

# Desarrollo de proyecto

## Objetivo General

Acercar y cautivar a la sociedad infantil chilena con el arte plástico, a través del museo de arte como instancia educativa.



## Objetivos Específicos

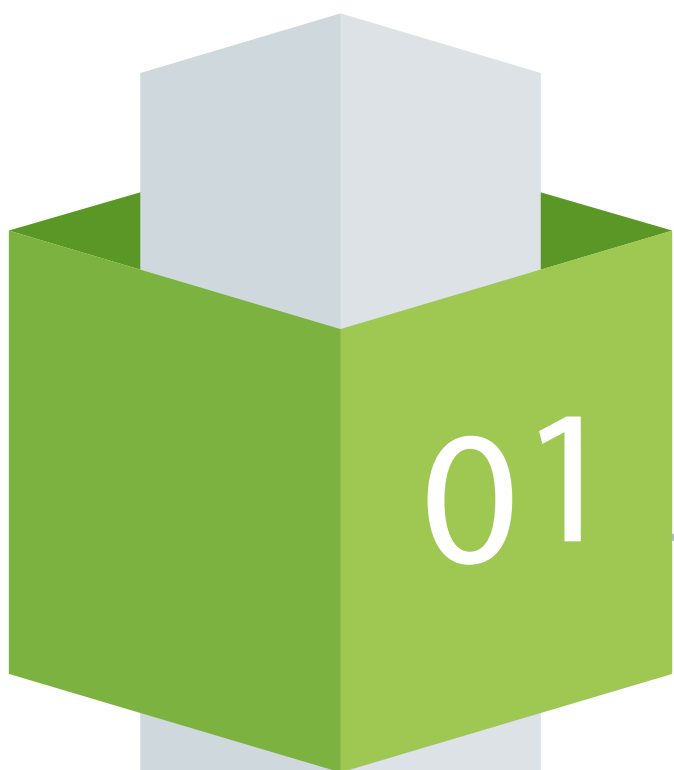
Generar una solución que permita una conexión niños/museo de manera que se logre un apoyo al aprendizaje significativo.



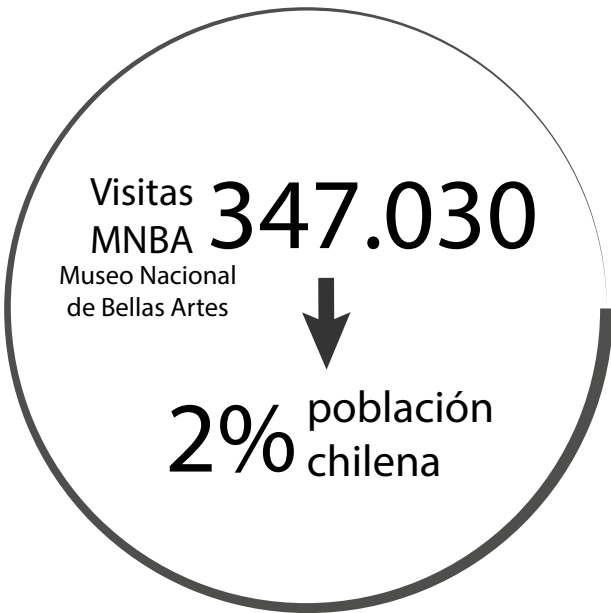
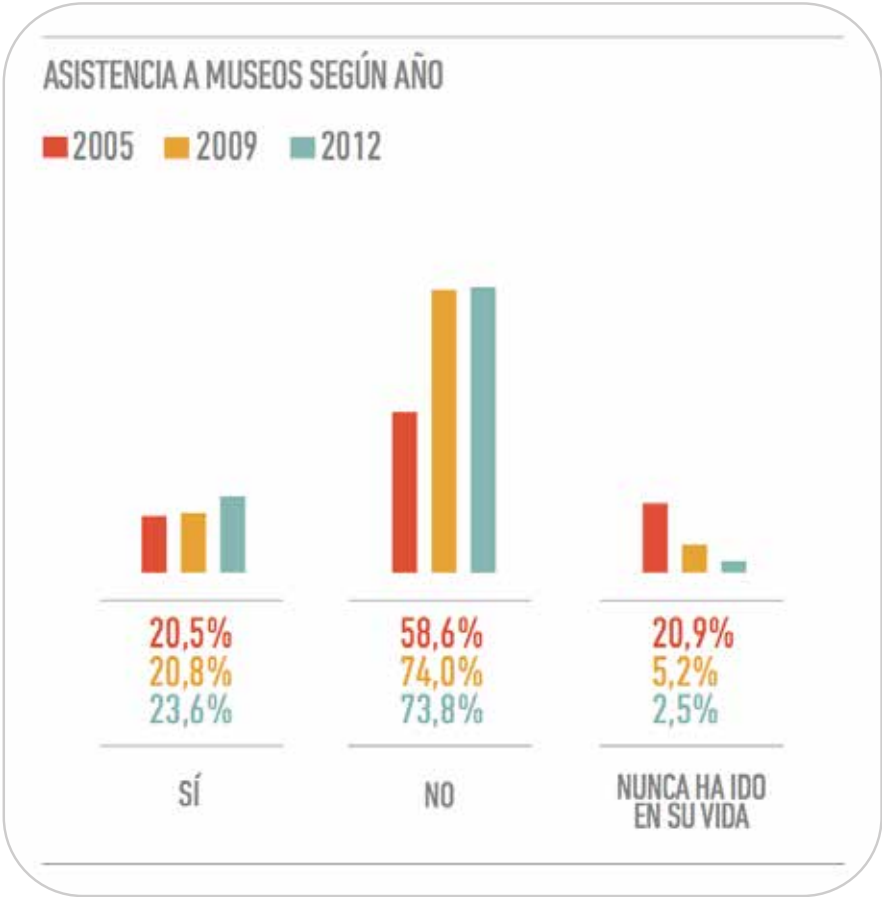
Cautivar al espectador a través del aprendizaje en museos de arte.



Generar una mayor afluencia de niños en los museos, donde se les explique desde la lectura plástica, la observación y el análisis del tema, de las obras.



### Problemática



### Área de oportunidad



Vinculación aula-museo a través del aporte al aprendizaje del arte plástico



### Conceptos de diseño

#### Experiencia de usuario



# Solución



Proyecto: “Experiencia infantil de acercamiento a los museos de arte como ente educativo en Chile”.

**Experiencia** de usuario de 9 a 11 años. Compuesta de **cuatro etapas** desarrolladas en conjunto de una **estación de trabajo móvil** y su contenido de **apoyo al aprendizaje**.



## Etapa 1

Experimenta y crea  
Encuentra los materiales para desarrollar esta etapa bajo la tapa roja

## Etapa 2

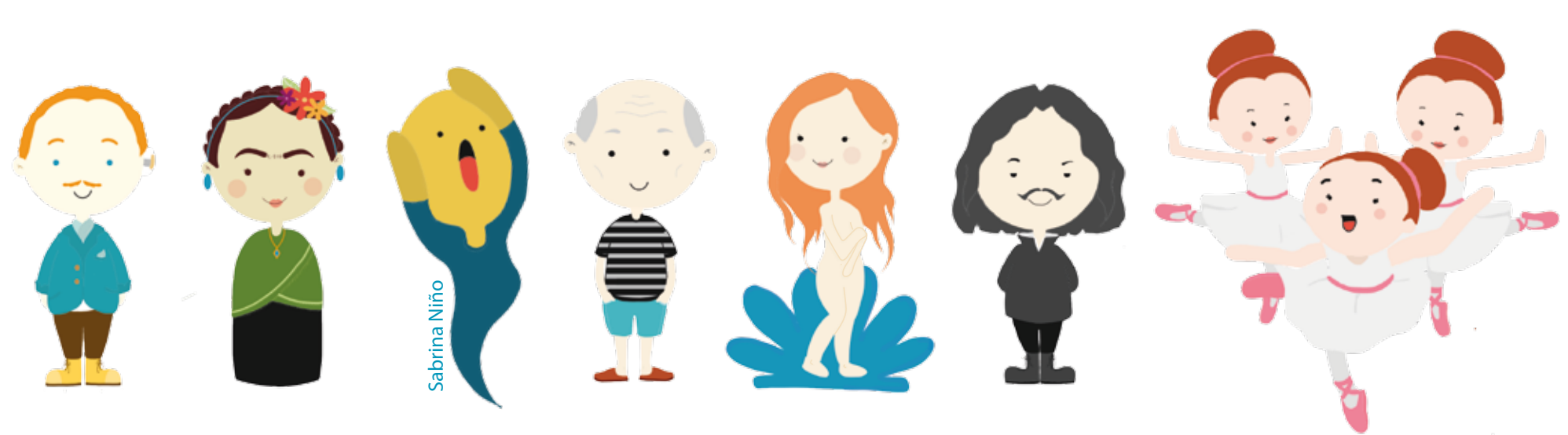
Visita al museo  
Usa los lápices pastel bajo la tapa verde para pintar una obra

## Etapa 3

Comparte  
Revisa los post-it bajo la tapa azul para compartir experiencias

## Etapa 4

Expone en el museo  
Retira la identificación bajo la tapa naranja y sé un nuevo expositor



# Cómo funciona la experiencia



## VivArt, Experiencia Creativa

