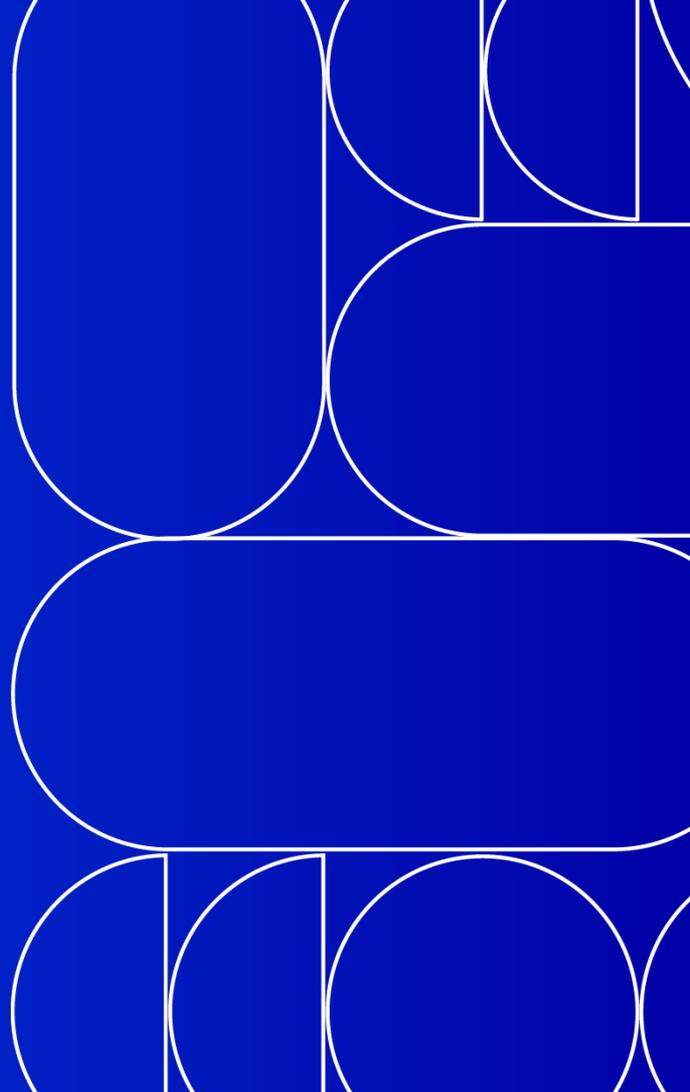




# LLEVA TU EVENTO AL PRÓXIMO NIVEL

Estrategias y herramientas para que tus eventos se transformen en experiencias significativas a través de la participación.





**01**

TENDENCIAS

**02**

OBJETIVOS

**03**

FORMATO

**04**

INTERACCIÓN

**05**

ACCESIBILIDAD

**06**

DESDE WINGU



## ¿Cómo son los eventos hoy?

01

### CUMPLEN OBJETIVOS

Los de la organización  
y los de quienes  
asisten.

02

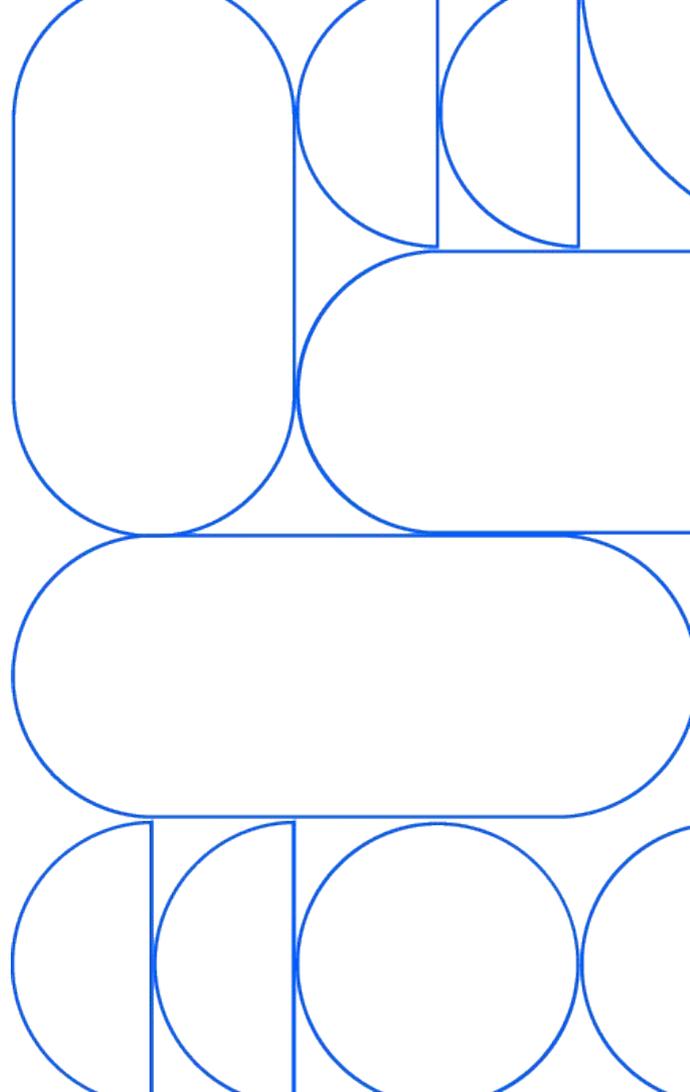
### INTERACTIVOS

En distintos formatos,  
potencian la **interacción y  
el networking.**

03

### ACCESIBLES

Generan experiencias  
**significativas e inclusivas,**  
de acuerdo a su misión.

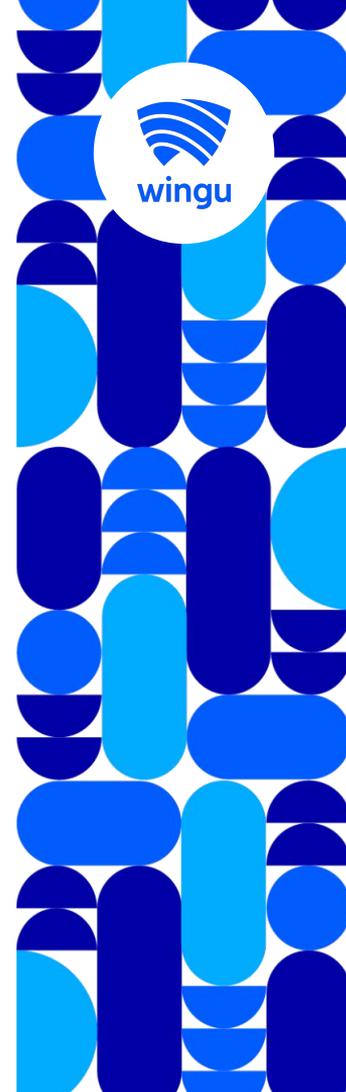




# ¿Cómo aunar los objetivos de la organización y participantes en un evento?

## ¿Qué necesitamos?

- No dar nada por sentado
- Involucrar a todos los agentes (ej. donantes)
- Empatía
- Escucha
- Herramientas ordenadoras
- Flexibilidad
- Perder (un poco) el miedo





# Expectativas vs. realidad

Cada participante anticipa el grado de participación y regula sus expectativas dependiendo del formato.

Por ejemplo:

**WEBINAR**

Menos participativo  
Grupo grande  
Virtual



**TALLER**

Más participativo  
Grupos chicos  
Presencial o virtual

## Desafíos y oportunidades de los entornos virtuales

Más Diversidad

- Regiones y culturas
- Zonas horarias
- Alfabetización y acceso digital

No hay receta única





# Las 3P de la interacción

## Preguntar

Formulario de registro

Encuestas

Mirar lo que ya nos dijeron y sucedió

## Planificar

Canva de evento

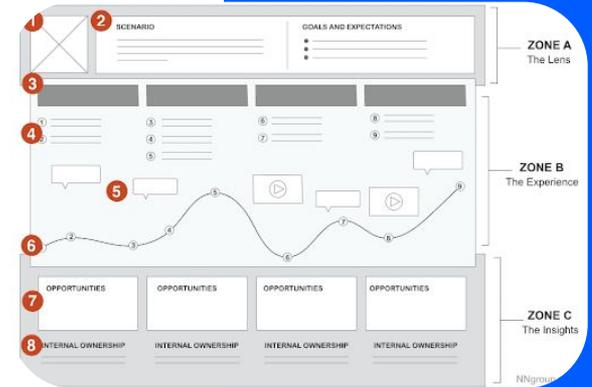
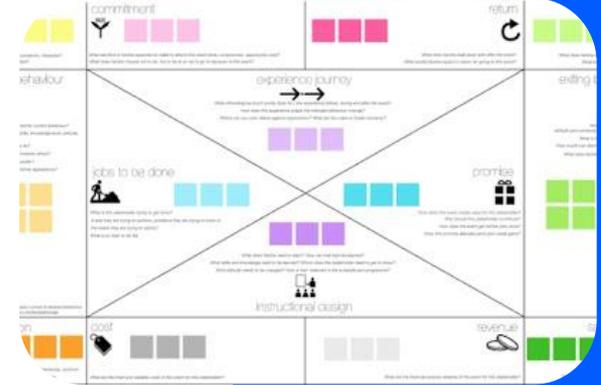
Canva de experiencia de servicios

Asesoramiento

## Pulir

Incorporar el objetivo cada reunión

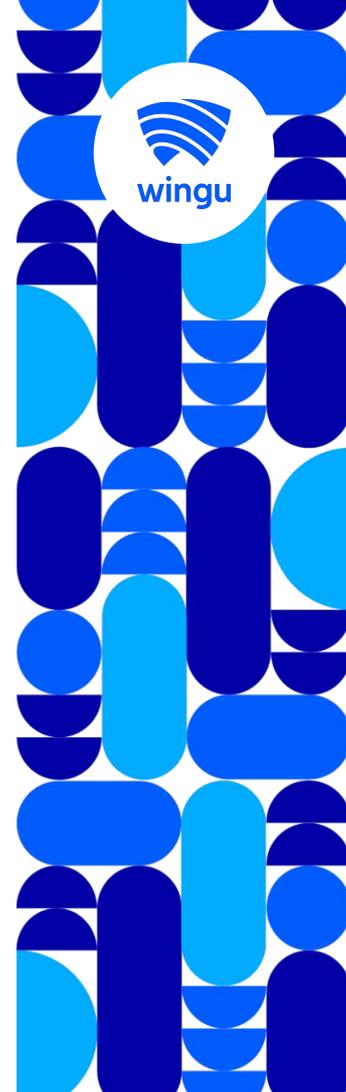
Iterar durante el evento (flexibilidad)





# ¿Cómo incentivar la participación?

- Planificar momentos de interacción e incluirlos en la agenda.
- Enviar instrucciones por mail o a través de un “paquete de bienvenida”.
- Incluir ejercicios en la presentación.
- Compartir a speakers recomendaciones para la planificación de su charla.
- Storytelling del evento: transmitir claramente porqué, para quién y para qué hacemos este evento.
- Si es virtual, usar el chat como recurso.

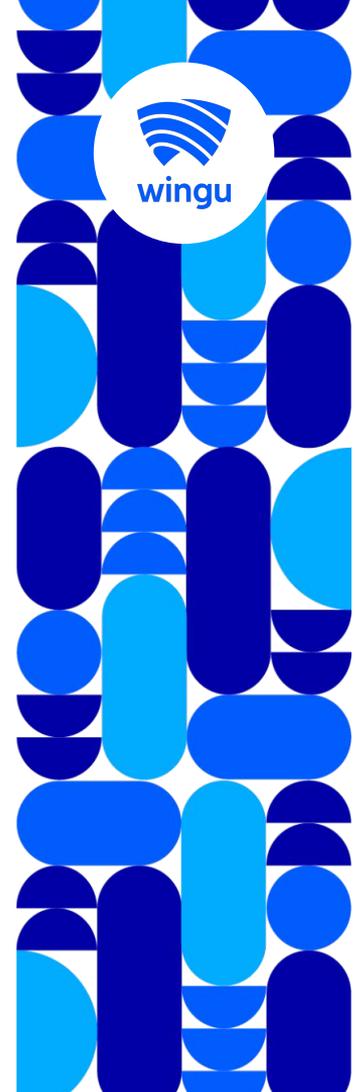




# Herramientas digitales para la participación



slido





# Definir expectativas

## Enviar por correo las actividades

- Diseñamos actividades y las compartimos con anticipación.
- Ofrecemos oportunidades para reflexionar sobre la experiencia.
- ¡También creamos expectativa!

*La actividad de la derecha fue diseñada para un grupo de adolescentes sin restricciones de movilidad.*

¡BIENVENIDXS AL EVENTO!

# ¡VAMOS A JUGAR!

TE ENVIAMOS TODO PARA QUE ESTES LISTX:

¿Sabías que el juego es un gran motor para aprender cosas nuevas y contactar con otros? En el evento te vas a tener que levantar de la silla, estar atento a intrusos en la pantalla y convertirte en artista.  
¡Acordate de tener lapicera y papel a mano!

UNA PISTA A LO QUE VAMOS A HACER:	¿LO LOGRASTE?
<b>BÚSQUEDA DEL TESORO:</b> PREPARATE PARA SALTAR DE LA SILLA.	
<b>ENCONTRAR INTRUSOS:</b> UNA MASCOTA SE ESCAPÓ Y NO LA PODEMOS ENCONTRAR ¿NOS AYUDÁS?	
<b>ARTE CON PALABRAS:</b> AGARRÁ UNA LAPICERA Y PAPEL Y DESCUBRÍ QUÉ TANTO NOS PARECEMOS	

Anotá con una tilde o cruz tu proceso en la columna de la derecha.  
Aquí debajo te invitamos a reflexionar:  
**¿CON QUÉ TRES PALABRAS DESCRIBIRÍAS TU EXPERIENCIA?**

---



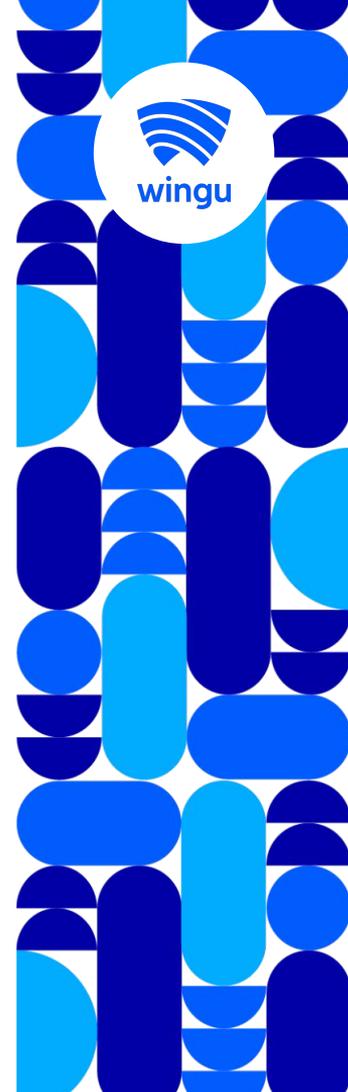
# Networking

Espacio diseñado para que los participantes se conozcan entre las personas que participan del evento, en grupos pequeños o 1 a 1.

## Integrados en plataformas



## Otras alternativas





# Networking accesibles

Cada herramienta nos ofrece oportunidades de interacción, pero no siempre incluyen a todas las personas. Muchas veces tienen limitaciones y es importante revisarlas con anticipación.

Por eso:

- Preguntamos las necesidades de nuestra audiencia.
- Priorizamos el ajuste con nuestra misión.

**Ejemplo: Textos en lenguaje inclusivo que utilice la x para reemplazar caracteres que definen el género, pueden ser limitantes si nuestra misión es trabajar con personas con enfermedades neurodegenerativas o que necesitan de un lector de pantalla para leer los textos.**





# Impulsar conexiones

¿Qué hacemos con la “ansiedad social” del cara a cara?  
¡Nos preparamos con anticipación!

Buenas prácticas para el éxito de los espacios de networking:

- Anticipar cómo serán, sus dinámicas y propuestas.
- Compartir recomendaciones.
- Contar con profesionales de facilitación.
- Realizar actividades para “romper el hielo”.



## Lista para tu networking

- Contá de dónde sos \_\_\_\_\_
- Contá de qué trabajas y dónde \_\_\_\_\_
- Busquen juntos algo que vean que tienen en común (ej. ambos tienen puesto un reloj) \_\_\_\_\_
- Describite usando la primer letra de tu nombre \_\_\_\_\_



# Eventos más accesibles

## ¿POR QUÉ MÁS?

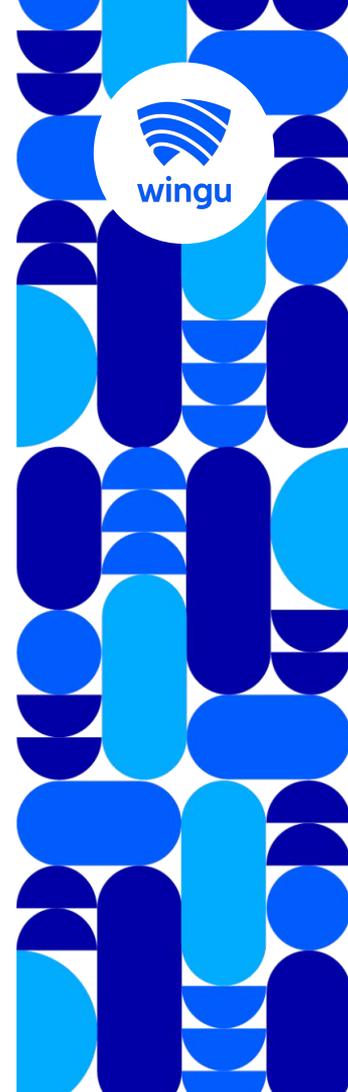
- Porque la diversidad es muy amplia y seguramente algo se nos escape.
- Si es virtual, la plataforma elegida puede limitarnos.

## RECOMENDACIONES

- Incluir la accesibilidad dentro de los objetivos del evento.
- Relevar las necesidades de speakers y personas invitadas.
- Investigar y asesorarse.
- 
- Maximizar tamaños y contraste en las pantallas y mejorar micrófonos.
- Ofrecer tutoriales y realizar ensayos.
- Abrirse a oportunidades de mejora.

## EN EVENTOS DIGITALES

- Ofrecer alternativas a los diferentes grados de alfabetización digital.
- Actualizar las herramientas y buscar integraciones que mejoren la experiencia.





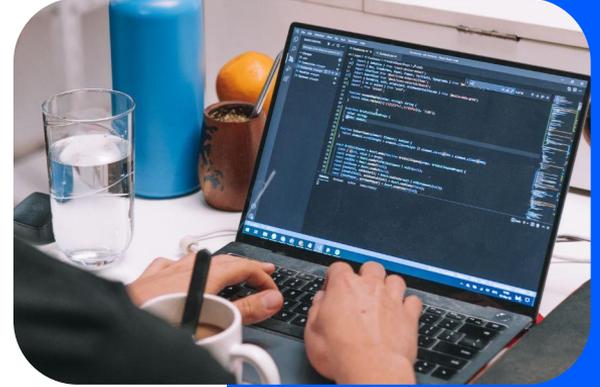
06 DESDE WINGU

# ¿Qué te pareció este recurso gratuito?

¿La información te fue útil? ¿Te quedaron dudas? ¿Te gustaría saber más?

Desde Wingu potenciamos el impacto de proyectos e iniciativas sociales, mediante la capacitación e implementación de desarrollos tecnológicos innovadores. Trabajamos con el objetivo de querer consolidar la cultura digital y la tecnología como agentes claves del cambio social en América Latina y el mundo.

¡ESCRIBINOS!





-  @winguweb
-  /WinguOSC
-  @desdewingu
-  /winguchannel
-  /wingu-tecnolog-a-sin-fines-de-lucro

**Nos impulsa el cambio social  
y la transformación digital.**