

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N°13: Design Thinking

Curso: 4K1

GRUPO: 6

Nombre	Apellido	Legajo	Correo Electrónico
Facundo	Paz Fessia	78579	facupazfessia@gmail.com
Maximiliano	Saleh	78798	maxisaleh@outlook.com
Santiago	Landa Valle	78637	santi.land4@gmail.com
Leonardo	Pozzo	57453	leo.em09@gmail.com
Rodrigo	Tosco	69404	rodrigotosco95@gmail.com
Joaquin	Giron Pignol	60862	girjoes@gmail.com

Docentes:

- Meles, Silvia Judith (Titular)
- Boiero Rovera, Gerardo Javier (JTP)
- Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

Fecha de Presentación: Martes 26/10/2021



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">• Software de diseño colaborativo online
Salida	Comparación de los valores del manifiesto ágil con los principios del manifiesto ágil, y justificación asociada.
Instrucciones	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.



Desarrollo

Problema: Falta de interés de jóvenes en cuestiones culturales (ejemplo: Museos)

Planteo de desafíos y soluciones

Grupo 6

PROBLEMA Y SOLUCIONES

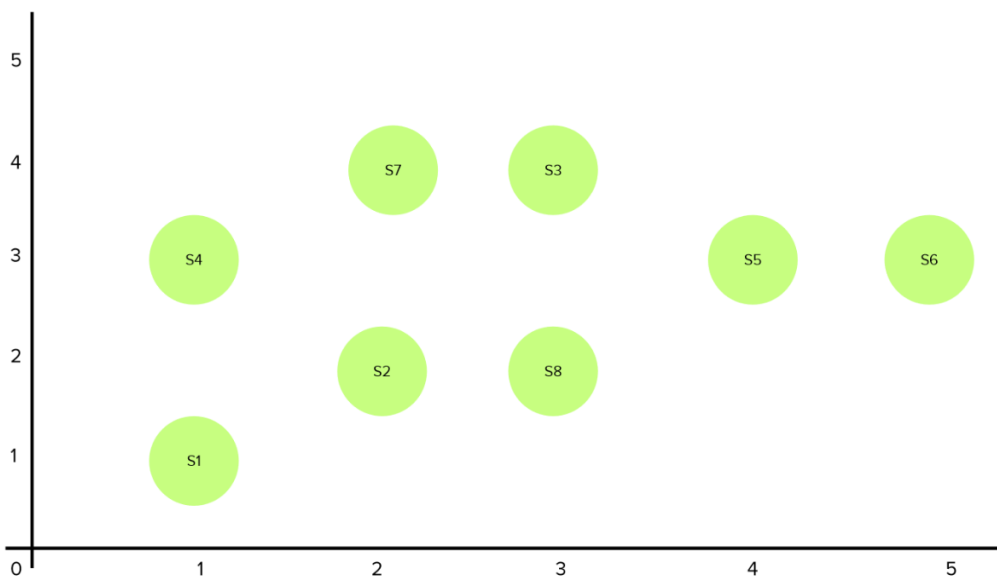
Problema elegido	Falta de interés en los jóvenes por cuestiones culturales			CP facilitar el acceso a información cultural?	CP mostrar información relacionadas al estudio de carreras vinculadas a lo cultural?			
¿Cómo podríamos?	¿CP visibilizar los eventos culturales disponibles a los jóvenes?	CP Romper el mito de que es para gente muy mayor ?	CP relacionar cuestiones culturales con las tendencias actuales?	¿CP hacer de los museos más atractivos para los jóvenes?	CP demostrar que la cultura regional tiene el mismo valor que la internacional?	CP hacer que los jóvenes puedan encontrar grupos de gente con quienes ir a estos eventos?	CP fomentar la investigación acerca de cultura?	CP recompensar a los asistentes a eventos culturales
SOLUCIONES	Interacción simple y puntual, sin mayor cantidad de datos	Mostrar el valor recreacional para todos los grupos etareos a través de distintos medios o redes	Plantear actividades interactivas para los asistentes a estos eventos, para analizar las cuestiones culturales locales	Desarrollar los temas expuestos en museos en relación a lo que se vive actualmente	Sistema abierto a feedback constante	Colección de cupones y estampas por la asistencia a eventos o lugares de cultura	Presentar información cultural de forma atractiva, accesible (en redes sociales) y que fomente la curiosidad	Mostrar ejemplos de personas con carreras afines a lo cultural y su impacto en la sociedad local e internacional

Evaluación de soluciones esfuerzo-impacto

MATRIZ DE ESFUERZO-IMPACTO DE SOLUCIONES

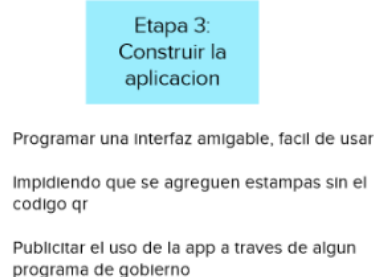
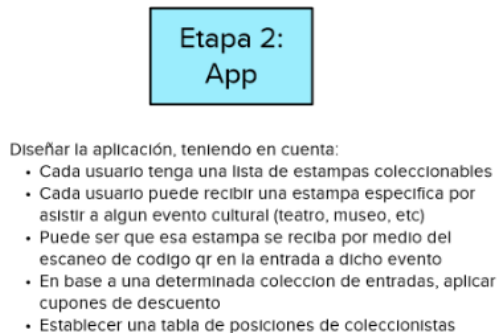
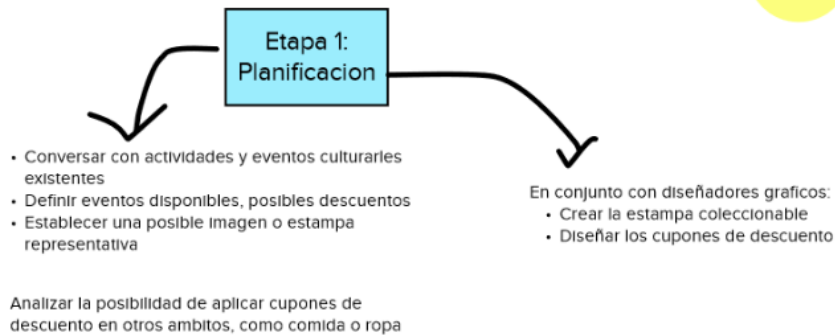
Esfuerzo (0: Bajo, 1: Medio Bajo, 2: Normal, 3: Medio Alto, 4: Alto - 5 Extremadamente alto)

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





Alumno 1: Santiago Landa



Alumno 2: Nombre

Saleh Maximiliano

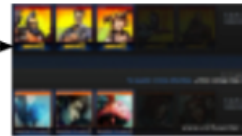


Etapa - 1

1. Definición de cupones/estampas, cuando obtenerlas, que beneficios se obtiene y como se motiva a coleccionarlas
2. Diseño de cupones y estampas, debe ser atractivo a las nuevas generaciones

Etapa - 2

1. Definir cupos limitados, momentos de obtención, y códigos únicos para cada estampa
2. Diseño de interfaz amigable para interactuar y visualizar las estampas/ cupones y sus beneficios



Etapa - 3

1. Realizar múltiples pruebas para un buen inicio de la solución, evitando una primera mala impresión
2. Realizar campaña publicitaria a través de redes resumiendo la solución.



Alumno 3:

Joaquin Giron
Pignol



1. Ofrecer una wallet NFT a cada participante de un evento cultural. Que permita la transaccion de tokens ERC-20

2. Permitir que los participantes interactúen con el entorno de los eventos culturales por ejemplo con sorteos de NFT's de porciones de audio del evento, de cuadros, etc.



3. Establecer un marketplace de comercialización de los NFT entre los usuarios que poseen las wallets del museo.



Alumno 4: Nombre

Leonardo Pozzo



Etapa 1

Primer etapa:
Desarrollar una app capaz de
gestionar listas de lugares
afiliados y los distintos
cupones y estampas

Etapa 2

Segunda Etapa:
Obtener una lista con datos de cada lugar de
interés cultural dispuesto a implementar el
sistema de estampas y cupones
Y un grupo de interesados dispuestos a
probarla a medida que desarrollan
actividades de su preferencia elegidas a
traves de la app

Etapa 3

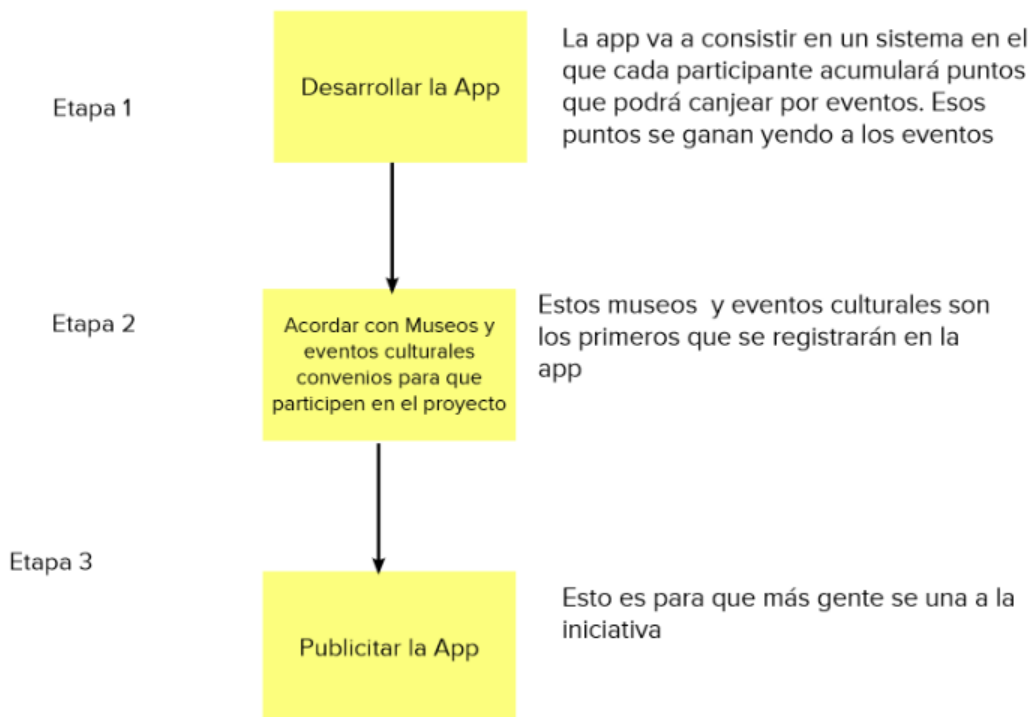
Tercera Etapa:
Probar la aplicación
con un grupo de
prueba y estar abiertos
al feedback



Alumno 5:

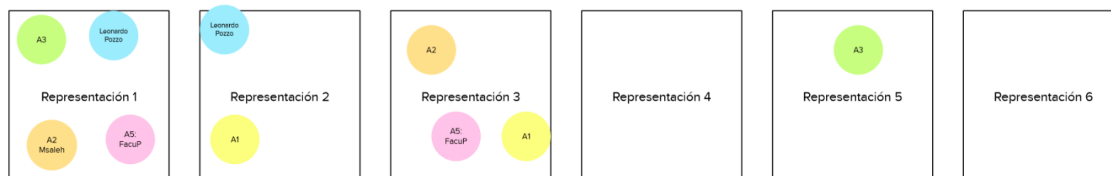
Facundo
Paz Fessia

Coleccion de cupones y
estampas por la
asistencia a eventos o
lugares de cultura



VOTACIÓN DE REPRESENTACIONES

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





MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

Organizador

Registrar lugar cultural

Asignar estampa

Registrar cupón

Asistente

Registrar asistente

Escanear código qr

Obtener cupon de descuento

Planteamos un MVP que permita a un asistente a un evento cultural, en un lugar determinado, coleccionar una estampa por asistir al mismo, para luego poder canjear su coleccion de estampas por algun cupon de descuento previamente cargado

No se tienen en cuenta los eventos culturales unicos, sino la asistencia a lugares puntuales como museos, teatros o cines



Asignatura: Ingeniería de Software

Fecha: 26/10/2021

PUBLICIDAD

Prototipo de Publicidad de Instagram

