



Trabajo Práctico N°13 - Design Thinking
Cátedra de Ingeniería de Software
Grupo N°1

Integrantes:

- 79906 - Cibello, Sofía Florencia
- 79420 - Donalisio, Juan Pablo
- 80022 - Gonzalez, Florencia Alejandra
- 77749 - Parrucci, Lara Estefanía
- 79071 - Pieve Roiger, Ignacio
- 79876 - Spini, Leila Aylen

Docentes:

- Crespo, Maria Mickaela
- Meles, Silvia Judith
- Boiero Rovera, Gerardo Javier

Curso: 4K1

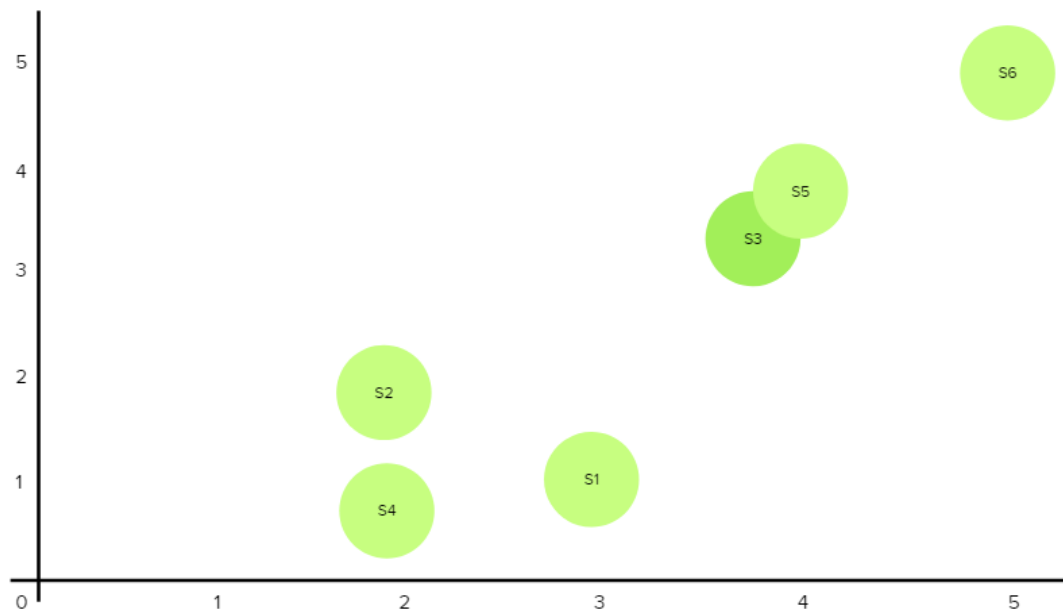
PROBLEMA Y SOLUCIONES

Problema elegido	Falta de interés en cuestiones culturales					
¿Cómo podríamos?	CP facilitar la movilidad de los ciudadanos hacia eventos culturales?	CP Generar un vínculo que permita reflejar en las cuestiones culturales los intereses de los jóvenes	CP Mejorar el interés por parte de los ciudadanos más jóvenes en las cuestiones culturales	CP Facilitar la comunicación con los mas jovenes	CP Reforzar la comunicación interactiva	CP Empoderar a los jóvenes a través de las redes
SOLUCIONES	Implementando boletos gratuitos para la movilización hacia este tipo de espectáculos	Ofreciéndoles la posibilidad de ver que todas sus emociones o vivencias/conflictos han sido expresadas en el arte, ya sea en libros, o pinturas o en historias y que podrían sentirse identificados con ello.	Motivar su interés fomentando las vistas gratuitas a museos y teatros, así como organizando ferias del libro, mediante la utilización de amplia publicidad en redes sociales	Permitiendo compartir la información a través de las redes sociales	Ofrecer varias actividades culturales teniendo en cuenta cuáles son sus necesidades y gustos.	Utilizar plataformas que les permitan a los jóvenes adentrarse en cuestiones culturales por sí mismos, enseñándoles a expresar sus emociones e intereses a través de ellas y crear diversos concursos en los que pueden participar mostrando sus creaciones.

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:

Leila Spini



Basado en:

CP Empoderar a los jóvenes a través de sus redes

Etapas

Etapas

Pensar, buscar y clasificar las distintas plataformas existentes que le permiten a los jóvenes crear contenido (ya sea escribir, grabar, editar, dibujar, etc).



Etapas

Etapas

Seleccionar la plataforma que despierte mayor interés en los jóvenes o la más utilizada y crear diversos hashtag para promover la creación del contenido.



Etapas

Etapas

Divulgar los concursos a través de publicaciones para fomentar la participación en los mismos y ofrecer un premio para el mejor contenido creado.



Alumno 2:

Sofia
Cibello

Basado en:

CP Mejorar el interés por parte de los ciudadanos más jóvenes en las cuestiones culturales

Etapas

Proponer actividades culturales innovadoras y brindar beneficios a los jóvenes



Cine



Teatro



Eventos musicales



Museo



Etapas

Para cada una de estas actividades se organiza una agenda completa con una variada oferta



Etapas

Se difunden estas actividades a través de distintas redes sociales y plataformas



Alumno 3:

**Florencia
Gonzalez**

Basado en:

CP Facilitar la comunicación con los mas jovenes

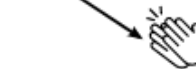
Etapa 1

Utilizar redes sociales para que tenga mayor alcance a los jóvenes



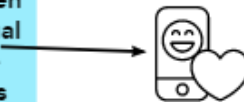
Etapas 2

El mismo día del evento que se promovió en redes, — generar contenido en las redes reflejando interés por la gente que no es participante



Etapas 3

Una vez finalizado el evento, subir posteos en las redes reflejando cual fue la experiencia de algunos expectadores



Alumno 4:

Ignacio Pieve

Basado en:

CP facilitar la movilidad de los ciudadanos hacia eventos culturales?

Implementando boletos gratuitos para la movilización hacia este tipo de espectáculos

Etapas

Etapas

Etapas

Recopilar información sobre cuáles son los eventos culturales que se efectuarán en la ciudad

Feria del libro



Obras de teatro



Festivales de cine



Noche de los museos



Etapas



Para cada uno de estos eventos, analizar sus ubicaciones y planificar fechas y horarios posibles, teniendo en cuenta concurrencia estimada y un presupuesto



Etapas

Divulgar instructivos con información detallada sobre cuáles van a ser los eventos, como se puede llegar y como acceder al beneficio del transporte gratuito



Alumno 5:

Juan Pablo
Donalísio

Basado en:

CP Reforzar la
comunicación
interactiva

Etapas



Etapas



Para cada uno de estos, armar un Instructivo Indicando de que tratan y una serie de pasos para participar en los mismos.



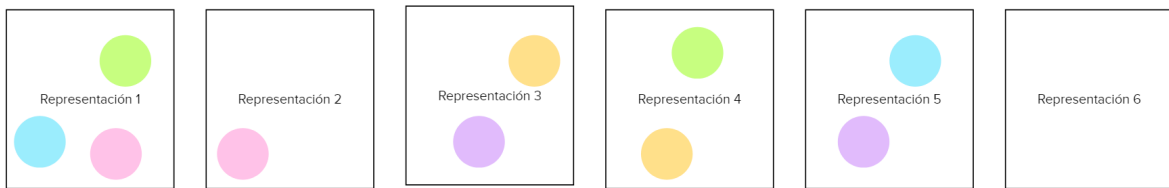
Etapas

Divulgar estos Instructivos con información y pasos para la participación de todos estos eventos por medio de las redes sociales como Instagram, Twitter, Facebook.



VOTACIÓN DE REPRESENTACIONES

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



MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

- 1- Registrar Concurso
- 2- Registrar premios
- 3- Registrar Usuario
- 4- Seleccionar ganadores
- 5- Finalizar concurso
- 6- Visualizar concursos y premios
- 7- Reclamar premio
- 8- Registrar propuesta

Descripción: Funcionalidad mínima que permita registrar y divulgar concursos, así como sus premios, de forma que los usuarios puedan registrar sus propuestas para participar de los concursos y ser seleccionados para ganar.

Finalmente, los usuarios ganadores podrán reclamar un código promocional con sus premios

PUBLICIDAD

Prototipo de Publicidad de Instagram

The advertisement is set against a light blue background with four black starburst icons at the corners. At the top, the title "Convertite en influencer" is centered between two horizontal dotted lines. Below the title, the text "Expresa lo que sentís, contanos sobre vos, deja volar tu imaginación" is centered. The central visual is a smartphone screen showing a man with a beard and a green shirt playing a pink piano. To the left of the phone is a red heart icon in a speech bubble. To the right are several blue "like" icons. Above the phone are two speech bubbles, one pink and one light blue. At the bottom, a grey horizontal bar contains the text "Recordá usar los hashtag #yoSoyCreador y un hashtag nombrando la red social que vas a utilizar!".

Convertite en influencer

Expresa lo que sentís, contanos sobre vos, deja volar tu imaginación

Recordá usar los hashtag #yoSoyCreador y un hashtag nombrando la red social que vas a utilizar!