

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL DE CÓRDOBA**

INGENIERÍA DE SOFTWARE

***TRABAJO PRÁCTICO 13: DESIGN THINKING - Publicidad de
Instagram***

CURSO: 4K2

PROFESORES:

- Ing. Cecilia Massano
- Ing. Gerardo Boiero

GRUPO: 3

INTEGRANTES:

- | | |
|-------------------------------|-------|
| • Calderon, Jonathan | 71984 |
| • Gonzalez, Marcos | 71997 |
| • Miranda, Guadalupe | 72926 |
| • Palacios, Javier Guerino | 55624 |
| • Salaberri, Marcelo | 57659 |
| • Vela Rodriguez, Mariel Azul | 75865 |

Fecha: 26/10/21

ENUNCIADO

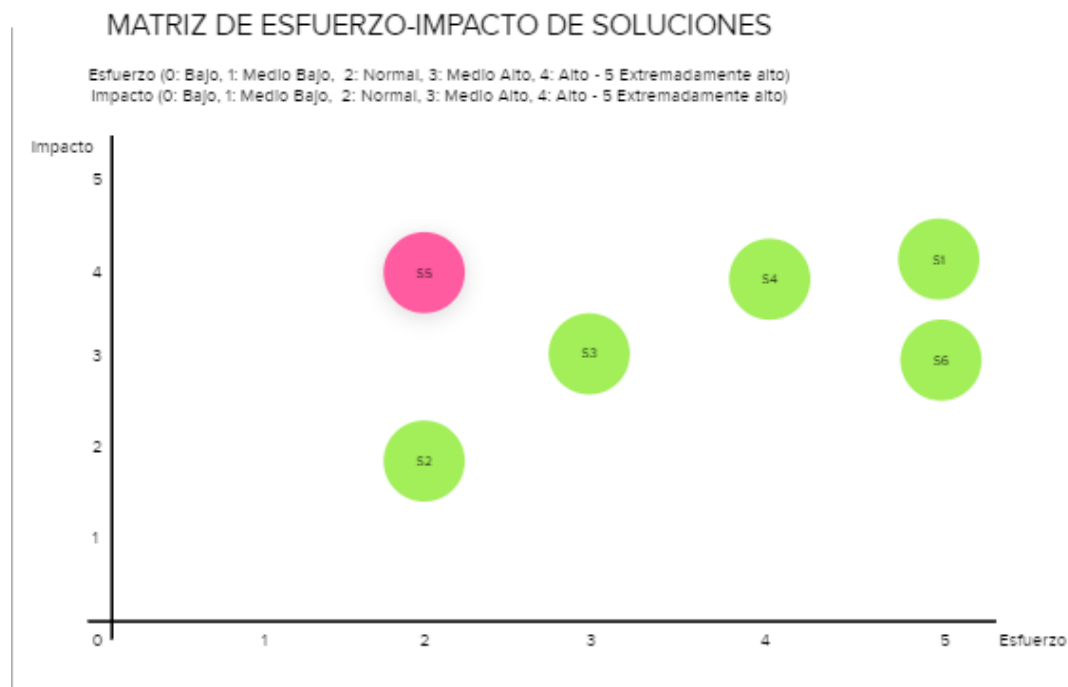
Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Simular la definición de un producto de software. Para ello se utilizará una dinámica en la que se diseñará la publicidad en Instagram de un producto para vender en el mercado.
Objetivo:	Aplicar algunos conceptos de gestión ágil 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:	<p>Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase.</p> <p>Bibliografía referenciada sobre el tema.</p> <p>Instrucciones de la dinámica.</p> <p>Materiales necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Software de diseño colaborativo online
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 validarlo con el Mercado y obtener feedback del cliente.

El problema que se nos planteó fue el del uso eficiente de los recursos naturales. En la siguiente imagen podemos ver las preguntas y sus correspondientes soluciones.

PROBLEMA Y SOLUCIONES

Problema elegido	Uso eficiente de los recursos Naturales					
¿Cómo podríamos?	¿Como podríamos usar eficientemente el agua?	¿Como podríamos usar eficientemente los minerales?	¿Como podríamos usar el gas natural?	¿Como podríamos usar la luz del sol?	¿Cómo podríamos usar eficientemente la madera de los árboles?	¿Cómo podríamos usar eficientemente el aire?
SOLUCIONES	S1 energía hidroeléctrica	S2 Reciclando los minerales de los dispositivos electrónicos obsoletos	S3 Aprovechando el gas de los desechos para generar energía	S4 Paneles Solares en todos los edificios	S5 Reciclando la madera de muebles viejos	S6 Utilizar la energía eólica

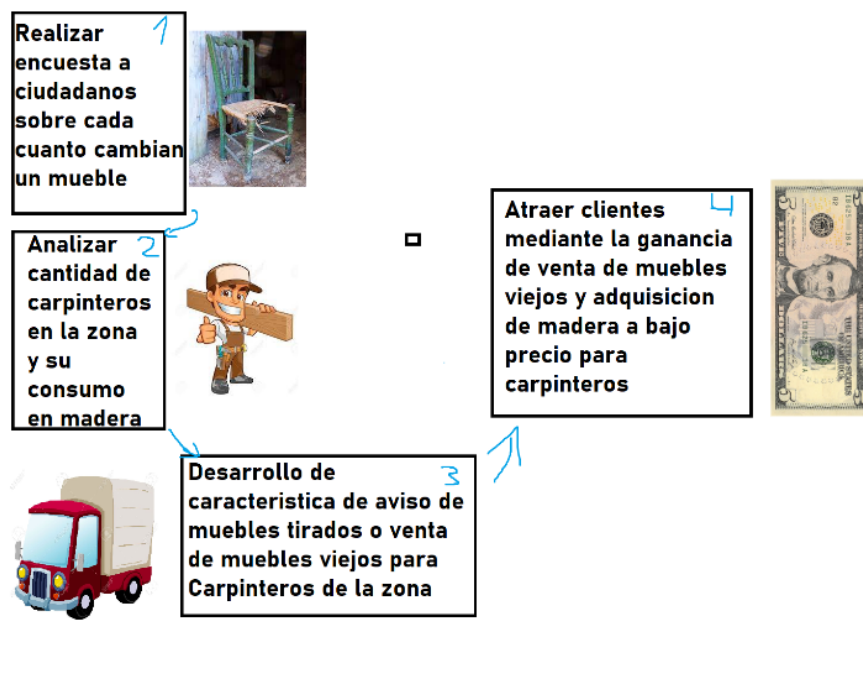
Luego, hicimos la matriz de esfuerzo-impacto de soluciones. A cada una de las soluciones le asignamos un número de impacto y esfuerzo.



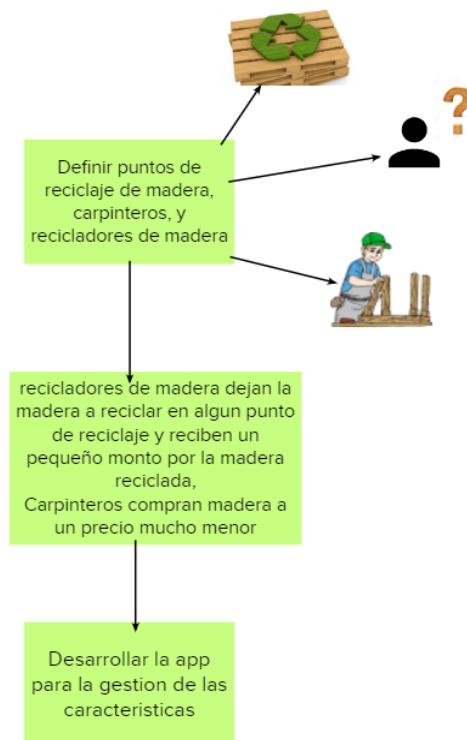
Con esto, elegimos la solución "Reciclado de madera de muebles viejos".

Con esa solución, cada uno de los integrantes del grupo dio sus ideas de cómo implementarlo:

- Idea Calderon Jonathan:



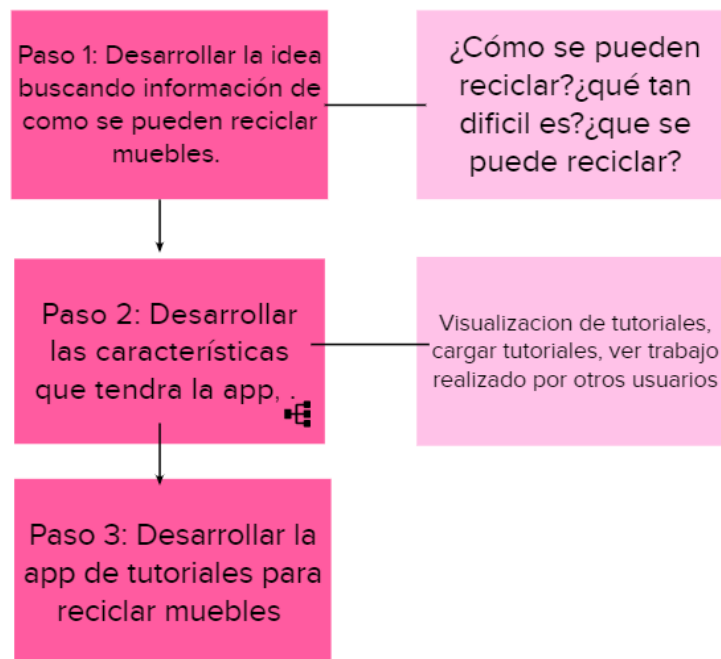
- Idea Marcos Gonzalez:



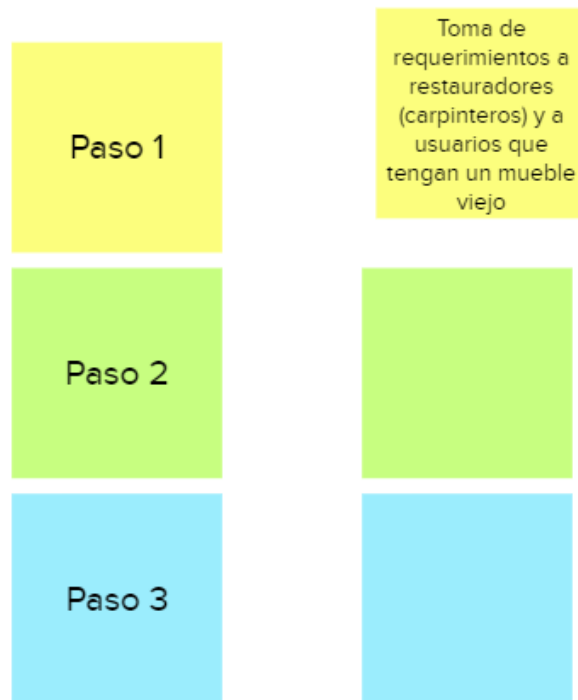
- Idea Marcos Salaberri:



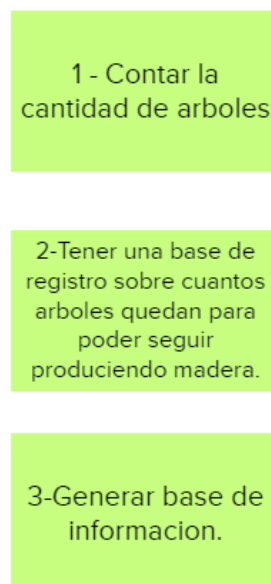
- Idea Guadalupe Miranda:



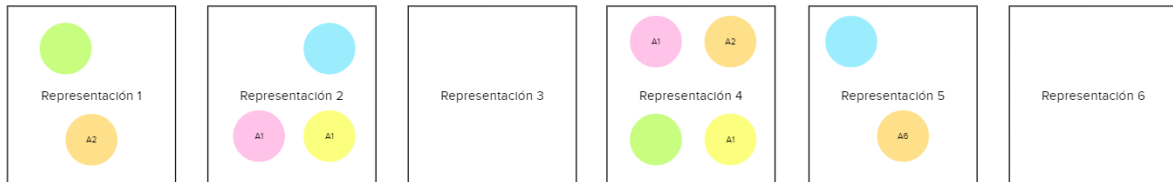
- Idea Azul Vela



- Idea Javier Guerino



Realizamos la votación de ideas, de las cuales ganó la idea de desarrollar una app de tutoriales para reciclar muebles.



Con la idea en mente, desarrollamos el MVP:

MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

Alcance: Esta entrega pretende desarrollar el core de la aplicación que funge como red social. Por lo cual se establecio que lo mas importante es todo aquello que permite a los usuarios subir contenidos como tambien poder visualizarlos y seguir a aquellos que consideren referentes en lo que respecto a madera se refiere.

En este apartado no se incluyen ABM de usuarios

1. Subir tutorial
2. Subir Foto de trabajo
3. Ver tutorial de usuarios
4. Ver trabajo realizado por usuarios
5. Seguir usuario

Por último, diseñamos la publicidad de instagram:

