

sprints video:canvas

DESIGN THINKING PARA AUDIOVISUAL

por que

pra quem

POR QUE

OBJETIVO

FAIXA ETÁRIA

GÊNERO

TÍTULO

DESENVOLVIDO POR

DESENVOLVIDO PARA

CLIENTE

DATA

VERSÃO

DIFERENCIAIS

JUSTIFICATIVA

REFERÊNCIAS CULTURAIS

relacionamento

TIPO

GÊNERO

FORMATO

DURAÇÃO

JANELA

FRAME RATE

RESOLUÇÃO

COR

ONDE

QUANDO

o que

SINOPSE

CANAIS DE DISTRIBUIÇÃO

PONTOS DE CONTATO

REFERÊNCIAS ECONÔMICAS

MENSAGEM

EMOÇÃO

PERSONA I

PERSONA II

PERSONAGENS PRINCIPAIS

REFERÊNCIAS

AMBIENTE COMPETITIVO

ESTRATÉGIA DE RELACIONAMENTO

PERSONA III

PERSONA IV

como

LOCAÇÕES

FACILIDADES DE PRODUÇÃO

DIFICULDADES DE PRODUÇÃO

INVESTIMENTO

EQUIPAMENTOS

EQUIPE

CRONOGRAMA

MONETIZAÇÃO