



FORMULA

VIVE LA EXPERIENCIA

WWW.GVA.ES

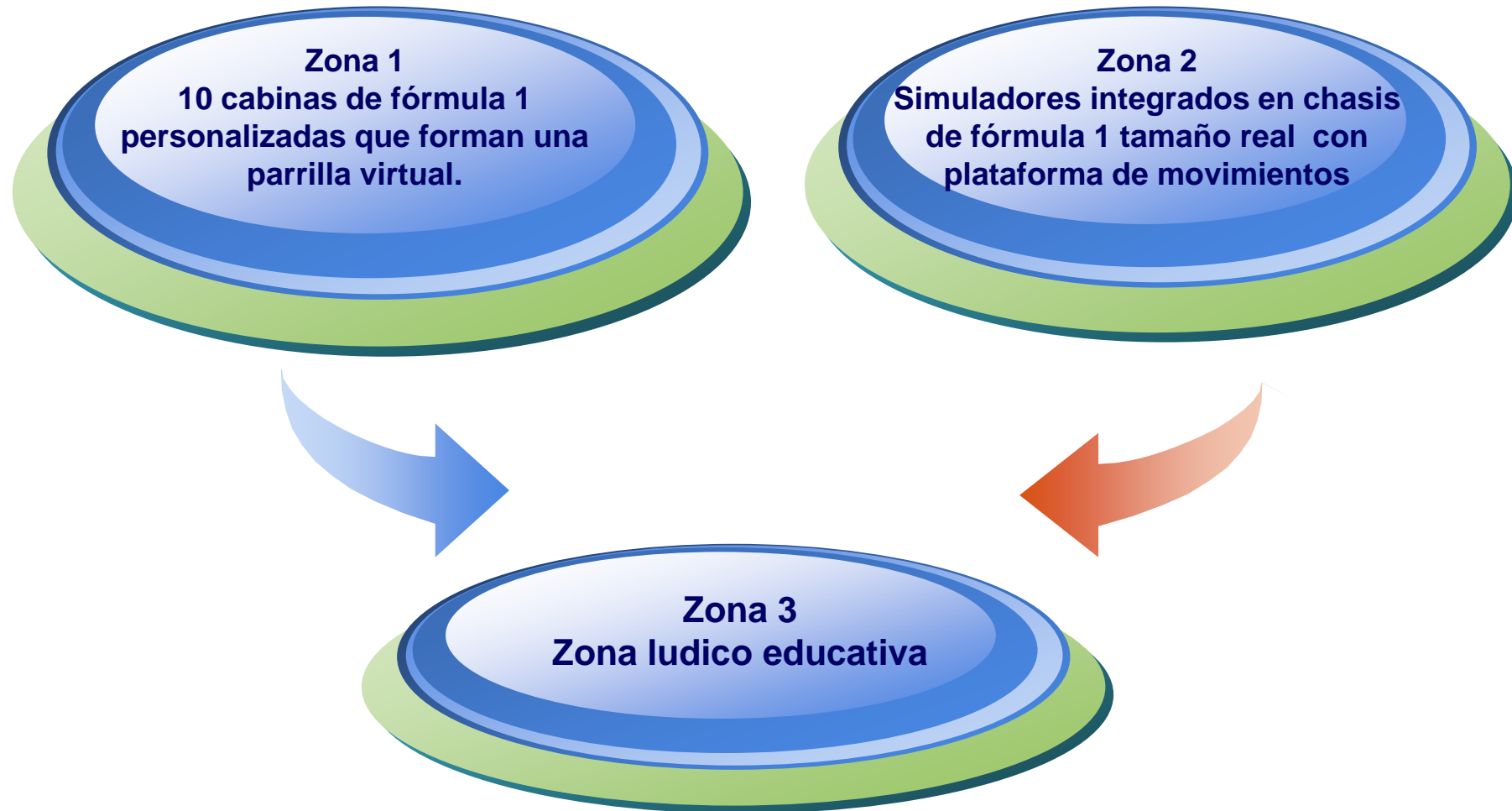
ÍNDICE

- 1** *INTRODUCCIÓN*
- 2** *DESARROLLO*
- 3** *CIRCUÍTO*
- 4** *SOPORTES PUBLICITARIOS*
- 5** *CALENDARIO*

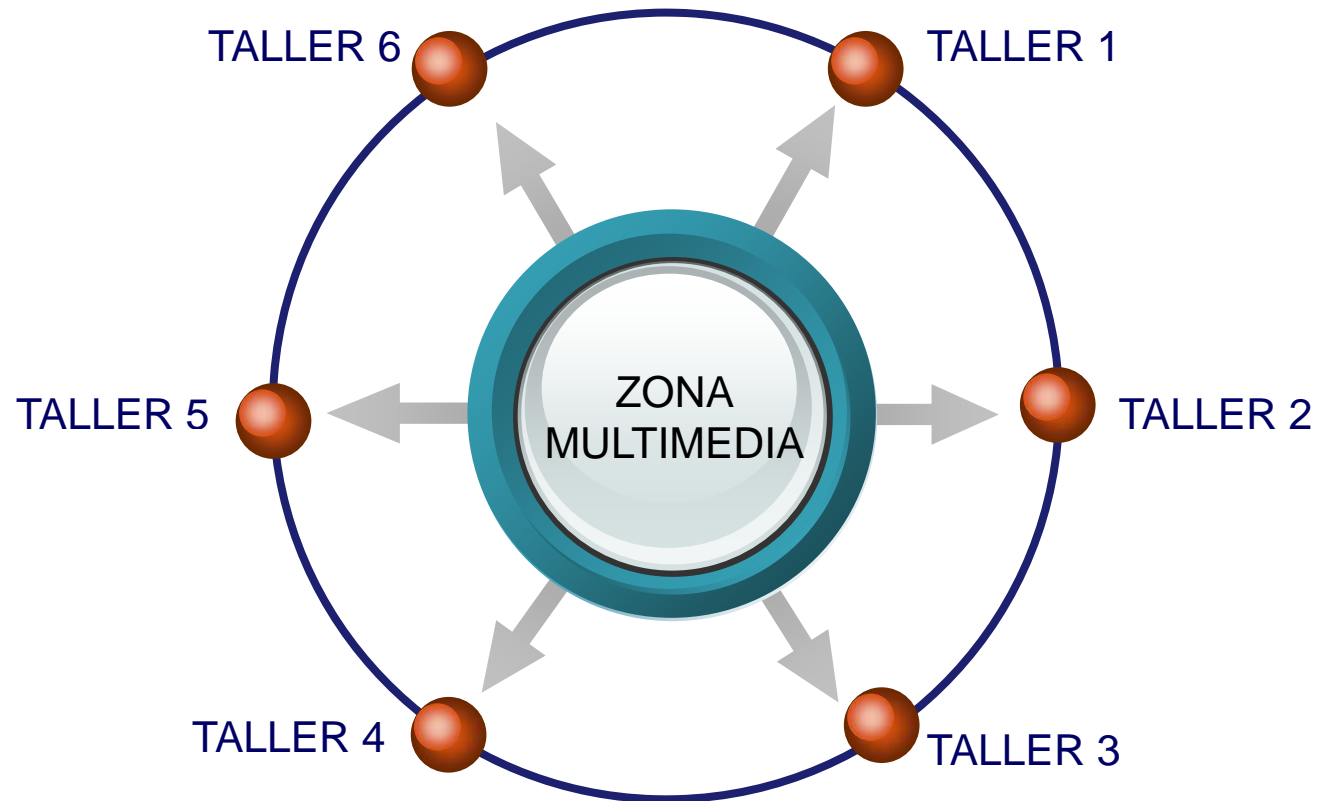
INTRODUCCIÓN

- La GENERALITAT VALENCIANA ha decidido desarrollar una experiencia piloto a través de la cual los asistentes podrán experimentar las sensaciones de un auténtico piloto de fórmula 1.
- Esta iniciativa innovadora pretende promocionar un deporte como la fórmula 1 y acercar a las diferentes poblaciones información acerca del próximo gran premio de Europa que se celebrará en valencia durante los próximos 5 años.
- Todas estas experiencias se vivirán a través de la conducción en un circuito virtual creado especialmente para este evento.

DESARROLLO



DISTRIBUCIÓN DEL EVENTO





- **ZONA 1.**

En la primera de las carpas se realiza una carrera virtual en el circuito urbano de valencia, la parrilla la conforman diez escuderías, compuesta cada una por dos coches.

Cada escudería dispone de un piloto real y otro virtual.

Los coches de estas escuderías estarán personalizados con los colores de los patrocinadores que estimen oportuno utilizar este soporte.

Cada cabina dispone de una pantalla individual de plasma situada en el frontal del coche.

Encima de las cabinas esta colocamos una pantalla de 120 pulgadas, retransmitiendo la carrera para facilitar la visión de los asistentes

En el exterior de las carpas principales se sitúan dos de menor tamaño donde se ubicarán otras dos pantallas de 120 pulgadas para facilitar a la gente que esta disfrutando de los talleres la visión de la carrera.

La carrera tendrá una clasificación de cinco minutos y una posterior carrera oficial de diez minutos de duración.





- **ZONA 2.**

En la segunda de ellas se encuentran dos simuladores integrados en dos chasis de formula 1 a tamaño real personalizados con los colores de los patrocinadores que estimen oportuno utilizar este soporte.

En estos dos coches correrán los ganadores de las tandas realizadas en la parrilla de cabinas.

Al final del día tendremos un ganador total del evento.

Esta fase final será retransmitida a través de las 4 pantallas de 120 pulgadas dispuestas en el resto de zonas.

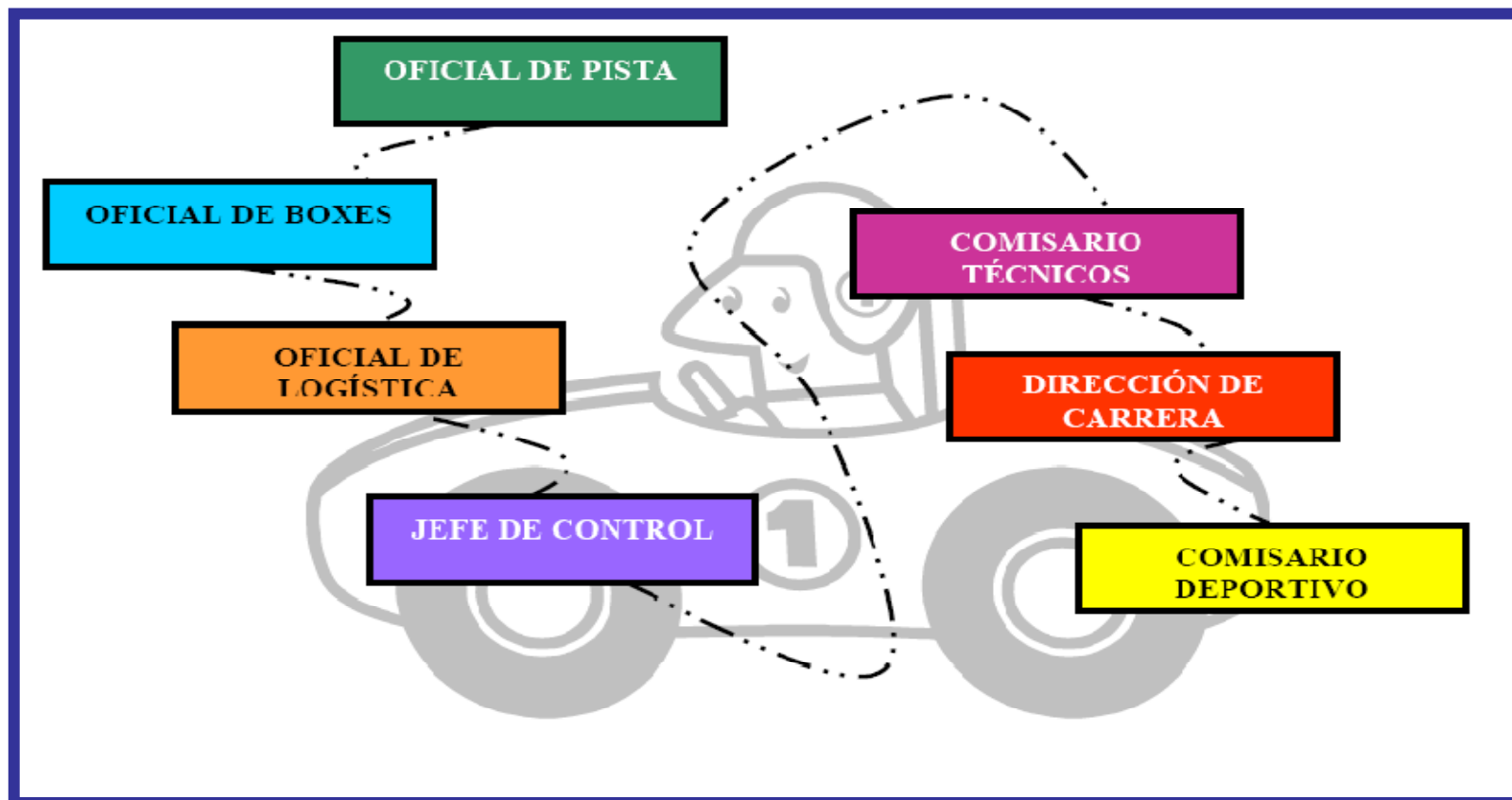
Los ganadores de cada localidad serán emplazados a asistir a los actos realizados en los días previos al gran premio real.
El ganador final será objeto de regalos por parte de los patrocinadores y un premio final por parte de la organización





- **ZONA 3.**

- TALLER 1 (el juego de las banderas)
- TALLER 2 (el mundo de las escuderias)
- TALLER 3 (mi coche de formula 1)
- TALLER 4 (el mega puzzle)
- TALLER 5 (la gran carrera)
- TALLER 6 (taller del circuito)





TALLER 1 (el juego de las banderas)

Son muchas las banderas que los oficiales pueden utilizar durante una carrera, por este motivo, hemos pensado en un divertido juego en el que los participantes demostrarán su rapidez y agudeza.

Para el desarrollo de este juego utilizaremos réplicas de las banderas de carrera y diferentes peanas (en las que situar las banderas), que contarán con una tarjeta explicativa de su significado. Los participantes deberán colocar las banderas en las peanas correspondientes y contarán con dos minutos para finalizar la prueba. Durante estos dos minutos el participante dispondrá de varios intentos hasta agotar el tiempo, y el animador tendrá que ir indicándole el número de aciertos y fallos.



Fin de
carrera



Parada
inmediata



Peligro



Pista
deslizante



Conducción
incorrecta



Fin de
peligro



Doblamiento



Problema
técnico en
un coche



Parada
inmediata
piloto
señalado

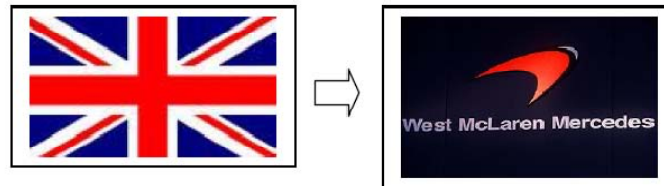


Vehículo
seguridad
pista

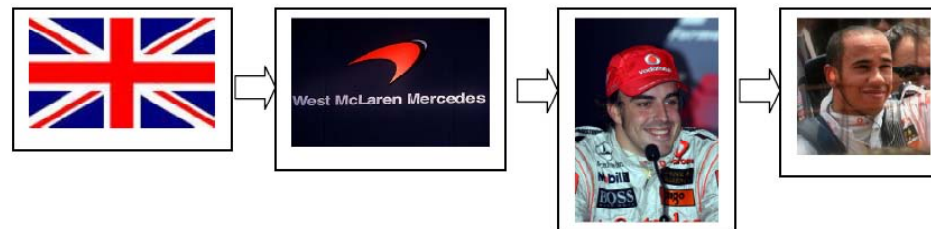


TALLER 2 (el mundo de las escuderías)

Esta prueba está dividida en dos partes diferenciadas, la primera parte consiste en unir las banderas de los distintos países con las escuderías. Para el desarrollo del juego necesitamos un mapamundi donde estén señalizados los países de las escuderías y fichas imantadas con los logotipos de las mismas.



Una vez esta parte del juego ha concluido, se inicia la segunda parte donde los participantes tendrán que reconocer y unir los pilotos con escudería y país





TALLER 3 (mi coche de formula 1)

El espacio de "Parada de Box" contará como elemento principal y central, con una réplica de un coche de Fórmula 1 a modo de mural, este mural tendrá varias zonas adhesivas donde los niños podrán practicar su puntería como si de una diana se tratase.

Además de las dianas mencionadas, también contaremos con algunas anillas que sobresaldrán de los alerones del vehículo para que los participantes practiquen una modalidad de puntería diferente.

Los participantes contarán con 5 pelotas adhesivas y 5 anillas, además de tres intentos consecutivos, con la finalidad de conseguir diana en al menos 3 pelotas y tres anillas.



TALLER 4 (el mega puzzle)

Contaremos con un puzzle de grandes dimensiones situado en el suelo. Los niños deberán demostrar sus habilidades espaciales en un tiempo de 5 minutos para resolverlo. El puzzle será de algún motivo relacionado con la Fórmula 1.

El modelo de puzzle que hemos pensado para este juego, es el de puzzle de fichas correderas, dónde sobre una base, las fichas pueden desplazarse mediante unas muescas que actúan a modo de guías.



TALLER 5 (la gran carrera)

Teniendo en cuenta que estamos hablando y promoviendo la Fórmula 1, la velocidad tenía que estar presente en nuestro espacio, así pues una de las últimas pruebas de nuestro circuito será una gran carrera.

La carrera contará con tres estadios:

Carrera con sacos.

Carrera con bicicletas.

Carrera con pelota de básquet.

Realizarán una vuelta por el recorrido estipulado con cada uno de los elementos mencionados anteriormente. La clasificación y puntuación que obtendrán será como en las carreras.

TALLER 6 (taller del circuito)

Esta es la última actividad que proponemos en nuestra "Parada de Box". Realizaremos a modo de taller recordatorio, un llavero con la silueta de un coche de Formula 1, el Circuito de Valencia o cualquier otro motivo que se considere oportuno y que recuerde al evento deportivo.

Los materiales que se utilizaran para el taller serán: anillas, cordón, cuentas de colores y goma eva.



Imagen a modo de ejemplo



TALLER 7 (formuludoteca)

EL CIRCUITO DE LOS PEQUEÑOS DE LA CASA: LA FORMULUDOTECA”.

Además de todo lo expuesto, pensamos que resulta conveniente disponer de un espacio para los más pequeños, que denominaremos “La Formuludoteca”.

Planteamos la posibilidad de un recinto de bolas de plástico (Parque de Bolas), acompañado de un par de mesas, de pequeñas dimensiones, con algunas sillas.

La finalidad de las mesas y sillas es que los niños más pequeños (de 0 a 3 años) puedan participar, coloreando unas guías de Fórmula 1 y jugando en el recinto de bolas.

CIRCUITO

- El circuito es una replica virtual exacta del proyecto original. Será realizado por la empresa propietaria del simulador que utilizamos en las carreras.

Este simulador va mas allá de lo que es un simple juego, Numerosas escuderías de formula 1 y de GP2 lo utilizan para el conocimiento de los circuitos y como entrenamiento para sus pilotos.

En nuestro caso la diferencia con una consola normal de juegos es la personalización, desde R&O ofrecemos la posibilidad de personalización tanto del circuito como de los vehículos que compiten.

- Esto significa que los colores de la generalitat y de sus colaboradores pueden ser insertados en el propio juego y visualizarse durante la carrera, tanto en los coches como en los vallados, lo que convierte este proyecto en un perfecto escaparate tanto nacional como internacional, ya que el integrar el circuito en el juego supondría llegar a los mas de 5 millones de usuarios de este simulador a nivel mundial.



SOPORTES PUBLICITARIOS

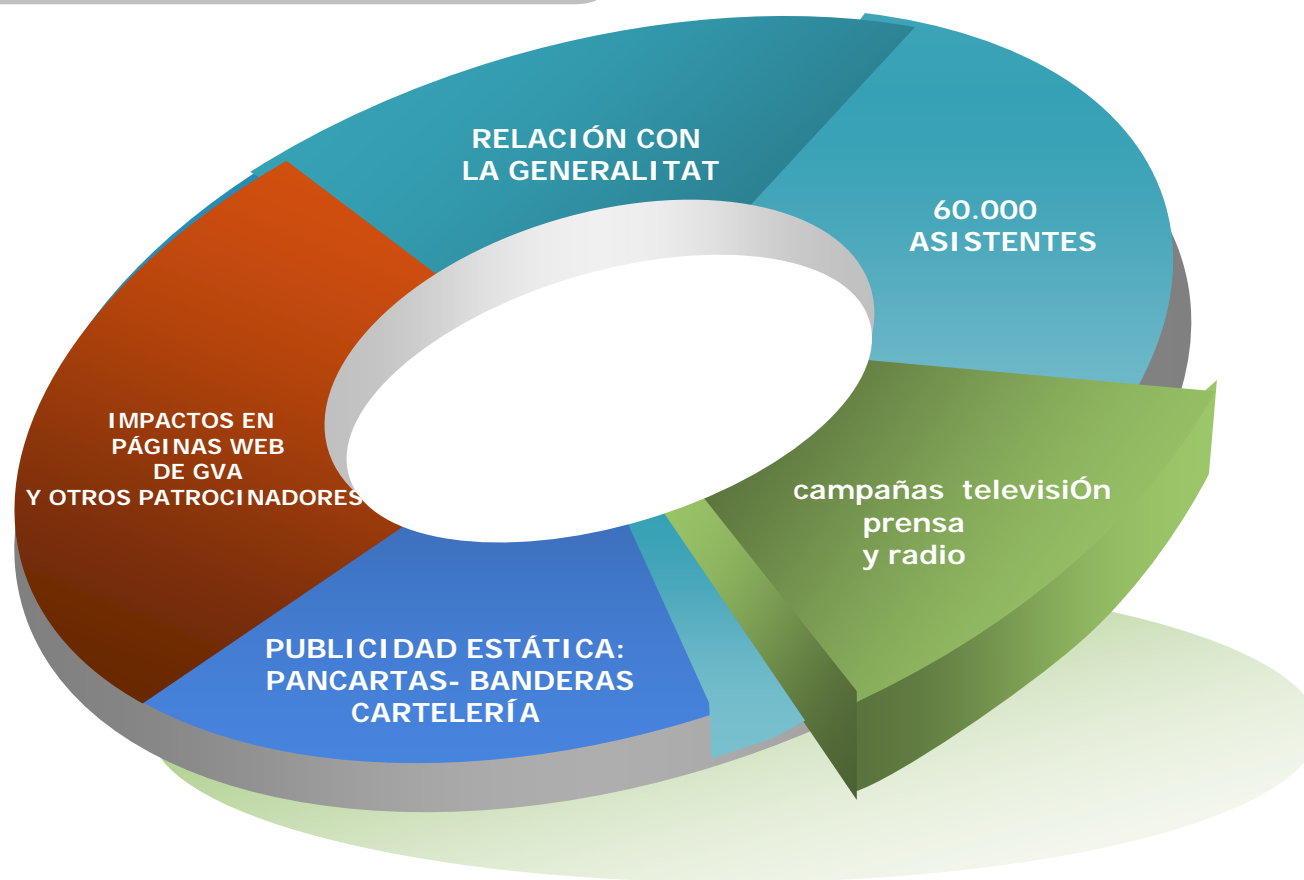
- Los soportes publicitarios se dividen en físicos y virtuales.
 - físicos:
 - carpas con la identidad corporativa
 - banderas externas. (10 unidades)
 - vallado perimetral. (150 metros de vallas)
 - cabinas de los autos (10 unidades)
 - simuladores f1 tamaño real (2 unidades)
 - cartelera (3000 posters)

- virtuales:

- vallado del circuito (5.473 m en cada banda)
- puentes del circuito (20 unidades)
- publicidad en los coches (20 coches)
- oficialidad del circuito en el rfactor (5 millones de licencias)



REPERCUSION PUBLICITARIA



INFRAESTRUCTURA Y RECURSOS HUMANOS

- INFRAESTRUCTURA POR EVENTO

- 1 CARPA DE INFORMACIÓN 3X3
- POSIBILIDAD DE CARPAS DE PATROCINADORES
- 2 CARPAS MULTIMEDIA 6X12
- 10 CABINAS DE VEHICULOS CON TFT
- DOS SIMULADORES F1 TAMAÑO REAL CON MOVIMIENTO Y VISION 180°
- 4 PROYECTORES DE CARRERA DE 120 PULGADAS.
- LOGISTICA DE TALLERES (DETALLADO EN EL INTERIOR)
- TRAILER
- EQUIPOS INFORMATICOS
- 150 METROS LINEALES DE VALLADO PUBLICITADO
- TRANSPORTE
- BANDERAS CON PEANA (10 UNIDADES).
- ZONA VIP.

- RECURSOS HUMANOS

- 2 COORDINADORES RESPONSABLES DEL EVENTO
- 2 AZAFATAS CARPA DE INFORMACIÓN
- 2 MONITORES ZONA 1
- 2 MONITOR ZONA 2
- 1 INFORMATICOS EN CARPA MULTIMEDIA 10X10
- AZAFATAS CARPA DE PATROCINADORES
- 10 MONITORES DE TALLERES
- 1 CHOFER SEGUN TRANSPORTE
- 1 VIGILANTE NOCTURNO

CALENDARIO FECHAS DISPONIBLES

Enero 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | | |

Febrero 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | | |

Marzo 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

Abril 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

CALENDARIO FECHAS DISPONIBLES

Mayo 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

Junio 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

Julio 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

Agosto 2008

| L | M | Mi | J | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | | |



FORMULA

VIVE LA EXPERIENCIA