

VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

CANALES:

MEDIOS DIGITALES

PUBLICIDAD EXTERIOR

MEDIOS IMPRESOS

MERCHANDISING DE SEDUCCIÓN

ESTRATEGIA DE MKT

Ticket de entrada como parte del plan de adhesión al proyecto, en donde por medio del código QR los visitantes podrán acceder al sitio oficial del proyecto, donde se busca conformar una "comunidad sensibilizada", financiación y colaboración. Además de mostrar la 2^{da} y 3^{era} etapa como parte de las estrategias de compromiso del museo con el medio ambiente y la comunidad local.



MUSEO BUSCA ABRIRSE A LA COMUNIDAD A TRAVÉS DEL TERRITRIO (PARQUE)



APP ACCIÓN CONTRA EL FUEGO

Sistema de alerta de siniestros para avisar directamente a bomberos del sector sobre un foco de incendio, esto en base a un compromiso en conjunto entre residentes y bomberos del sector



SEÑALÉTICA BIENVENIDA
Señalética en el territorio para señalar vías de acceso al parque.

EXPERIENCIA NUESTRO TERRITORIO VIVO

Sala domo con proyección mapping en Museo Fonck, sobre experiencia de visita Parque Reñaca Alto (recorrido, relato de sensaciones, puesta en valor ecosistema del lugar.)

01

Puesta en valor a través de una experiencia: Sala experiencia revaloración parque Reñaca Alto (mapping interactivo)

EXPERIENCIA CONTROLADA

OBJETIVO
Contribuir al trabajo colaborativo de diferentes actores dentro del territorio.

01

ETAPAS DONDE SE CENTRA EL PROYECTO

02

Proceso de vigilancia en conjunto con vecinos y bomberos para custodia e identificación de espacios en riesgo de incendio

INTERVENCIÓN CONTROLADA

OBJETIVO
Fomentar el cuidado y empoderamiento del territorio

02

“PLAN ESTRATÉGICO PARA REVALORIZAR Y CONTRIBUIR AL RESCATE POR MEDIO DE LA ACCIÓN CONTROLADA EN UN TERRITORIO COMBINADO CON UN TRABAJO COLABORATIVO ENTRE EL MUSEO FONCK Y EL PARQUE REÑACA ALTO”.

03

Trabajo en conjunto con vecinos y la municipalidad para definir vías seguras de ingreso al parque

VINCULACIÓN CONTROLADA

OBJETIVO
Contribuir al trabajo colaborativo de diferentes actores dentro del territorio.

03

PUESTA EN VALOR A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA EXPERIENCIA

Tiempo estimado: 6 a 8 meses.

A

Fase Levantamiento y planificación
Mesas de trabajo entre Museo Fonck, Corporación Pulmón Verde y los actores involucrados.

B

Fase de creación y desarrollo de experiencia
Creación de la experiencia en base a la definición de registros tomados del parque.

C

Fase de implementación
Puesta en marcha de la experiencia dentro del museo. loops audiovisuales en el domo geodésico.

D

Fase de supervisión y evaluación
Supervisión de funcionamiento y evaluación para su constante mejora.

ACTORES CLAVES

Museo Fonck, Agrupación Pulmón Verde, Bomberos, Subdere, productora audiovisual (mapping) y programador, U. de Patrimonio.

INTERVENCIÓN Y RESCATE

Tiempo estimado: 2 a 3 meses.

A

Fase mesas de trabajo informativo:
Mesas de trabajo entre Museo Fonck, Corporación Bomberos para analizar registros de incendios y zonas de riesgo.

B

Levantamiento de requerimientos
Conformación de grupo de trabajos para crear una instancia de acción de cuidado y rescate para el parque.

C

Desarrollo sistema y testeo
Se desarrollara una APP de alerta de incendio en el que vecinos puedan dar aviso directo a bomberos.

D

Lanzamiento
Se dará a conocer la APP a los usuario, haciendo énfasis en potenciar la vinculación de la comunidad con el espacio.

E

Mantenimiento, evaluación y actualizaciones
Se realizará la mantención de la APP y desarrollarán actualizaciones para dar soporte y mejorar uso.

ACTORES CLAVES

Museo Fonck, Corporación Pulmón Verde, vecinos, bomberos del sector, programadores.

VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Tiempo estimado: 12 a 18 meses.

A

Recopilación de antecedentes
Mesas de trabajo para la recopilación de antecedentes de terreno.

B

Planificación
Definición de tiempos y desarrollo de propuestas para obtener financiamiento mediante fondos concursables.

C

Propuesta de comunicación
Desarrollo de gráfica para señalética cartel de bienvenida con indicación de entrada al parque.

D

Implementación
Instalación de cartel de bienvenida en el acceso principal al parque.

ACTORES CLAVES

Museo Fonck, Agrupación Pulmón Verde, vecinos del sector, Munic. Viña del Mar, quiero mi barrio, PUCV, Dep. Asesoría urbana V. del Mar.

ETAPAS EN LAS QUE SE CENTRA EL PROYECTO