

# Briefing para la Happ3n Art JAM x Rarible

## 1. Objetivo del Proyecto

La Happ3n Art JAM es un evento colectivo enfocado en la creación de arte digital dentro de la plataforma de RARI Foundation, cuyo propósito es fomentar la participación de artistas latinos y creadores en el ecosistema Web3. El evento busca conectar a los nodos de la comunidad creativa, proporcionando un espacio para la expresión artística y la adopción de tecnologías descentralizadas, como NFTs, blockchain y nuevas tecnologías.

## 2. Contexto

Happ3n es una plataforma conocida por ser un directorio y a su vez un puente entre comunidades latinas y usuarios interesados en temas de Web3, arte digital, trading y educación son algunos de los hot topics por mencionar algunos. La Ronda Art JAM se presenta como una oportunidad para destacar el talento de artistas que participan activamente en la comunidad y trayendo la oportunidad a aquellos que no conocen mucho sobre esta tecnología, promoviendo de esta forma la adopción de tecnologías Web3 entre los creadores.

## 3. Público Objetivo

- Artistas digitales y creadores interesados en Web3, NFTs, y tecnología blockchain.
- Comunidad de entusiastas del arte y tecnología que buscan participar en una experiencia única.
- Coleccionistas y curadores de arte que buscan nuevas propuestas.

Además, busca atraer a aquellos interesados en explorar nuevas formas de comercialización y amplificación de su obra artística mediante NFTs.

## 4. Metodología

**Creación:** Se incentivará a los participantes a colaborar en la creación de piezas únicas bajo los términos de participación dadas las temáticas de **Naturaleza, Amor, Tecnología**. Utilizando las herramientas y recursos que deseen ya que están permitidas obras digitales, físicas, fotografías, portadas de canciones, gif, etc.

**Participación Abierta:** La Happ3n Art JAM permitirá la inscripción de artistas a través de la plataforma RARI. La comunidad tendrá la oportunidad de votar por las mejores obras, realizando la compra de estas.

**NFTs y Blockchain:** Las piezas pasarán por una curaduría para facilitar la selección de los finalistas, estas serán convertidas en NFTs, lo que permitirá a los artistas experimentar con la propiedad digital de su obra y su comercialización en mercados descentralizados.

**Reconocimiento y Premios:** Los artistas más votados/comprados recibirán reconocimiento en la plataforma, así como posibles recompensas en tokens y exposición a través de Happ3n.

## 5. Recursos Necesarios

Plataforma Happ3n: Para la organización y promoción del evento, facilitando la interacción entre artistas y comunidad.

Comunidad Web3: Artistas, desarrolladores y entusiastas del arte digital.

Plataforma de RARI: Para la creación y comercialización de las obras finalistas.

## 6. Resultados Esperados

- Incrementar la adopción de tecnologías Web3 y la creación de arte digital en la comunidad y Nodos de Happ3n.
- Fomentar la colaboración entre artistas y la creación de arte de calidad en distintos métodos
- Proporcionar a los artistas participantes una experiencia práctica con NFTs y contratos inteligentes.

## 7. Calendario

### Etapas del evento

- Enero: Inicio de conversaciones con Rarible para colaborar en el evento.
- Junio y Julio: Creación y estructuración de "La Ronda" y las dinámicas de participación.
- Agosto y Septiembre: Convocatoria de artistas y selección de los participantes para la curaduría.
- Octubre: Inicio de la curaduría y proceso de minteo de las obras seleccionadas.
- Noviembre: promoción de los artistas, obras, RARI y Happ3n

**Promoción de las obras:** la etapa se llevará a cabo a lo largo las semanas del 28 Oct a 9 Dic del 2024, con el siguiente cronograma:

**Semana 1:** Inscripción de artistas y creación de sus piezas.

**Semana 3:** Votación/compra de la comunidad.

**Semana 5:** Selección de finalistas y minting de NFTs.

**Semana 7:** Anuncio de ganadores y exposición de las obras en Happ3n.

## **8. KPIs para Medir el Éxito**

### **A. Participación Artística**

Número de artistas inscritos: El objetivo es lograr que al menos 8 y como máximo 18 artistas digitales se inscriban y participen activamente en la Happ3n Art JAM.

Obras presentadas: Se espera que se presente al menos una obra original para competir dentro del evento.

### **B. Interacción Comunitaria**

Votaciones de la comunidad: Se buscará que al menos el 50% de los usuarios activos en Happ3n participen en las votaciones. Esto puede medirse a través de los votos emitidos y la actividad en los canales de Telegram o plataformas de discusión.

Comentarios y retroalimentación: El objetivo es escuchar a los artistas sobre sus obras en los Xspaces que realicemos y escuchar los comentarios constructivos y votos sobre las obras de los interesados, creando un ambiente de participación activa y generando retroalimentación útil para los artistas, así como de Happ3n y de RARI Fundación como plataforma de colaboración.

### **C. Miteo**

Número de NFTs creados: Se espera que al menos el 80% de las obras finalistas sean tokenizadas como NFTs y publicadas en plataformas de arte digital descentralizadas.

Ventas de NFTs: El éxito del evento también se medirá por las ventas de las obras tokenizadas, se establecerá un número de ediciones a las obras de **100/50/20**, estableciendo como meta que el 30% de los NFTs creados en el evento se vendan en el mercado de cryptoarte en las primeras 3 semanas del evento y que vaya aumentando con el cierre de la **convocatoria**.

### **D. Crecimiento en Redes Sociales**

Crecimiento de seguidores: El objetivo es aumentar el número de seguidores en las cuentas de redes sociales de Happ3n, RARIBLE y los artistas en un 10% (según sus números actuales) durante y después.

Interacción social: Las publicaciones relacionadas con la Happ3n Art JAM deben generar al menos 350 interacciones (me gusta, comentarios, compartidos) en las diferentes plataformas (Instagram, Twitter, Web, etc.).

### **E. Nuevos nodos creativos**

Se espera que al menos 50% de los participantes puedan crear un nuevo nodo, que surja en la plataforma Happ3n como resultado de la Art JAM, generando oportunidades para futuras colaboraciones y eventos.

### **F. Satisfacción de los Participantes**

Encuestas de satisfacción: Se aplicará una encuesta al finalizar el evento para medir la satisfacción general, con una meta de al menos 85% de satisfacción por parte de los participantes en aspectos como la organización, accesibilidad de las tecnologías Web3 y oportunidades de colaboración.