

DISFRUTA  
LOS DÍAS MÁGICOS DE TUS COMERCIOS EN LA  
COMUNIDAD DE MADRID

# CAMPAÑA COMERCIOS MÁGICOS 2022 PRESENTACION A MUNICIPIOS

Campaña para la promoción del comercio de proximidad de la Comunidad de Madrid.



# ÍNDICE

01

**DESCRIPCIÓN DEL  
PROYECTO**

02

**RECURSOS TÉCNICOS**

03

**RECURSOS MATERIALES Y  
ELEMENTOS LÚDICOS**

04

**NORMAS DE PREVENCIÓN  
COVID-19**

05

**PLAN DE PROMOCIÓN**

06

**PLAN DE CAPTACIÓN DE  
COMERCIOS**



# 01 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO.

- El mundo mágico del comercio es un espacio tematizado al aire libre de unos **500 metros cuadrados adaptables** de estética fantástica, con **11 actividades diferentes** entre feria, casetas o espacios singulares destinados al público de todas las edades y con las que conseguimos dinamizar el área comercial de los diferentes municipios.

- Las actividades son las siguientes:

1. Entrada show
2. La plaza del comercio
3. La casa del carpintero
4. La casa del cerrajero
5. La casa de los libros
6. La casa de los ultramarinos
7. La casa de la peluquera
8. La casa de las chuches
9. La casa de los juguetes
10. La casa del reciclaje
11. La casa de los regalos

### Información técnica feria:

Medidas: 500m2 adaptables  
Altura máx: 6 m (estructura aéreas)  
Materiales: Reciclados (aluminio, madera, hierro, telas...)



Dispondremos además de un speaker, zancudos y monociclos.

# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## CASA DE ULTRAMARINOS: BOTELLÓFONO .

- Todos los barrios tienen un Ultramarinos. El Ultramarinos es un lugar mágico en él que podemos encontrar productos traídos de otros continentes, especialmente bebidas y conservas.
- La palabra Ultramarinos, está formada por raíces latinas y significa "perteneciente al otro lado del mar", "que viene de lejos".
- En nuestra Casa de Ultramarinos dispondremos de un "Botellófono". Un instrumento parecido a un xilófono hecho con botellas especiales traídas de diferentes lugares del mundo.
- También dispondremos de otros instrumentos realizados con los distintos materiales que podemos encontrar en un ultramarinos. que el público podrá hacer sonar las baquetas que pondremos a su disposición, componiendo sus propios ritmos y dejándose llevar por los diferentes sonidos que encontrará en los materiales reciclados que puede encontrar en un comercio tan de toda la vida como un Ultramarinos.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 3m

Materiales: Cristal reciclado, latas, hierro, telas



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LOS LIBROS. SOPA DE LETRAS

- En la casa de los libros los participantes, podrán medir su velocidad mental, realizando una sopa de letras, de las de toda la vida.
- Sopas de letras gigantes que estarán colocadas en paneles de 2 m. de ancho por 1,5 m. de alto.
- Habrá 2 paneles diferentes, con diferente grado de dificultad para que pueda participar todo el mundo (niños y adultos) y las palabras que tendrán que buscar en ellas, serán palabras relacionadas con el sector del comercio de proximidad.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 3m

Materiales: Telas papel, pizarras, hierro.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DEL CERRAJERO. ABRE TU COMERCIO

- En este espacio habrá dos paneles de 1,30 m. de altura. En cada uno habrá 6 candados que custodiarán 6 puertas que tendrán carteles con diferentes nombres de comercios de la zona. Cada panel tendrá enganchado una cadena que sujetará una argolla con un manajo de llaves, entre las que se encontrarán las 6 llaves que abren los candados de las puertas de los comercios.
- La idea es que haya 2 paneles diferentes para que, en uno, se puedan poner las puertas más bajas y en otro más altas, pensando en que puedan participar dos personas de diferente altura (niños y mayores).
- El juego consiste en ver cuál de los dos participantes, consigue abrir antes todos los comercios.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 3m

Materiales: Telas, madera, hierro.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DEL RECICLAJE. PESCA BASURA

- Sobre un panel de madera de 2 m. de largo, por 1,5 m. de ancho, pintado como si fuera un mar, los participantes, tendrán que pescar con sus cañas imantadas, diferentes materiales contaminantes que podemos encontrar hoy en cualquiera de nuestros mares.
- Cada elemento que pesquen tendrá que ser depositado en su bolsa de basura correspondiente para enviarlo a la planta de reciclaje (vidrio, papel, envases, ...)
- Sobre nuestro mar contaminado, habrá más de 25 elementos que representen la basura que está acabando con la vida marina y los participantes, dispondrán de 6 cañas de pescar para limpiarlo.
- El objetivo de que haya varias cañas es que puedan participar varias personas a la vez.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 3m

Materiales: Plástico, vidrio, madera, cuerdas, imanes y telas.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LA PELUQUERA. PEINA TU PELUCA

- La peluquería es uno de los comercios más habituales de nuestros barrios, por lo que, en este Mundo Mágico, es un establecimiento que no podía faltar.
- En esta Casa mágica, caseta de 2 por 2 m., habrá una peluquería de lo más original. Una mesa redonda, portará 3 cabezas de maniquís, equipadas, cada una de ellas, por sendas pelucas.
- **Las Pelucas** estarán realizadas con bolsas de plástico cortadas a tiras, como si fueran flecos, simulando ser melenas de cabello con diferentes largos y colores.
- Los participantes, podrán manejarlas a su antojo y darles forma con los diferentes utensilios de peluquería que se pondrán a su disposición (rulos, pinzas, gomas, horquillas y otros elementos decorativos). Peinados originales, estrafalarios o divertidos, todo es posible en la Casa de la Peluquería.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 3m

Materiales: Plástico, polispam, telas, hierro.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LAS CHUCHES

- Nuestra Casa Palomitera, como su nombre indica contendrá una verdadera máquina de palomitas. Esta caseta de 3 m. por 1 m. de base y con 2,5 m. de altura, alberga una Palmitera clásica además de caramelos
- En ella se cocinarán palomitas que se repartirán en cucuruchos decorados con el logotipo de la Campaña comercios Mágicos al final de nuestra actividad.
- El reparto de palomitas lo realizará nuestra Rana Cocinera. Una típica rana encantada que no puede faltar en un Mundo Mágico que se precie.
- Esta actividad tendrá unos horarios de 13:00h A 15:00h.

### Información técnica caseta

Medidas: 1x3m

Altura máx.: 3m

Materiales: Madera, hierro, tela, papel.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LOS REGALOS

- Esta Casa, dispondrá de una pódium donde estará expuesto el patinete eléctrico del concurso de la campaña. Además estarán expuestos todos los regalos a los que puede optar el público si presenta el ticket de haber consumido en cualquier comercio del municipio.
- La caseta en la que se ubicará la Casa del Merchandising estará atendida por nuestras simpáticas azafatas, que serán las encargadas de canjear los tickets por regalos.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x1,5

Altura máx.: 3m

Materiales: Madera, hierro, tela, papel.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LOS JUGUETES

- Este juego, una vez más, nos evoca a lo clásico. Un juego de “toda la vida” para un espacio comercial de “toda la vida”. Juegos que no pueden caer en el olvido por mucho que avancen los tiempos y las tecnologías. Juegos que nunca pasan de moda y que invitan a compartir momentos de risas entre los participantes.
- En este caso, dispondremos de un tablero de 1,80 m. por 1,40 m., pintado con los colores corporativos de la Campaña Comercios Mágicos y las fichas que se utilizarán, tendrán dibujadas el sombrero logotipo de esta.

### Información técnica caseta

Medidas: 3x2

Altura máx.: 1,5m

Materiales: Madera, papel.



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA PLAZA DEL COMERCIO.

- Todos los barrios y los municipios tienen su plaza y en nuestro Mundo Mágico, no podía faltar. La Plaza es el punto de encuentro, donde las gentes del pueblo y los comerciantes mágicos se reunirán para disfrutar compartiendo sonrisas.
- Nuestros personajes, realizarán espectáculos que podrán ser disfrutados por todo tipo de público.
- La escenografía, pertrechada de un gran telón y decorada con una puerta que simulará el arco de un comercio, se situará en una caseta de 3 m. por 3 m. y estará arropada por un pórtico de 6 m. de altura en el que se realizarán diferentes números de acrobacias aéreas.

### Información técnica caseta

Medidas: 3x3

Altura máx.: 3m

Materiales: Madera, telas, papel



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA PLAZA DEL COMERCIO. ESPECTACULO

- Los espectáculos tendrán un hilo conductor que ayudará al público a transportarse a un Mundo Mágico, donde todo es posible y en el que los comercios y sus comerciantes, son los auténticos protagonistas. Shows sorprendentes, y respetuosos con el medio ambiente, en los que nuestros artistas utilizarán herramientas como el circo, la magia y otras artes que experimentan con el reciclado y la reutilización.
- El horario de la actividad será:
- De 11,30 a 12 h.
- De 12,30 a 13 h.
- De 13,30 a 14 h.

### Información técnica caseta

Medidas: 8x8m

Altura máx.: 6 m

Materiales: Hierro, telas



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA CASA DE LA CARPINTERO. EL LABERINTO

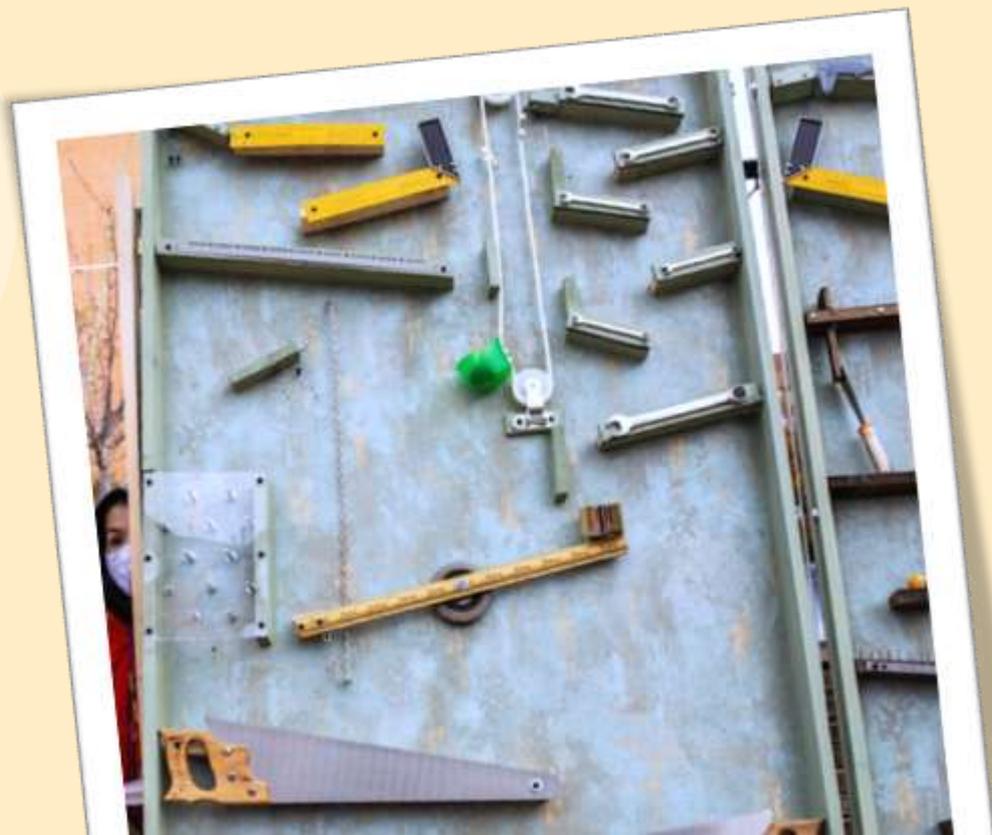
- Nuestra singular carpintería, los participantes, podrán jugar a salir de un laberinto vertical que estará formado por 2 paneles que formarán una estructura de 2 m por 2 m.
- En su interior, los pasillos y obstáculos estarán formados por elementos típicos de una carpintería (martillos, sierras, tornillos, etc.).
- Los jugadores, tendrán que conseguir que la bola haga el recorrido correcto que la permita salir del laberinto en el menor tiempo posible. Al llegar al final del mismo, la bola traspasará la meta y esto hará que el cartel de la Casa de la Madera, cambie su estado, de cerrada a abierta.

### Información técnica caseta

Medidas: 2x2m

Altura máx.: 2m

Materiales: Hierro, madera, cuerdas,



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## LA PUERTA MÁGICA + PLATAFORMA.

- Un arco de 5 m. de altura y 3 m. de ancho, será la puerta que recibirá a todas las personas que se acerquen al Mundo Mágico.
- De este arco, se desplegará un sistema de sombreado, que llegará al pórtico de acrobacias aéreas y que decorará el espacio dando un toque original y colorido.
- El mismo arco, sostendrá un sombrero que será igual que el logotipo de la Campaña Comercios Mágicos y que será el punto de partida para que los participantes se adentren en el increíble viaje que les llevará a participar en las aventuras y actividades de nuestro Mundo Mágico.
- En este punto, contaremos con un personaje encargado de dar la bienvenida a todo al que se acerque con ganas de participar y disfrutar y que informará sobre el funcionamiento de las actividades para que la experiencia sea lo más satisfactoria posible.



### Información técnica puerta mágica

Medidas: 4x2m

Altura máx.: 4,5m

Materiales: Hierro, madera, tela

### Información técnica plataforma

Medidas: 3m x (entre 6m y 20 m).

Altura máx.: 2m

Materiales: Hierro, madera, cuerdas,

# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## SPEAKER + ZANCUDOS

- Contaremos con un equipo exclusivamente dedicado a dinamizar el evento. Para ello contaremos con nuestro **Speaker Mágico**, que animará a los asistentes durante toda la jornada y presentará los diferentes espectáculos, con su inconfundible toque de humor, y dando paso a los diferentes números que se realizarán dentro del mismo.
- Además 2 enormes **zancudos** nos acompañarán durante la jornada llamando la atención de grandes y pequeños



# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## PROTOCOLO DE ACTUACIÓN



- DE 7:00 a 10:00 h. MONTAJE (3 h.)

7:00 h.

**Hora de llegada.**

Primero llegará el coordinador, que estudiará el espacio para organizar el acceso de entrada para los vehículos que traerán los materiales para el montaje de la feria. La carga se realizará en una furgoneta con remolque, que estará acompañada por una segunda furgoneta en caso de ser necesario.

7:05 h.

**Perimetrar la zona de descarga con cintas/vallas.**

2 técnicos, se encargarán de ir perimetrando la zona, ahora de descarga, posteriormente, para la feria, con vayas y cinta de plástico con el logotipo de Comercios Mágicos.

7:15 h. a 7:40h.

**Descarga.**

4 técnicos, realizarán la descarga y colocarán los materiales de cada o caseta, en el espacio en el que serán montados posteriormente, sin montarlas, hasta finalizar la descarga.

En el centro del espacio, se colocarán los EPIs y la herramienta, para que los técnicos, los vayan utilizando según la tarea de montaje que realicen en cada momento.

7:45 h.

**Visionado del espacio de instalación.**

El coordinador técnico, revisará todo lo preparado para comprobar las distancias y los espacios, tanto de las casetas como los que quedan entre ellas. Tomando medidas y asegurándose de que las actividades se podrán realizar holgadamente.

8:00 h. a 10:30 h. **Montaje.**

Los técnicos se ponen manos a la obra, montando caseta por caseta y dotando a cada una de los materiales necesarios para la realización de la actividad que albergará. Para ello, dispondremos de inventarios en los que se reflejarán todos estos materiales.

# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## PROTOCOLO DE ACTUACION



### ● DE 7:00 a 10:00 h. MONTAJE (3 h.)

- 9:00 h. Conexión y prueba de tensión de luz en los equipos de sonido ambiente. Y caracterización de los artistas.**  
Para realizar estas pruebas, se conectarán los equipos a la red eléctrica o se pondrá en marcha el generador. en caso de que este haya sido necesario por no disponer de toma de corriente y el técnico encargado, se asegurará de que todo funciona correctamente. Mientras tanto, el equipo de artistas ya estará en la carpa camerino, comenzando con la caracterización. En la que primero, se pondrán los vestuarios y culminarán con el maquillaje.
- 9:30 h. Visionado de ruta y espacios de actuación para los dinamizadores fantásticos.**  
Los animadores, recorrerán los espacios para familiarizarse con estos y saber cómo tienen que guiar al público para que hagan la ruta correcta o indicarles donde están los dispensadores, si tienen que echarse gel o cualquier otra necesidad.

### ● DE 10:00 A 15:00 h. FERIA UN MUNDO MÁGICO. (5 h.)

- 10:00 a 11:00 h. Comienza la feria de la magia de la fantasía.**  
Pasacalles de captación con 4 personajes entre los que se incluirá bola de equilibrios/zancos y carro de sonido . Apertura de la Casa del Merchandising.
- 11:00 a 13:30 h Horario de intervención**  
Comienza la feria por la que irán pasando los participantes de forma ordenada y sin aglomeraciones, siguiendo las instrucciones del encargado de control de aforo, de los monitores y del Speaker, que se encargará de que el ritmo sea más o menos fluido, dependiendo de los participantes que haya esperando.  
A las 11:30 h., 12:30 h, y 13:30 h. se realizarán 3 espectáculos, de 30 minutos cada uno, diferentes entre sí, en el espacio destinado al teatro.

# 01. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

## PROTOCOLO DE ACTUACIÓN



- **DE 10:00 A 15:00 h. FERIA EL MUNDO MÁGICO DEL COMERCIO. (5 h.)**

Durante los espectáculos, pararán las actividades, para que la atención del público se centre en los mismos.

Los monitores, pondrán a disposición del público, pequeñas esterillas para sentarse en el suelo y de este modo, aislarles de frío del adoquín. Serán esterillas pequeñas para que sean usadas por núcleos de convivencia o familias.

En caso de que en alguna hora concreta haya menos público del esperado, la compañía se reserva la opción de flexibilizar los horarios para buscar un momento con más afluencia y de este modo fomentar que los espectáculos sean disfrutados por un mayor número de gente.

El speaker, estará dinamizando en todo momento el espacio, interactuando (siempre manteniendo las distancias) con el público, presentando los espectáculos y contando lo que va ocurriendo en cada punto de la feria.

**12:00 a 14:30 h.** Se realizarán 3 espectáculos, de 30 minutos cada uno, diferentes entre sí, en la plaza del comercio.

**13:30 a 15:00 h.** Realización de sorteo y reparto de palomitas.

- **DE 15:00 A 17:30 h. DESMONTAJE . (2,5 h.)**

**15:00 A 17:30 h** Los artistas, se cambiarán de ropa y se desmaquillarán justo antes de hacer un descanso y comenzará el desmontaje por parte de los técnicos. Una vez más, igual que en durante el montaje, los materiales y las casetas, quedarán recogidos en el espacio que ha ocupado durante la feria, para que los técnicos, se pasen a recogerlos con los vehículos, asegurándose con la lista, que todo queda guardado en su sitio para la siguiente actuación.

Antes de dar por terminadas todas las tareas, el coordinador, revisará los espacios. Se retirarán las vallas y cintas que delimitaban la feria y la zona de carga. (5 últimos minutos).

# 02 RECURSOS TÉCNICOS



# 02. PERSONAL ASIGNADO AL PROYECTO.

## 23 PROFESIONALES A DISPOSICIÓN DE LA CAMPAÑA.

- Dispondremos de un equipo de **23 profesionales** entre coordinación, técnicos, montadores, artistas, animadores, azafatas o personal de captación, entre otros.

### Coordinación

Prisca Salvadores  
Daniel Rey

### Personal técnico y de apoyo

Responsable técnico  
Desarrollo web  
Community Manager  
Adaptaciones  
Montaje 1  
Montaje 2  
Azafata 1  
Azafata 2  
Azafata 3

Alex Cortés  
Javier Hervás  
Marta Sanz  
Jose Ropero  
Laura Gil  
Esther Cano  
Yolanda Andujar  
Laura Sanchez  
Ana Maria Sánchez

### Equipo artístico:

María Salvadores  
Elvira Lantieri  
Anselmo Paulino Siesto  
Julián Matias Trujillo  
Sarah Garcia-Beltran  
Roxana Aida Katcheroff  
Fernando Casado  
Mónica Martín  
Rafael Dante

### Equipo captación

Coordinador  
Captador 1  
Captador 2

Julio Montoya  
Laura Luna  
David Antelo





# 03 RECURSOS MATERIALES



# 03. RECURSOS MATERIALES.

## VESTUARIO

Todos y cada uno de nuestro vestuario , están diseñados y confeccionados **con materiales reciclados**.

Para esta nueva Campaña de Comercios Mágicos, y en consonancia con el Mundo Mágico, realizaremos originales diseños, en los que se mezclarán fantasía y realidad y de los que obtendremos como resultado, seres mágicos, a caballo entre lo humano y lo animal. Seres plenamente integrados en la naturaleza, respetuosos con el medio ambiente y a la vez, personajes cercanos que hasta nos resultarán familiares.

Será una estética cargada de colores vivos y complementos originales, que llamarán la atención a niños y adultos, invitando a acercarse a las actividades y a participar de ellas.



# 03. RECURSOS MATERIALES.

## ALGUNOS DETALLES DEL VESTUARIO

### Dependiente de la Casa de Ultramarinos

Vestuario dorado con toques rojos, realizado en licras, brillos y gasas. Chorreras del cuello realizado con latas de coca-cola recicladas y sombrero hecho con una lata de conserva gigante.



### Dependiente de la Casa de la Peluquería

Chistera decorada con un peine, tijeras y rulos de reciclaje. Delantal naranja de crepé tornasolado, donde guarda sus secretos mágicos y su material de trabajo



### Dependiente de la Casa de los libros

Falda compuesta por capas de colores, con su agenda siempre a mano en su tocado de la cabeza y gorguera realizada con microcuentos infantiles para que nunca le falte una historia que contar.



# 03. RECURSOS MATERIALES.

## ALGUNOS DETALLES DEL VESTUARIO

### La Rana Cocinera (La casa de las chuches)

Nuestro Hombre Rana, no es un príncipe encantado, es un cocinero que pertrechado con su sombrero y su mandil verde, a juego con el tono de su vestimenta habitual, compartirá sus recetas de cocina preferidas, mientras juega con los visitantes de nuestro Mundo Mágico.

### El Caracol relojero (Plaza del Comercio)

Simpático personaje siempre pendiente del tiempo, siempre atento a que no haya un reloj parado. Estará pendiente del reloj de nuestra Plaza del Comercio.

Siempre lleva a cuestas su casa hecha de gasas verdes tornasoladas, decorada con cintas más oscuras. Cuello elegante y mayas en tono tierra.



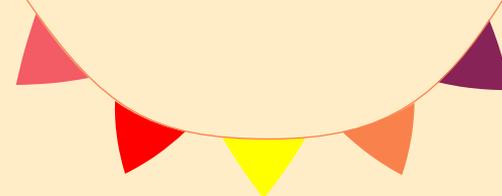
# 03. RECURSOS MATERIALES.

## MAQUILLAJE

- Otro de los puntos a destacar dentro de la caracterización de los personajes, es el maquillaje.
- Maquillajes acordes con el vestuario de cada uno de los personajes, pero manteniendo un punto de unidad entre ellos, para que no haya duda de que todos y cada uno de ellos, proceden del mismo mundo y forman una gran familia.



# 03. RECURSOS MATERIALES.



## DECORACIÓN

El Mundo Mágico del Comercio, tomará como colores principales **el blanco, el rojo y el negro**, que son a su vez, los colores corporativos de la Campaña Comercios Mágicos.

Entre ellos, **el blanco será el protagonista**, ya que pretendemos crear una **atmósfera de ensueño** que permita a los visitantes imaginar que están paseando entre las nubes. Queremos que tengan la sensación de tener al cielo al alcance de la mano.

Los detalles en rojo, negro y dorado, unidos a los originales vestuarios de los personajes, darán un toque colorido que aunarán fantasía y naturaleza en un mismo entorno.

Como elemento llamativo, y tal y como hemos comentado en el proyecto, contaremos con **una plataforma formada por 5 tiras de entre 6 y 20 de longitud**, que unirán la puerta mágica del comercio a la Plaza del Comercio. Esto nos asegurará sombra en la época estival.

De estas tiras, **colgarán flecos de tela blanca de 1 m. de largo y 20 cm. de ancho**, que además de proporcionar sombra, ayudarán a crear la sensación de entrar en un espacio donde los sueños pueden hacerse realidad.



# 03. RECURSOS MATERIALES.

## 147 ELEMENTOS EMPLEADOS

### ESCENOGRAFÍA

- 7 casetas de 2 m. por 2 m., con techado de tela.
- 1 caseta del merchandising de 2 m. x 1 m.
- 1 carpa camerino de 3 m. por 3 m.
- 1 telón de terciopelo rojo
- 2 mesas de 2 m. por 1 m.
- 4 sillas
- 1 arco de decoración de nuestro Mundo Mágico.
- Suelo tipo moqueta, para la realización de los espectáculos.
- 1 chistera de comercios mágicos de una superficie de 1,20 metros cúbicos.

### SOPORTE TÉCNICO DE SONIDO

- 2 pantallas de sonido ambiente de 600 w. cada una.
- 1 mesa de sonido con 5 canales.
- 2 trípodes de sonido.
- 1 reproductor de sonido.
- Microfonía inalámbrica. (3 micrófonos de diadema)
- Cableado para cubrir una superficie de 500 metros cuadrados.

### SOPORTE PARA LAS ACTIVIDADES

- 1 panel doble con seis candados en cada panel con sus respectivas llaves y decoración
- 1 Botellófono de 1,80 cm de altura por 2 metros de ancho con 8 botellas y 12 baquetas.
- 1 panel de madera de 2 x 1,5 metros, con tres bolsas de reciclaje (papel, vidrio, envases) 6 cañas de pescar, cubo para las cañas y 40 elementos de basura para reciclar.
- 3 cabezas de maniquís con peluca reciclada, más de 30 elementos de peluquería, tres taburetes para los participantes y un cabeza de maniquí más con un ejemplo de peinad
- 1 panel de 2 x 2 m. con utensilios de carpintería.
- 1 máquina de Rube Goldberg.
- 100 m. de telas de metro y medio cortadas en forma de flecos
- 1 estructura de entrada, tematizada con la campaña que se utilizará como entrada a la Feria. Esta tendrá el logo en 3D de “Comercios Mágicos” en lo más alto. Su altura será de 5 m.
- 2 paneles para el juego de la sopa de letras.
- 1 carro móvil decorado de comercios para los pasacalles.
- 1 máquina de palomitas, con 10 kg de maíz por evento y todo el material necesario.



# 03. RECURSOS MATERIALES.

## 147 ELEMENTOS EMPLEADOS

### SOPORTE PARA LAS ACTIVIDADES

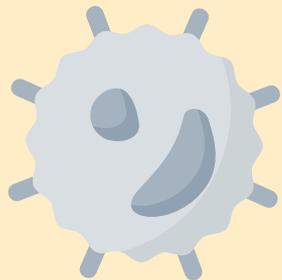
- Cucuruchos de papel para las palomitas con el logo de Comercios Mágicos.
- 1 panel para el juego de las cuatro en ralla. De 1,20 x 1,5 m con 40 fichas tematizadas con el sombrero del logotipo de la campaña Comercios Mágicos.
- 1 bola de equilibrios de 1,20m
- 12 vestuarios
- 1 burra de vestuario.

### OTROS SOPORTES

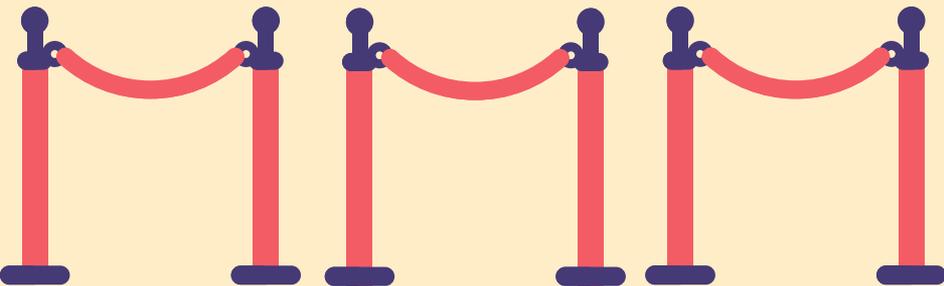
- 8 dispensadores de gel hidroalcohólico
- Gel hidroalcohólico
- EPIs para la compañía y mascarillas para los asistentes en caso de que vengan sin ella
- 3 tabloncillos de anuncios para informar de las normas de comportamiento relativas al Covid19.
- Material de maquillaje para caracterización.
- Material necesario de cada artista para realizar su rutina técnica.
- 1 extintor y 1 manta ignífuga.
- 1 botiquín.
- 1 caja de herramientas con todo el material necesario para las labores de montaje y desmontaje.

- Papeleras para diferentes tipos de residuos.
- En caso de ser necesario, por no haber en los espacios toma de corriente, la compañía aportaría un generador para el funcionamiento del equipo de sonido.
- 12 catenarias.
- 1 vitrina para el premio que se sorteará.
- 1 contador de aforo.





# 04 PROTOCOLO COVID



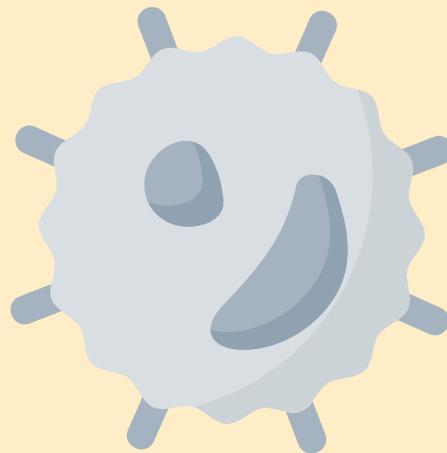
# 04. PROTOCOLO COVID.

## MEDIDAS A ADOPTAR DURANTE EL EVENTO

Hemos adaptado el espectáculo a la situación actual de post-pandemia.

Para ello seguimos cumpliendo con el protocolo establecido por el INAEM en esta materia según su “Guía de buenas prácticas para el reinicio de la actividad escénica y musical en España” editado en Junio de 2020.

Además, el equipo ha realizado el curso “Conocimientos básicos y medios de protección coronavirus-Covid-19” en OTP prevención de riesgos laborales.



# 04. PROTOCOLO COVID.

## MEDIDAS A ADOPTAR DURANTE EL EVENTO

1. Delimitación mediante vallas del espacio destinado a la realización de la feria.
  2. Acceso obligatorio con mascarilla.
  3. Control de acceso a la feria por personal encargado para tal fin.
  4. Control de distanciamiento social dentro de la feria.
  5. Recordatorio permanente a través de megafonía de las normas sanitarias (speaker).
  6. Organización del evento como un recorrido. (flujo constante de público con el fin de evitar aglomeraciones).
  7. Señalética específica.
1. Dispensadores de gel hidroalcohólico en cada una de las actividades.
  2. Contacto permanente con la policía local para asegurar el acatamiento de las normas. (coordinador seguridad).

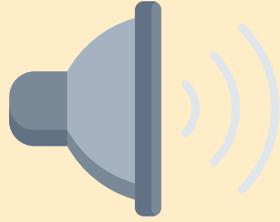


# 04. PROTOCOLO COVID.

## MEDIDAS DEL EQUIPO

1. El equipo de sonido y el material técnico, será manipulado por el técnico de la compañía o por alguno de los integrantes artísticos de la compañía, evitando que otra persona ajena a la compañía tenga que estar en contacto con su material.
2. Los miembros de la compañía mantendrán en todo momento la distancia de seguridad de 2 metros con el personal del espacio y con el público.
3. La compañía tratará, en la medida de lo posible, de ajustar al máximo sus tiempos de montaje y desmontaje, para reducir el tiempo de estancia en el espacio.
4. Maquillajes individuales.
5. Los geles hidroalcohólicos, los guantes y las mascarillas para la compañía los aportará la propia compañía.
6. Vestuarios individuales para cada artista no transferibles.
7. Adaptación de los juegos de feria a la nueva normalidad, cumpliendo con la normativa en cuanto a la desinfección.
8. Los animadores y monitores de las casetas estarán con mascarilla durante todo el evento.





# 05 PLAN DE PROMOCIÓN



# 05. PLAN DE PROMOCIÓN.

## OBJETIVOS GENERALES



La comunicación es una herramienta adecuada para mejorar la posición competitiva. El éxito de la marca “Comercios Mágicos” vendrá dado por el grado de interiorización de la marca por parte de los comerciantes de los municipios participantes así como de la identificación y reconocimiento de la misma por parte de los consumidores actuales y potenciales.

Para ello es importante la comunicación tanto offline como online con el objetivo de promocionar las ventajas de comprar en el comercio local además de:

- Fidelizar a los clientes actuales.
- Atraer nuevos clientes al comercio local.
- Transmitir los valores con los que se quiere identificar al comercio local (sostenible, cercano, especializado, de trato personal, de calidad, apoyo a la economía local...)

Por este motivo buscamos:

**AUMENTAR LA VISIBILIDAD.** Dar a conocer entre el público local las ventajas de comprar en los comercios participantes en la campaña acercando el comercio al ciudadano.

**GENERAR TRÁFICO.** Vincular a través de diferentes acciones convencionales y digitales el evento con los comercios participantes generando tráfico en tres direcciones (comercios participantes-evento-site promocional/RRSS).

**CONSEGUIR LA MÁXIMA VIRALIZACIÓN.** Conseguir el mayor impacto posible de la campaña en el público local a través de acciones virales y promocionales.

A continuación os describimos los diferentes elementos que utilizaremos en el plan de promoción offline y online

# CALENDARIO DE BOLSILLO



## ESPECIFICACIONES

### Especificaciones:

Plastificados con código QR a doble cara, 350 grs  
4/4 punta redondeada

**Nota:** El papel utilizado será de fibra virgen procedente de bosques de gestión sostenibles con el certificado FSC, PEFC o equivalente o en su defecto de papel reciclado con un mínimo de 85% de fibras reutilizadas y con blanqueado libre de cloro



# CALENDARIO A6



## ESPECIFICACIONES

Plastificados con código QR en cartulina 300 gr, barnizado brillo 4/4, con parte trasera laminada en vinilo removible

## SERVICIO DE BUZONEO

Se incluye un servicio de buzoneo geolocalizado por municipio y por control de reparto por Sistema GPS



# LONAS 4X2 MTS



## ESPECIFICACIONES

Impresa a una cara con hoyados  
(incluye montaje y desmontaje)



# VINILOS

A3



## ESPECIFICACIONES

Tamaño A3 para su instalación en lugar visible de los comercios adheridos a la campaña en las distintas localidades.





# ELEMENTOS MÓVILES



## ESPECIFICACIONES

Utilizaremos 2 furgonetas por municipio con pantallas digitales gigantes dobles (ambos lados) de 8 m2 (ver fotografía) y Resolución máxima: 1920×1080 con megafonía y vinilos de campaña en trasera, delantera y laterales que promocionarán el evento el día anterior (tarde) y el mismo día (mañana) durante 4 h.

Igualmente 2 monociclos con la imagen de la campaña visitarán los comercios participantes repartiendo piruletas y calendarios





# AZAFATAS



## ESPECIFICACIONES

Se encargarán de la entrega de la publicidad y del control y canje del material promocional entre el público asistente.

# MINI ENCUESTA

Realizaremos una miniencuesta de al menos 6 preguntas con un mínimo de 3 segmentaciones, al 5% de la visitantes a la feria en cada municipio.

Para ello, un equipo de 2 personas serán las encargadas de realizarlo.

Los datos de la encuesta se incluirán en un informe final completo de campaña con todos los Kpis y fotografías por municipio.

5%

al menos de las personas que nos visiten  
serán encuestadas

6

Preguntas serán las realizadas en la  
encuesta

3

segmentaciones mínimo  
(edad, sexo, municipio)





# ELEMENTOS DE MERCHANDISING

que se canjearán en la feria el día del evento por tickets de compra de los comercios participantes.

Las unidades se distribuirán en número proporcional a la población de cada municipio. La figura del **coordinador de merchandising** “se encargará del transporte y recogida del material promocional .

12

Elementos diferentes de regalos

3

Elementos dirigidos al público infantil



# REGALO 1: BOLSA 1



## ESPECIFICACIONES

Bolsa reutilizable en resistente material laminado. Con asas largas reforzadas en nylon de 70cm, fuelle reforzado con ribetes y cierre de corche



## REGALO 2: BOLSA 2



## ESPECIFICACIONES

Bolsa en material 100% algodón en color rojo. Con asas largas de 70cm, fuelle y acabado cosido. Resistencia hasta 7kg de peso.



# REGALO 3: BOLSA 3 NATURAL



## ESPECIFICACIONES

Bolsa en material 100% algodón en combinación de cuerpo en color natural y asas en rojo. Con asas largas de 70cm y acabado cosido. Resistencia hasta 7kg de peso.

**DISTRUTA**  
LOS DÍAS MÁGICOS DE TUS COMERCIOS EN LA  
COMUNIDAD DE MADRID





## REGALO 4: BIDON 1



## ESPECIFICACIONES

Bidón de 420 ml de capacidad en cristal.  
Con cuerpo transparente y detalles en rojo.  
Tapón a rosca libre de BPA y asa de  
transporte ajustable a juego.



# REGALO 5: BIDÓN 2



## ESPECIFICACIONES

Bidón en desenfadado diseño bicolor, con cuerpo en blanco y detalles en rojo. De 400 ml de capacidad y acabado en aluminio, con tapón de seguridad a rosca libre de BPA, a juego con el mosquetón de transporte.



# REGALO 6: TAZA CRISTAL



## ESPECIFICACIONES

Taza de cristal de 300ml de capacidad con acabado transparente y base en color rojo.



## REGALO 7: TAZA METAL



## ESPECIFICACIONES

Taza metálica de 380ml de capacidad con diseño vintage y acabado con imperfecciones para mayor sensación retro. En combinación de exterior en rojo e interior en color blanco con borde negro.





## REGALO 8: TAZA ROJA CON TIZA



### ESPECIFICACIONES

Taza de cerámica de 370ml de capacidad en rojos y con zona negra pizarra para pintar.

Tiza incluida.



## REGALO 9: GORRA



## ESPECIFICACIONES

Gorra de 5 paneles en suave microfibra en color rojo. Cierre ajustable de botones..



# REGALO 10: MOCHILA INFANTIL



## ESPECIFICACIONES

Mochila de cuerdas plegable para niño, de bonito diseño en forma de rana. Con cuerdas autocierre en color negro y esquinas reforzadas. Plegado de pequeño tamaño.



# REGALO 11: SET LÁPICES



## ESPECIFICACIONES

Set de 7 piezas en estuche con cuerpo en cartón natural color rojo y capucha transparente . Incluye 6 lápices de madera con cuerpo hexagonal de diferentes colores y sacapuntas integrado en tapadera.



# REGALO 12: PIRULETAS



## ESPECIFICACIONES

Una deliciosa piruleta sin azúcar es ideal para cualquier tipo de fiesta, ya que por su sabor a fresa gusta a todos. La piruleta dispone de palo blanco y se presenta en una bolsita transparente corporativa.

# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## MICROSITE DE CAMPAÑA



Actualización del site de campaña a los nuevos algoritmos de Google

EL MICROSITE SE AJUSTA A LA NORMATIVA SOBRE LAS CONDICIONES BASICAS PARA EL ACCESO DE LAS PERSONAS CON DIVERSIDAD FUNCIONAL A LAS TECNOLOGÍAS

PARA ELLO EL MICROSITE CUMPLIRÁ LAS Pautas de Accesibilidad para EL Contenido Web 2.1 (WACG 2.1) del World Wide Web Consortium (W3C).



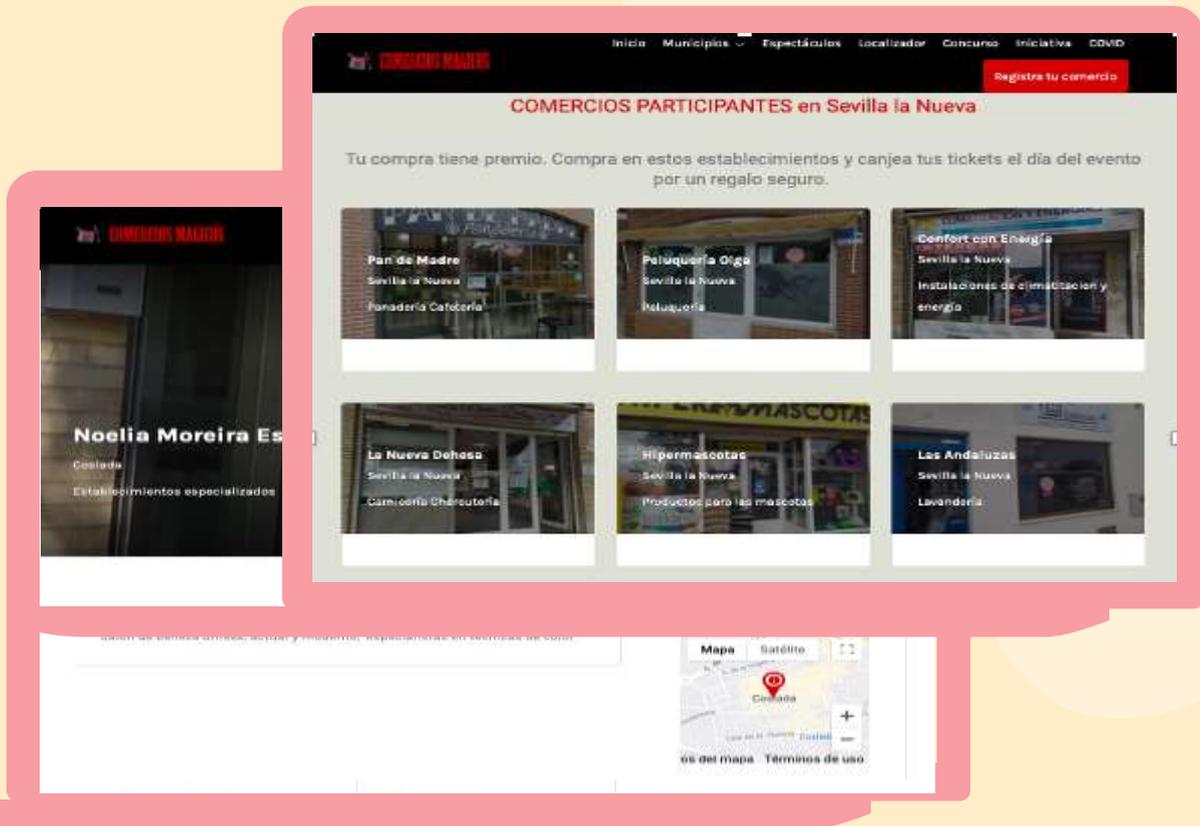
# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## MICROSITE DE CAMPAÑA



El site de campaña es una auténtica guía comercial que dará visibilidad a todos los establecimientos del municipio que participen en la campaña, permitiendo su clasificación por actividad, zona comercial y barrios, así como su búsqueda georreferenciada.

Los comercios y plataformas interesados podrán darse de alta de manera ágil y sencilla en esta guía que permitirá, además, acceder desde la ficha de cada establecimiento a su canal de comercio electrónico, facilitando la compra online en las tiendas que dispongan del mismo.

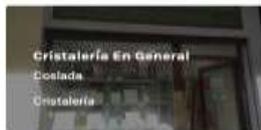
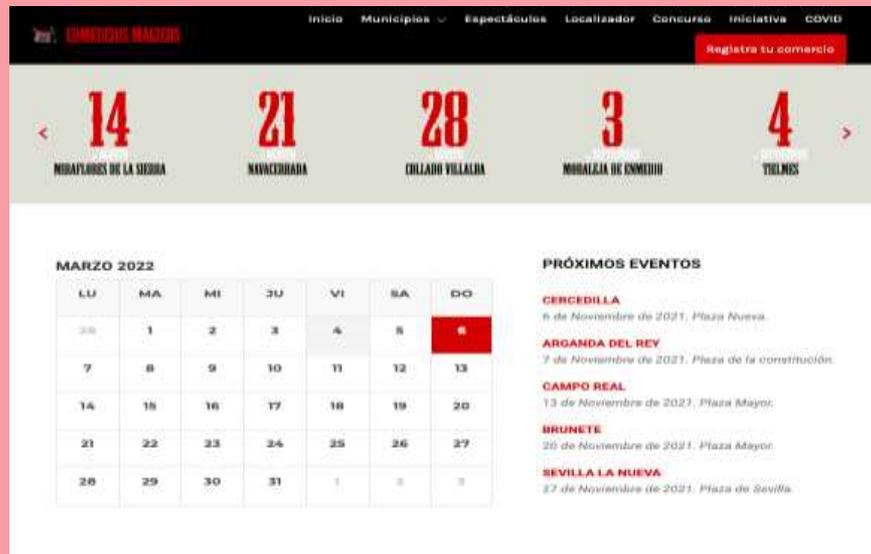


# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## MICROSITE DE CAMPAÑA



En la home además se prioriza la información de la campaña tales como el calendario de los eventos en un carrusel móvil o los comercios participantes y sus ofertas.



# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## REALIZACION DE PIEZAS CREATIVAS

**Objetivo:** Aumentar la visibilidad de la campaña en los diferentes soportes online municipales.

Realizaremos 2 piezas creativas ad hoc (banner + gif animado) por municipio que distribuiremos para su publicación en el site oficial de cada ayto y de las asociaciones de comerciantes locales.

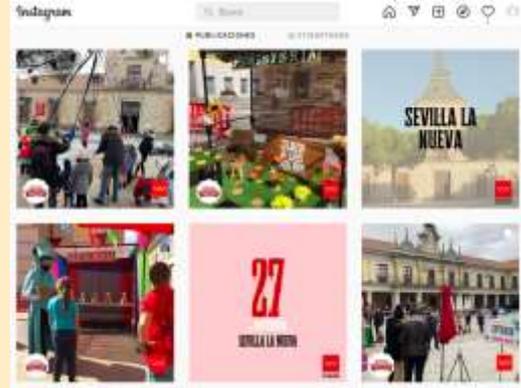


# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## PUBLICACIONES PERFILES FB + INS + TW CAMPAÑAS FACEBOOK ADS E INSTAGRAM ADS



- Publicación de un mínimo de 3 post/ reels y 3 fotos por municipio donde informaremos a nuestro seguidores de toda la información del evento (fecha de celebración, concursos, premios) además de las ventajas de comprar en el pequeño comercio (apoyo a la economía local, reducción de emisiones generadas por el transporte...).
- Realizaremos una campaña de publicidad en Facebook Ads e Instagram Ads geolocalizada por municipio. (Compra de post patrocinados a CPC.)



# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## CALENDARIZACIÓN

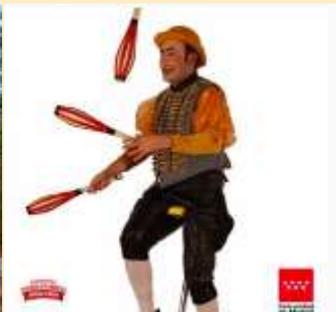


<b>LUNES</b>	post municipio	story municipio	tweet municipio
<b>MARTES</b>	post concurso	post concurso	tweet municipio
<b>MIERCOLES</b>	post ofertas comercios	story ofertas comercios	tweet ofertas comercios
<b>JUEVES</b>	post ofertas comercios	story ofertas comercios	tweet ofertas comercios
<b>VIERNES</b>	post concurso recordatorio	post concurso recordatorio	tweet concurso recordatorio

# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## EJEMPLO CREATIVIDADES

**DISFRUTA**  
LOS DIAS MÁGICOS DE TUS COMERCIOS EN LA  
COMUNIDAD DE MADRID



# ACCIONES DE PROMOCIÓN ONLINE

## CONCURSO DIGITAL. #concursoPATINETEMAGICO



**Objetivo:** Dinamización RRSS y aumentar el tráfico a la feria especialmente en la última hora del evento. Mejoraremos el engagement además del alcance y difusión de los contenidos de la campaña entre el público y los comercios participantes.

Utilizaremos un hashtag atractivo y fácil de recordar #concursoPATINETEMAGICO para lanzar un concurso que promocionaremos en el perfil de Instagram, además de publicar el concurso en Facebook y twittear el enlace. También activaremos un hellobar en el microsite de campaña.

Nuestros seguidores deben demostrar que compran en los comercios de su municipio subiendo una foto de su ticket de compra a través de un formulario que habilitaremos en el microsite de campaña ([www.comerciosmagicos.com/formulario](http://www.comerciosmagicos.com/formulario)).

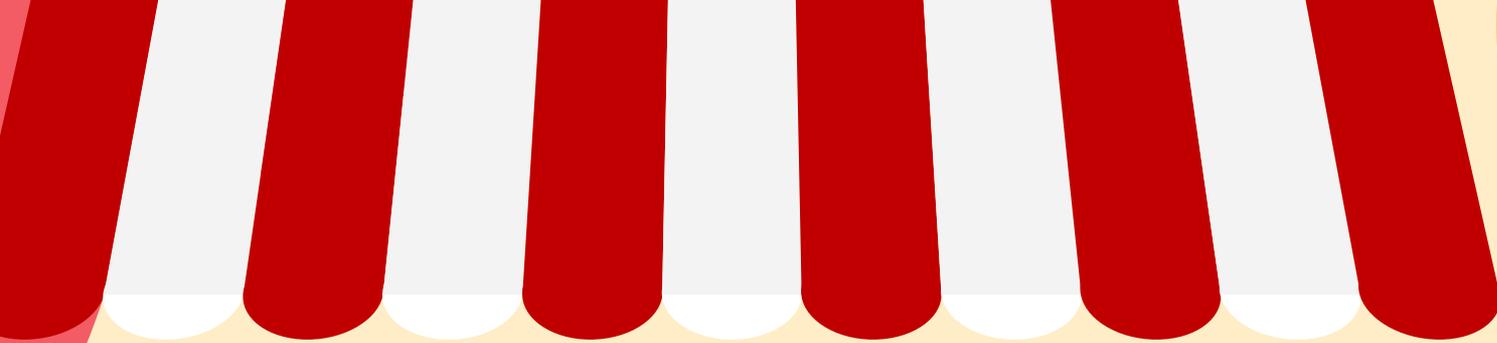
Los participantes deben seguir cualquiera de los perfiles de la campaña además de demostrar que compran en el comercio local. Aquella persona que suba más tickets de su localidad a la plataforma ganará un espectacular patinete eléctrico valorado en 300 €..

El premio se entregará en la última hora del día del evento y en mano, por lo que el ganador deberá estar presente.

El patinete quedará expuesto en la caseta de los regalos de la feria. y será entregado el día del evento en la última hora por lo que el ganador deberá también visitar la feria. De esta forma conseguiremos aumentar el tráfico a la feria además de aumentar el número de seguidores en los perfiles.

Los ganadores/as se publicará en la web y en los diferentes perfiles de la campaña en tiempo real (stories).





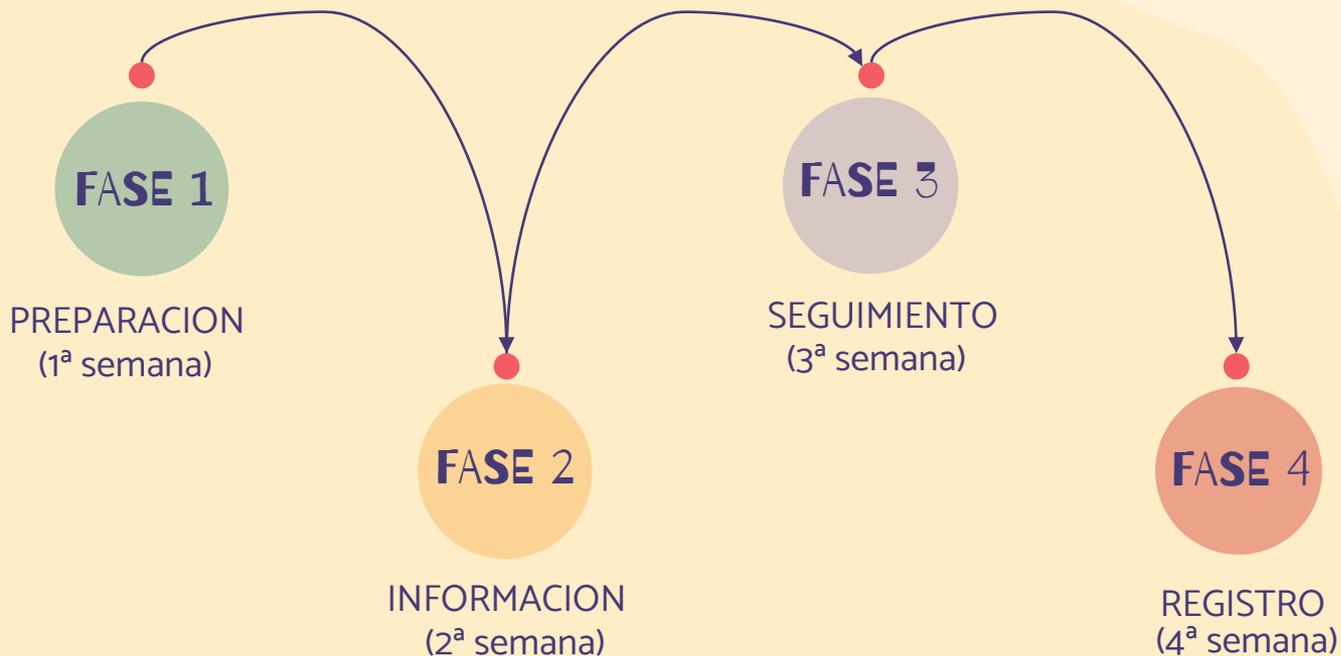
# 06 PLAN DE CAPTACIÓN DE COMERCIOS



# ROADMAP

## DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA

La estrategia la hemos dividido en 4 fases con una duración total de 1 mes. Para ello contaremos con un equipo de 3 personas entre coordinador y 2 captadores.



# 1ª SEMANA. FASE 1

## PREPARACIÓN

**Objetivo:** Conseguir una BBDD cualificada y actualizada de comercios.

- En esta fase tendremos una reunión con el coordinador de cada municipio para conocer que canales y herramientas dispone el municipio para el contacto con los comercios de la localidad (Censo de comercios, BBDD de Asociaciones de comerciantes..).
- Le Informaremos además de la creación de una landing de captación que incorporaremos al microsite de campaña con un resumen del contenido y la dinámica del programa. En ella, los comercios que quieran participar ,a través de una Double opt-in, nos darán su consentimiento online. Este procedimiento no es legalmente obligatorio, pero sí es recomendable desde un punto de vista de protección de datos personales. Este sistema online agilizará el proceso final de captación ya que serán los propios captadores los que lo realicen en último término.
- Además reforzaremos esta primera fase con la incorporación de BBDD externas previamente filtradas y cualificadas.



# 2ª SEMANA. FASE 2

## INFORMACIÓN

**Objetivo:** Dar a conocer la campaña a los comercios de la localidad

- **Acción de información online. Mailing informativo**

Lanzaremos 2 mailings con apoyo del municipio a la base de datos cualificada en la 1ª fase con un intervalo de 96 horas. En el incluiremos información sobre el programa y acceso directo a la landing de registro.

- **Acción de información offline. Telemarketing**

24 horas después de cada envío realizaremos un contacto telefónico informativo con el comercio para indicarles de los beneficios de la campaña y animándoles a registrarse.



# 3ª SEMANA. FASE 3

## SEGUIMIENTO

**Objetivo:** Confirmación de los comercios participantes

Realizaremos un nuevo contacto por comercio con el objetivo de cerrar su participación. En caso de no conseguirlo gestionaremos una cita con el comerciante.

- **Acción de Seguimiento offline. Visita al comercio.**
  - Uno de nuestros agentes visitará tanto los comercios que se hayan registrado como aquellos que hayan dado su conformidad telefónica pero no se hayan registrado. En este último caso serán los captadores los que realicen la inscripción in situ.
  - Además se aprovechará esta visita para entregarles el material de campaña y colocarles el vinilo en un lugar visible.



# 4ª SEMANA. FASE 4

## REGISTRO

**Objetivo:** Incorporación de los comercios participantes al microsite de campaña

- En esta fase se activarán los comercios en el site de campaña con todos los datos (dirección, tfno, mail, promoción, fotografía, geolocalización...).



# GRACIAS!

**DISFRUTA**  
**LOS DÍAS MÁGICOS DE TUS COMERCIOS EN LA**  
**COMUNIDAD DE MADRID**

