

Cátedra: Ingeniería de Software

Curso: 4K1

---

## TRABAJO PRÁCTICO 13

### “Design Thinking”

---

### GRUPO 9

#### Integrantes:

Battig Chavez Joaquin Antonio, 76056  
Cosci Franco, 78644  
Folli Nicolás, 78531  
Pages Juan Ignacio, 78314  
Reartes Alvaro, 75481  
Slavik Lucas, 78341

#### Docentes:

Meles, Judith (Adjunto)  
Boiero, Gerardo (JTP) (Responsable)  
Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

#### Fecha de entrega:

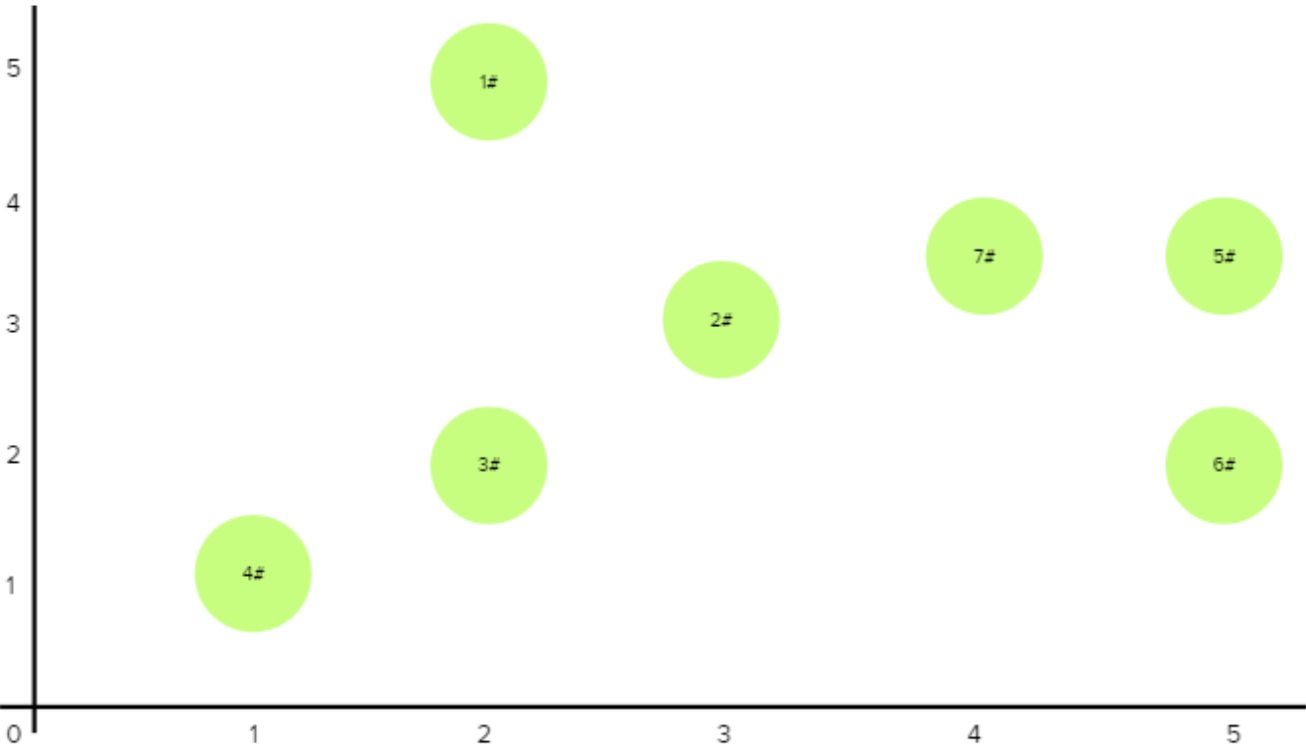
26/10/2021

PROBLEMA Y SOLUCIONES

Problema elegido	Falta de Interés en los jóvenes en cuestiones culturales						
¿Cómo podríamos?	CP Incentivar a jóvenes de escuelas primarias y secundarias asistir 2 veces por año a museos de la ciudad	CP difundir masivamente conocimiento cultural	Ofrecer alimentos y bebidas gratuitos para el acompañamiento en el evento cultural	CP lograr que los jóvenes tengan entusiasmo por conocer temas culturales	CP difundir de forma mensual actividades culturales	CP aumentar el conocimiento de los jóvenes sobre la cultura	CP facilitar el transporte hacia museos/cine
SOLUCIONES	1- Enviar a todos los jóvenes de escuelas secundarias y primarias 2 veces por año exposiciones de museos	2- Difundir mediante redes sociales como Instagram, Facebook, WhatsUp, Telegram	3- Planificar visitas gratuitas anuales en fechas específicas, regalar helados 🍦🍦	4- Realizar encuestas en colegios mediante historias en Instagram o encuestas en google para saber cuales son los topics de interés	5- Difundir por YouTube/Spotify/ Redes Sociales, las distintas actividades culturales, de forma atractiva por jóvenes (Musica, colores, etc)	6- Brindar un espacio para poner a prueba los conocimientos de cada joven a modo de competencia entre ellos con recompensas (tasas preguntados)	7- El boleto debe ser gratuito para jóvenes que deseen asistir a eventos culturales

MATRIZ DE ESFUERZO-IMPACTO DE SOLUCIONES

Esfuerzo (0: Bajo, 1: Medio Bajo, 2: Normal, 3: Medio Alto, 4: Alto - 5 Extremadamente alto)  
Impacto (0: Bajo, 1: Medio Bajo, 2: Normal, 3: Medio Alto, 4: Alto - 5 Extremadamente alto)



Alumno 1:

Franco



### Alumno 3:

LUCAS

c

Hacer un relevamiento con organismos o agrupaciones para obtener información sobre posibles preguntas referidas a temáticas culturales 📄📖📑

Permitir a usuarios desafiarse entre ellos para demostrar su conocimiento cultural



Recompensar de manera virtual (sistema de niveles dentro de la app, stickers para WhatsApp/Telegram) a los usuarios que ganen a sus conocidos.



Y con recompensas mayores (visitas al cine, museos, merchandising, con comidas incluidas) a los usuarios con más conocimientos de toda la app.



## Alumno 4: Nombre

ALVARO

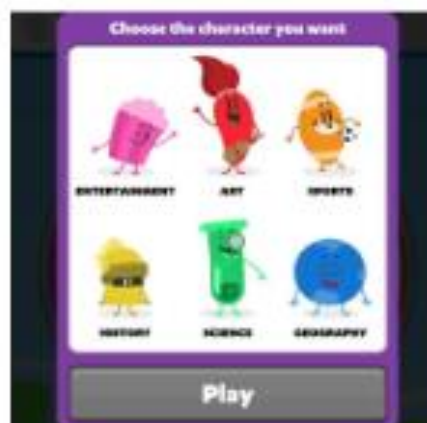


Poner al tanto todas las escuelas, y aquellas que les interese ser parte de este cambio cultural y tengan expectativas con la idea , podrán descargar la aplicación de juegos de preguntas de forma gratuita y ponerla a prueba

1

2

Los profesores, o educadores, cargaran las preguntas, donde los alumnos luego de haber estudiado alguna tematica particular, responderan y competiran entre ellos



Las recompensas vendran luego de las trivias, los alumnos con mejores puntuaciones, serán premiados con puntos mas en exámenes, pases gratuitos a museos o boletos para el cine sin cargo

3

Habria una colaboracion entre todos, escuelas, gobiernos, profesores y alumnos, para Incrementar el interes cultural en los Jovenes

Alumno 5:

Juan



App para google play que sea al estilo kahoot para poder realizar encuestas con puntuacion.



Gulas y profesores podran armar las encuestas para que les chulques respondan



Les alumnos competiran en dicha app y los ganadores recibiran premios



Las recompensas pueden variar entre ellas entradas a cines/ museos, vouchers de un desayuno, y vouchers de utiles. Para finalizar se entregara un reconocimiento por haber participado a todos los alumnos



Alumno 6: Juan 2



Etapas

Etapas 1

Coordinar con centros culturales y lugares como cines y teatros para la organizacion de las visitas para jovenes

Etapas 2

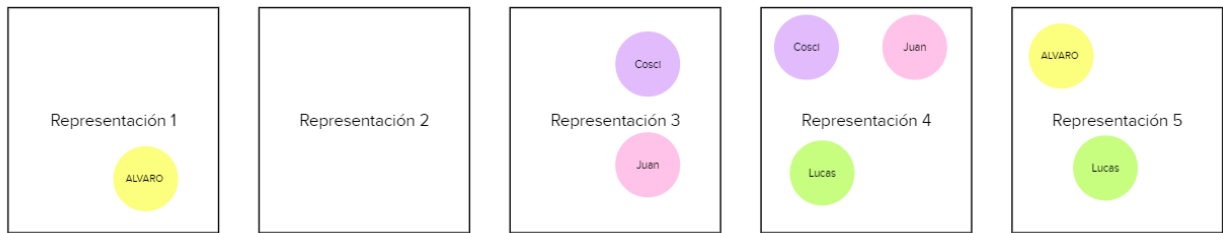
Conseguir alimentos y guias para los eventos

Etapas 3

Hacer publicidad en redes (YouTube, Instagram, etc.) para atraer jovenes

## VOTACIÓN DE REPRESENTACIONES

Cada participante podrá realizar 2 votos con el stickers del color que lo identifica.



## MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

Una aplicación que permita a alumnos tanto de primaria como de secundaria, descargarla y registrarse para intervenir en generar interés general por las cuestionares culturales de distintas temáticas (cine, museos, deportes ,etc) de la provincia de cordoba, ingresando preguntas por categoría por parte de educadores y luego de realizar el juego de preguntas obtener los puntajes de cada alumno.

### User Stories

1. Registrar Categoría
2. Registrar Pregunta
3. Abrir Juego de preguntas
4. Cerrar Juego de preguntas
5. Visualizar puntajes de alumnos
6. Registrar Alumno
7. Registrar Educador





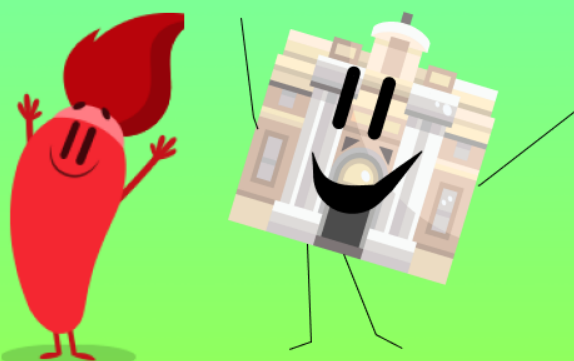
Instagram



culturados

# CULTURADOS

Aprende jugando!



**culturados**

Descarga la App y aprende sobre cultura jugando! 🎮

Con sistema de premios 🎁 en entradas a museos y cines 🎬 o la que el educador elija!

Disponible en la App Mi Argentina, para Android y iOS..



Ministerio de Educación  
Argentina

