



Introducción



La Facultad de Artes y Diseño, (antes Escuela Nacional de Artes Plásticas) en colaboración con el PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales) preocupados por el desarrollo de los estudiantes, nos hemos dado a la tarea de involucrarnos en actividades que les permitan conocer el plano profesional para fomentar así su capacidad creativa e intelectual.

Punto de Encuentro es un proyecto realizado por los grupos de: Dimensionalidad e Intervención Espacial, Registro de Imágenes y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y Construcción de Marca e Interacción Profesional; en el que el alumno desarrollará la escenografía, ambientación, vídeo, coordinación y logística de patrocinios, entre otras actividades.



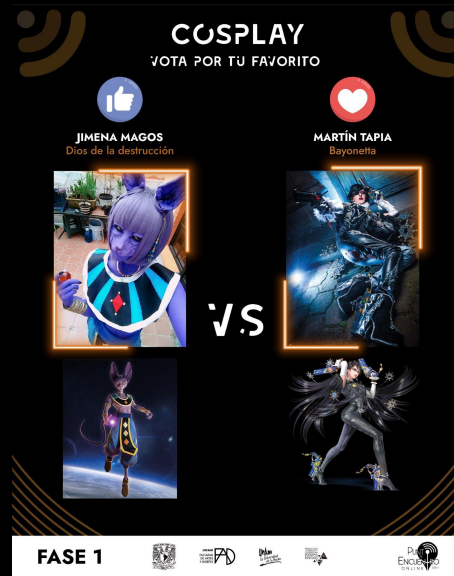
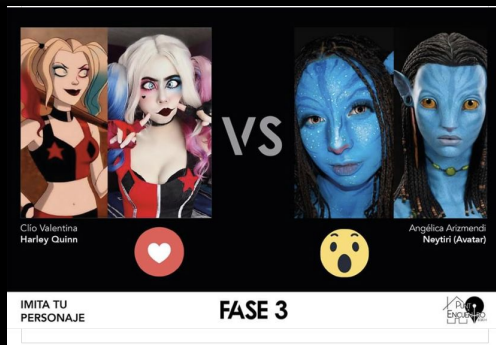
Antecedentes

Presencial



Antecedentes

En línea



#PuntoDeEncuentro



Temática

La interacción con los videojuegos permiten hoy en día la socialización entre personas a distancia (debido a los recientes acontecimientos con la pandemia), por lo que desde ya hace muchos años y de generaciones en generaciones los videojuegos han tomado un papel importante en la vida de las personas, retomando fuerza en los últimos dos años de aislamiento, esto ha sido porque nos transportan a realidades y situaciones que en la vida real no podrían ser posibles desde la comodidad de nuestra casa (ya sea en dispositivos móviles o consolas.)

Esto ha generado que las personas encuentren en los videojuegos una salida de su vida cotidiana, además de permitirles el conectar con otros jugadores a su alrededor debido a la gran diversidad en temáticas y maneras de abordar los videojuegos.

Es por ello que títulos como Super Mario Bros, Halo, Resident evil, God of war, Minecraft, Pac-Man, Street Fighter etc., han tenido un gran impacto y reconocimiento a nivel mundial.

Ficha técnica

Nombre del evento: Punto de Encuentro: READY PLAYER

Lugar: Online - Plataformas Digitales
(Facultad de Artes y Diseño, redes sociales de Punto de Encuentro)

Fecha: 2/Abril/2022

Acceso: Público general

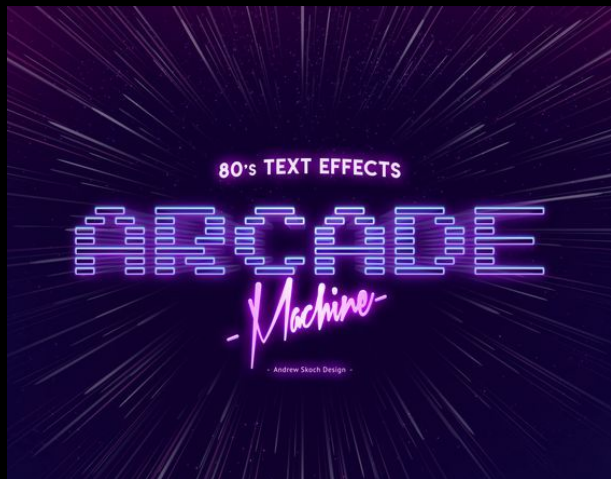
Aforo: Por definir

Tipo de evento: Festival de actividades lúdicas

Estilo

Se determinó una combinación de videojuegos actuales con videojuegos clásicos. Rescatando algunas de las características más predominantes de los dos estilos de videojuegos como lo son: los colores vibrantes y neón (simulando luces led) + los gráficos clásicos (píxeles) y la música o sonidos arcade (de videojuegos clásicos).





IDENTIDAD





READY PLAYER

2022-2

Paleta de color



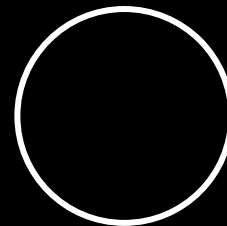
Azul: #00EAFF



Rosa: #FF006C



Morado: #C300FF



Negro: #000000



Verde: #3EDF1F



Naranja: #FF6102



Azul marino:
#0600FF



Blanco: #FFFFFF

ZONAS POR ACTIVIDADES

Códigos de color por área

RETAS DE VIDEOJUEGOS (4)

CONCURSO DE COSPLAY (1)

GALERÍA DE ILUSTRACIONES (1)

CÁPSULAS (5)

PELÍCULAS (3)

REDES SOCIALES (4)

1. RETAS DE VIDEOJUEGOS

Coordinadores: María y Luis Fernando

Descripción breve: Retas entre los participantes en las que los primeros lugares obtendrán un premio.

Contenido: Se plantean para esta área de 4 a 5 videojuegos (contando con juegos actuales y retro), entre los cuales se encuentran las siguientes opciones:

- Mario Kart
- Call of duty / PUG new stage
- Clash Royale
- Pacman
- Pinturillo / Gartic Phone



2. COSPLAY

Coordinadores: Joanna y Guadalupe

Descripción Breve: Concurso de cosplay sobre personajes de videojuegos.

Contenido: Contará con dos categorías, Amateur y Profesional en las cuales se incluye el body paint, esta se realizará a través de reacciones por redes sociales.

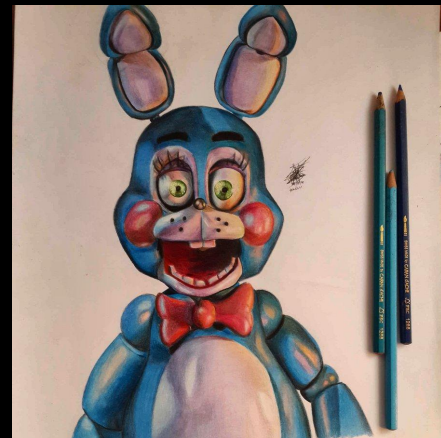


3. GALERÍA DE ILUSTRACIONES

Coordinador: Alejandro

Descripción breve: Actividad donde se busca la participación de todo público con el objetivo de crear una galería virtual con la temática gamer a través de la recepción de ilustraciones realizadas por los alumnos.

Contenido: Se tomarán en cuenta dos categorías, Digital y Análogo. Con temáticas como : Paisajes de videojuegos, Personajes, Original Character (OC), Escenas y Crossovers.



4. CÁPSULAS

Coordinadores: Dany y Liz

Descripción breve: Videos cortos sobre diversos temas y actividades dentro de los videojuegos o con temas afines a este los cuales no excederán los 5 minutos.

Contenido: Dentro de los temas para las cápsulas estarían:

- Datos curioso
- Easter eggs
- Trivias
- Difusión de proyectos de alumnos de la facultad
- Detrás de cámara



5. PELÍCULAS

Coordinadora: Vania

Descripción breve: Proyección de 3 películas distintas a lo largo del evento (mañana 10:30, tarde 15:30 y noche 20:30), contemplando 15 minutos de recepción (unión de los alumnos a salas)

Contenido: Los títulos fueron elegidos mediante votación del equipo de los cuales se quedaron...

- LEGO: Batman 1:44hr
- Resident Evil 1:40hr
- Pokemon: Detective pikachu 1:44hr



6. REDES SOCIALES

Coordinadores: Mike y Vania

Descripción: Gestionar publicaciones para redes sociales (instagram, facebook, tik-tok), el número de post por día, los horarios y la promoción de cada una de las actividades que se darán para el evento.

Contenido: Se realizará la difusión y la promoción tanto del evento como de cada una de las áreas y actividades.

