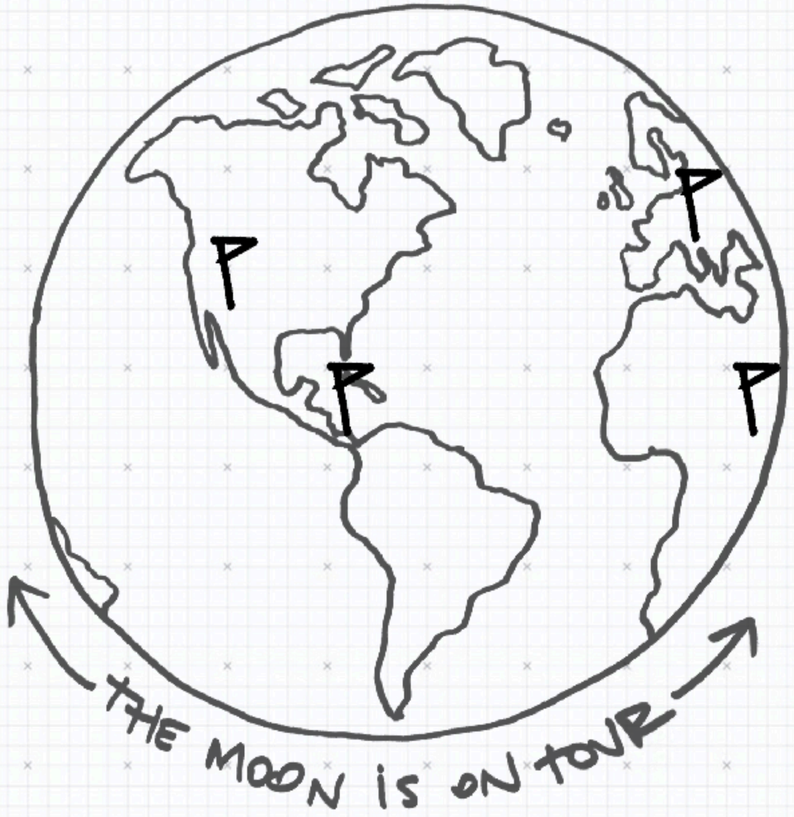
↓

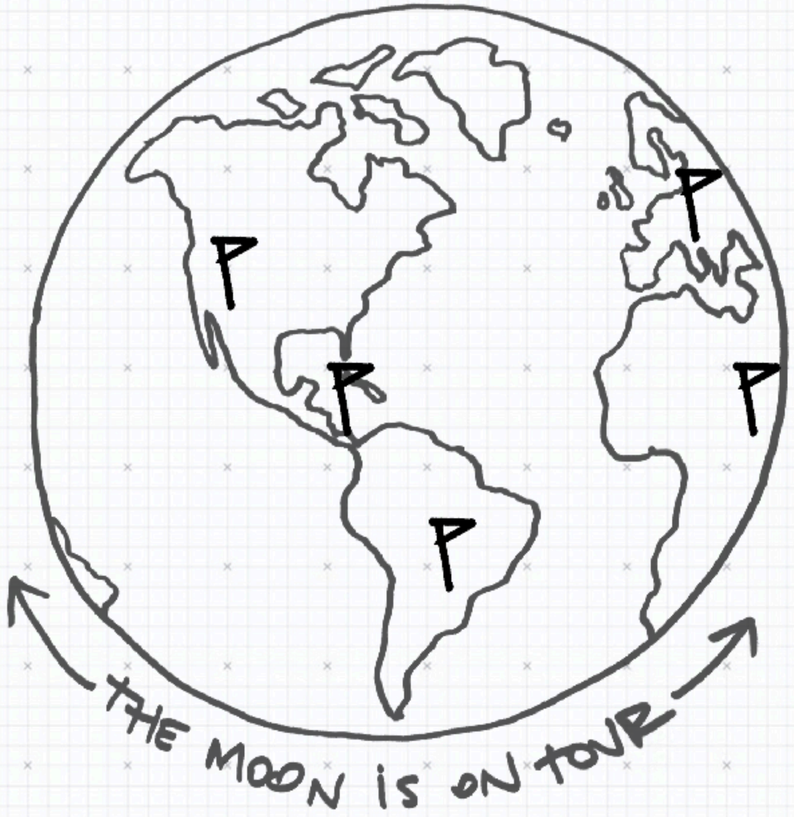
INSPIRE

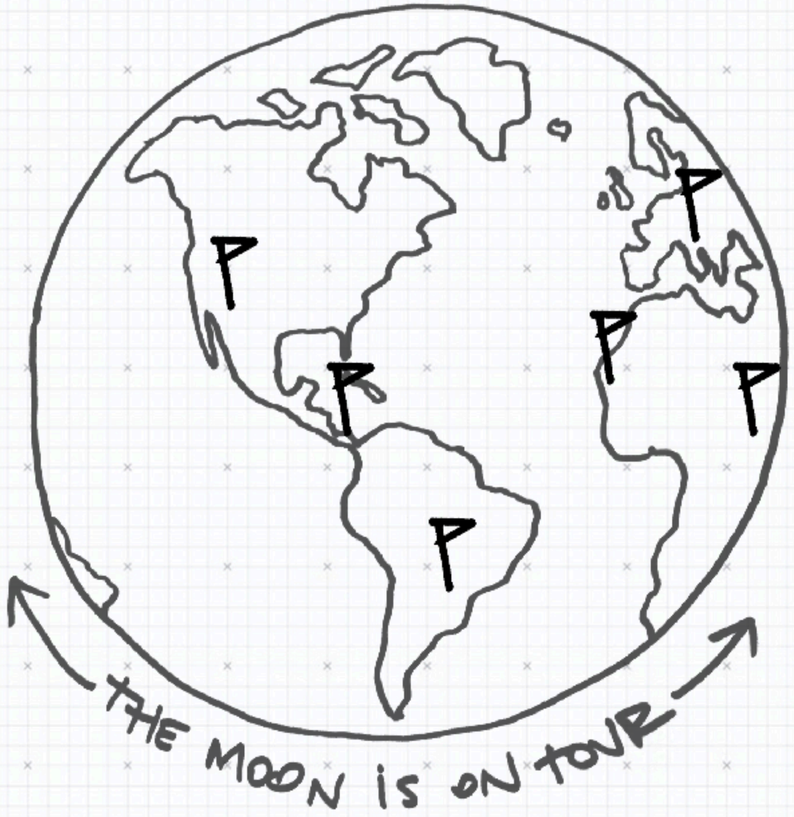

THE MOON IS ON TOUR

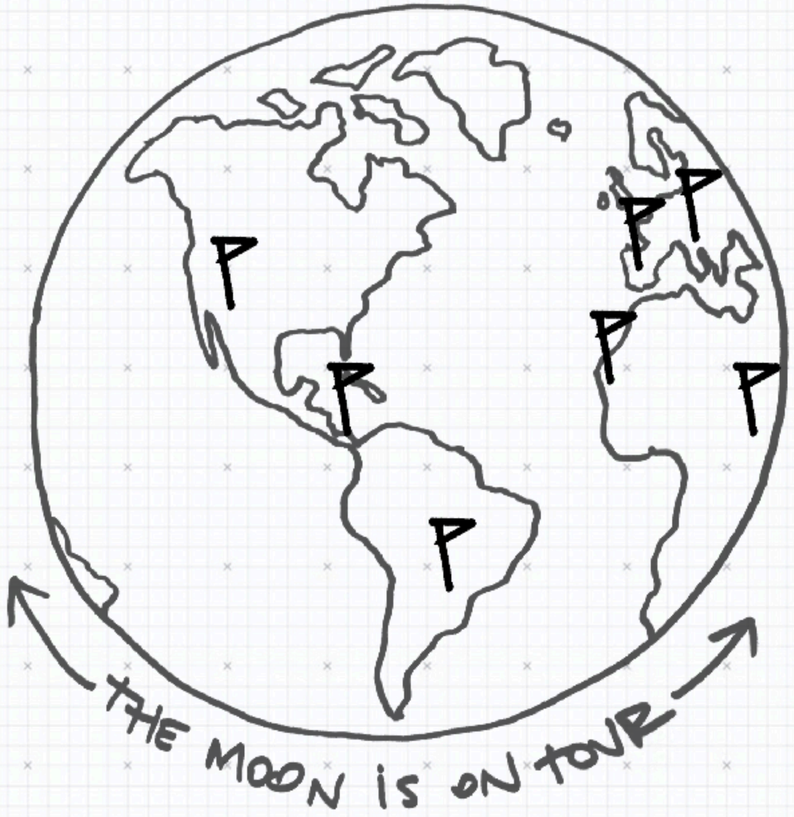

THE MOON IS ON TOUR

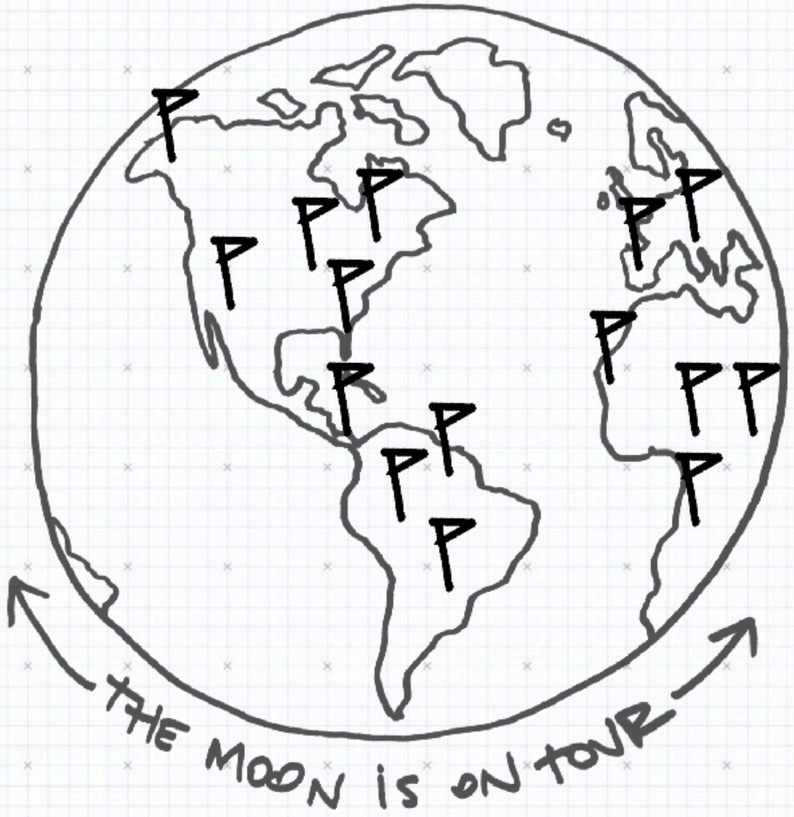

THE MOON IS ON TOUR


THE MOON IS ON TOUR


THE MOON IS ON TOUR


THE MOON IS ON TOUR


THE MOON IS ON TOUR


THE MOON IS ON TOUR

# 06_RESUMEN