



Estoy bien yo, estás bien tu, estamos bien todos.

Juegos Callejeros
“espacios populares para esatr juntos”

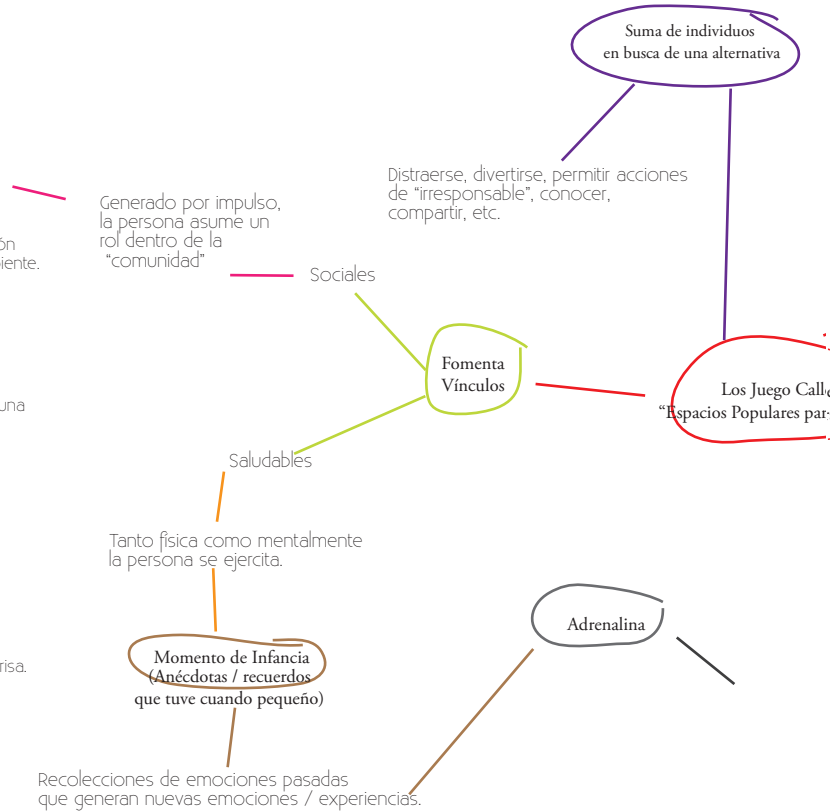
El Duro: tiene el control del juego, porque lo domina, y al dominarlo genera confianza y credibilidad en las personas restantes.

El aprendiz: Observa y está atento a lo que pasa, y como actúan los demás, para así aprender y coger confianza con el juego, sin dejar a un lado la "mamadera de gallo"

El payaso: Le da ambiente al juego, centro de atención para el espectador, acepta y genera las burlas en el ambiente. No le importa no dominar el juego, sabe que comparte, se ríe y divierte a los demás

El "nuevo": Es nuevo dentro del grupo, no tiene ninguna relación establecida antes, inicio por el juego. El comportamiento varía dependiendo de la personalidad, pero el mismo entorno hace que se desenvuelva y cree confianza con las otras personas rápido y de una manera divertida.

El observador: No está jugando, pero está dentro del "equipo"/ grupo, es espectador, observa y comenta sobre lo que está pasando, o sobre alguien que está dentro del "equipo", humorisa el ambiente, no se atreve a jugar pero tiene el poder de la palabra y risa.



Espacio popular definido por relaciones de dominio (pertenencia) y desigualdad, generando así comportamientos compañeristas, cooperativos, entre los individuos presentes.

Ruptura entre lo Cotidiano y Homógeno

LA CALLE

Características

Escenario

Acciones lúdico-culturales, Herencia de nuestros antepasados. (Permanecen en la memoria de la persona, y en la cultura de esta misma)

Genera las condiciones adecuadas para promover **un vínculo espontáneo** dentro del círculo social.

Cotidiano, expresión Libre

Seguridad Confianza

Desarrollo de un "rol" espontáneo.

Ayuda a la persona en **"sentirse en casa"**

Generada por encuentro de emociones que es alimentada por el mismo ambiente.

Objetos cotidianos/ guerreros
Vocabulario no formal
entretenimiento "barato", fácil, rápido y conciso

mejores
"a estar juntos"

Quienes Somos



Somos una empresa de diseño enfocada en el diseño de experiencia. Diseñamos eventos, happenings e instalaciones que resuelvan las necesidades de nuestros clientes.

Objetivos design

Resolver conflictos y problemas que la empresa nos reporte, estudiarlos para brindar la mejor solución por medio del entretenimiento (juego), desarrollándose dentro del evento, bazar, fiesta etc.

Crear vínculos entre las personas que estén dentro del grupo que trabajamos.

Generar mejoras (trabajo, relaciones personales, confianza, autoestima, entusiasmo etc.) solucionar problemas de las empresas por medio de los juego callejeros.

Incrementar la productividad dentro de las empresas por medio del mejoramiento de relaciones laborales.

¿Que es?



Es un servicio donde usamos la mecánica de los juegos emergentes como una herramienta de gestión de recursos humanos en empresas.

Dependiendo de las necesidades del cliente se diseña la solución apropiada para resolver sus problemas.

Como

design

Brindamos soluciones a diferentes empresas,

1. Empresas que cuentan con el área de recursos humanos.
2. Empresas que no tienen área de recursos humanos

Empresa con área de recursos humanos



1. El área de recursos humanos nos contacta y nos cuenta cual es su problema.
2. Analizamos esa información y le diseñamos la solución adecuada.
3. Presentamos propuesta a la empresa
4. Realizamos el evento/ happening diseñado.

Empresa sin área de recursos humanos



El evento

Una vez analizado los problemas en la empresa se arma el paquete.

Eventos espontaneos

Duración: No más de 2 horas

Comida: Pasabocas típicos: pastel gloria, Empanada, pastel de pollo, churro, buñuelos con ponymalta o tampico.

Apoyo: La persona que guiara el evento, un recreacionista y la persona que toma registro de lo que sucede.

Espacio: Exterior: anden, parque mas cercano o jardín.

Eventos espontaneos

Duración: No más de 2 horas

Comida: Pasabocas típicos: pastel gloria, Empanada, pastel de pollo, churro, buñuelos con ponymalta o tampico.

Apoyo: La persona que guiara el evento, un recreacionista y la persona que toma registro de lo que sucede.

Espacio: Exterior: anden, parque mas cercano o jardín.



Gracias

Nicolas afanadir y Maria Juliana Loaiza