

Asignatura: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N° 13

“Design Thinking - Publicidad en Instagram”

Curso: 4K4

Grupo 3:

- Antonellini Juan Manuel, 63029
- Paz Fessia Facundo, 78579
- Demasi Pablo Sebastián, 76726
- Valle Matías 70869,
- Caminos Julieta, 61123



Docentes:

- Covaro, Laura Ines
- Boiero Rovera, Gerardo Javier
- Crespo, María Mickaela

Fecha de Presentación: 14/06/2022

Índice

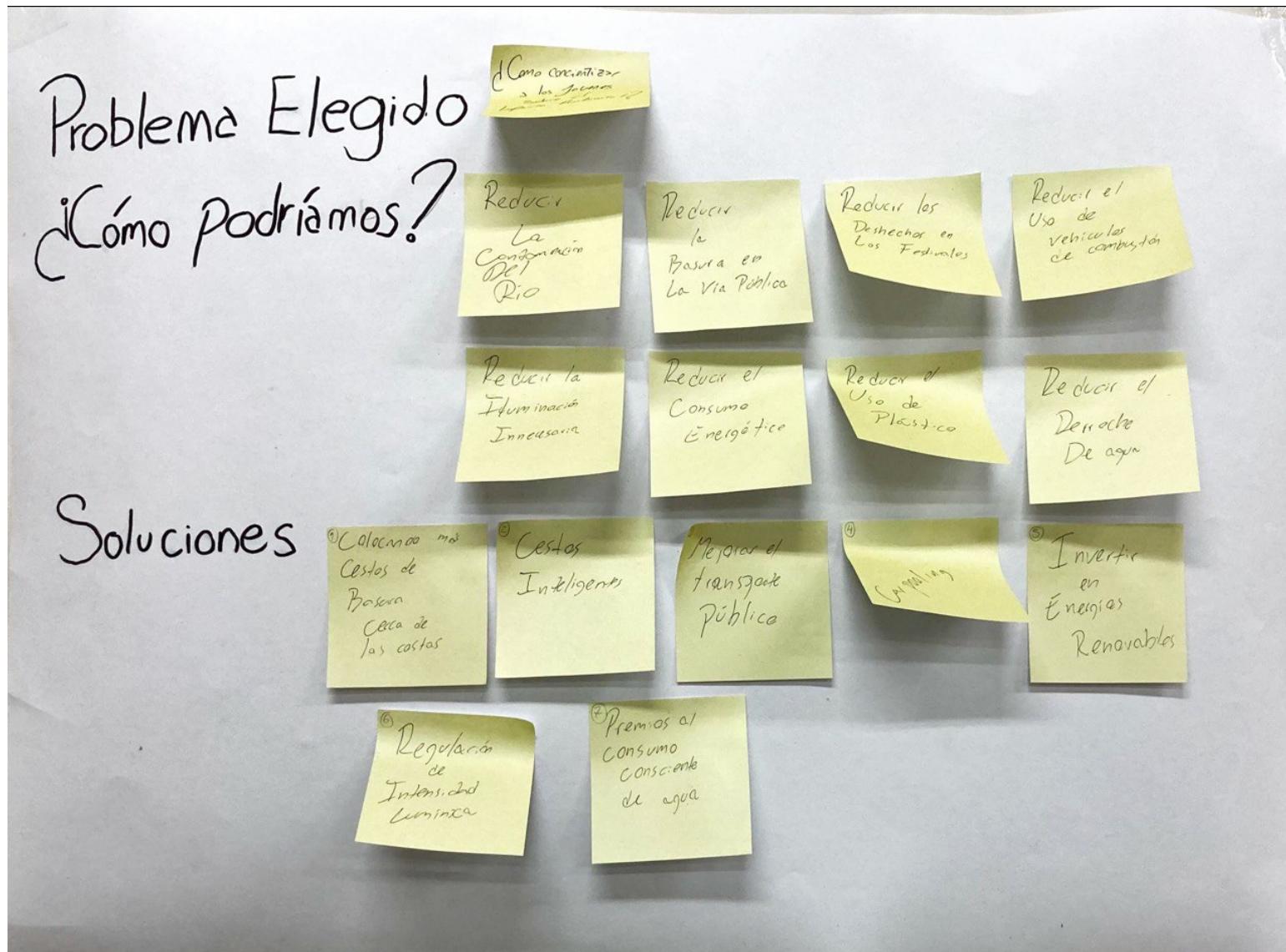
Índice	1
Enunciado	2
Primera Etapa	3
Segunda Etapa	4
Tercera Etapa: Publicidad de Instagram	5

Enunciado

Unidad	Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna	Simular la definición de un producto de software. Para ello se utilizará una dinámica en la que se diseñará la publicidad en Instagram de un producto para vender en el mercado.
Objetivo	Aplicar algunos conceptos de gestión ágil y design thinking en el desarrollo de productos de software y el concepto de MVP.
Propósito	Familiarizarse con la gestión ágil de proyectos y algunos conceptos de Design Thinking.
Entradas	Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Instrucciones de la dinámica. Materiales necesarios: <ul style="list-style-type: none">• 3 afiches blancos• Notas Post-It• Marcadores• Revistas
Salida	El diseño de la publicidad de un producto que cumple con el MVP, es decir que es la versión mínima de mi producto que me permite validarla con el Mercado y obtener feedback del cliente.

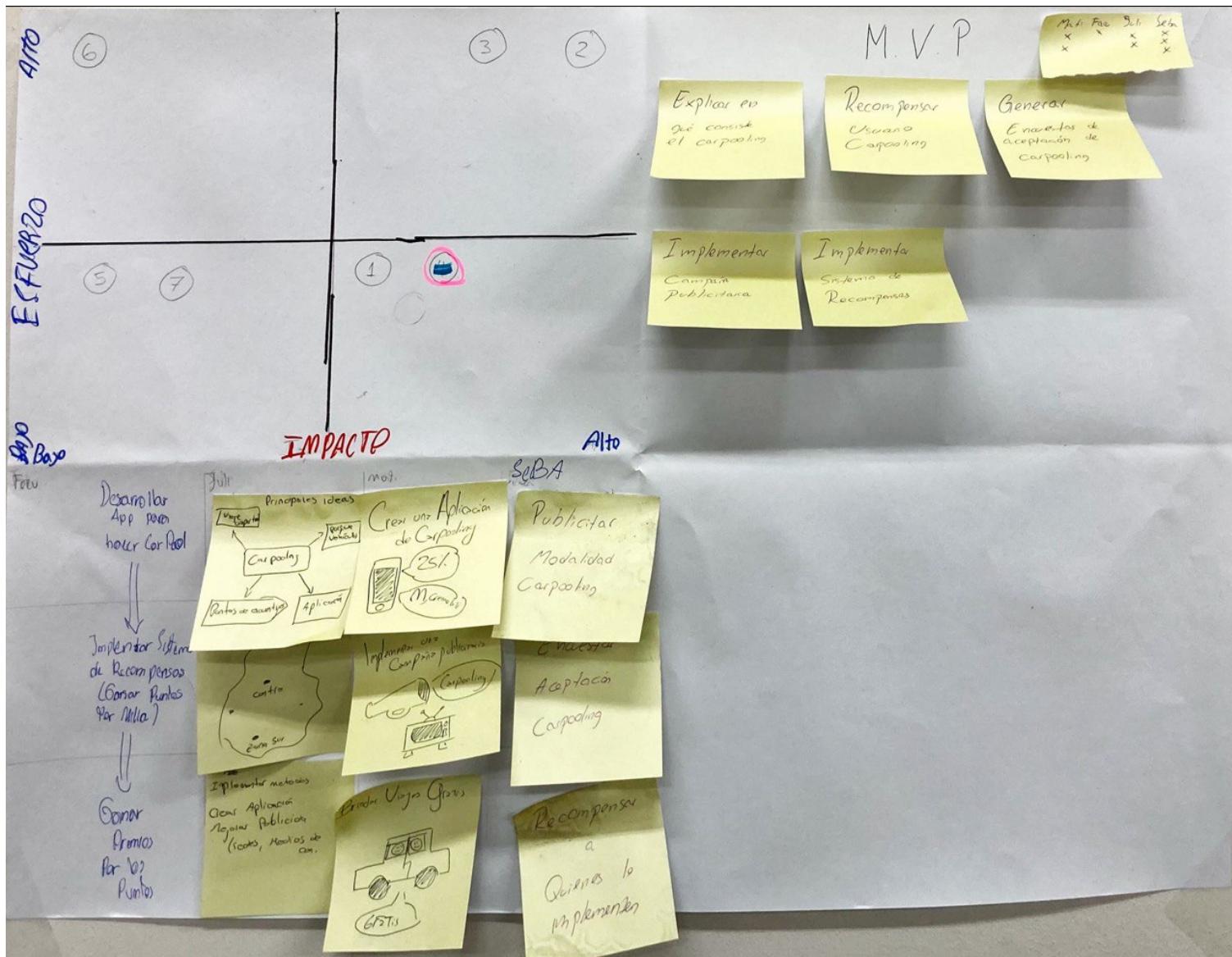
Primera Etapa

- Elección del problema (Propuesto por los profes): ¿Cómo podríamos concientizar a los jóvenes para disminuir su impacto ambiental?
- Identificación de Desafíos
- Identificación de Soluciones



Segunda Etapa

- Ponderación de Soluciones en matriz Esfuerzo-Impacto
- Desarrollo individual en 3 etapas de la solución y votación del mejor desarrollo
- Declaración de las User Stories del MVP



Tercera Etapa: Publicidad de Instagram

