



“Prompt engineering para modelos basados en inteligencia artificial”

Sprint 1

Bernardo Corona Domínguez

NAO ID: 1085

Ciudad de México, México

07 de enero de 2025

1. Backlog.

A) Historias de usuario.

A continuación, las 5 (cinco) historias de usuario:

1. Como fanático de béisbol, quiero recibir contenido nostálgico relacionado con los Osos de Montana, para fortalecer mi conexión con el equipo.
2. Como joven entusiasta de deportes, quiero acceder a contenido dinámico en redes sociales, para mantenerme al día y compartirlo con mis amigos.
3. Como patrocinador potencial, quiero ver ejemplos de campañas previas y el alcance esperado, para evaluar la posibilidad de invertir en el equipo.
4. Como padre de familia, quiero encontrar actividades y promociones familiares en los juegos, para disfrutar una experiencia inolvidable con mis hijos.
5. Como creador de contenido en redes sociales, quiero disponer de imágenes y videos de alta calidad, para producir contenido atractivo y colaborar con la promoción del equipo.

B) Tablas de registro.

Lista de Requerimientos	
Historias de usuario	Requerimientos
Como fanático de béisbol, quiero recibir contenido nostálgico relacionado con los Osos de Montana, para fortalecer mi conexión emocional con el equipo.	Generar contenido nostálgico y emocional en distintos formatos (artículos, imágenes, videos).
Como joven entusiasta de deportes, quiero acceder a contenido dinámico en redes sociales, para mantenerme al día y compartirlo con mis amigos.	Crear contenido multimedia fresco y de alta calidad para redes sociales.

Como patrocinador potencial, quiero ver ejemplos de campañas previas y el alcance esperado, para evaluar la posibilidad de invertir en el equipo.	Diseñar materiales que muestren ejemplos de campañas previas y proyecciones de alcance.
Como padre de familia, quiero encontrar actividades y promociones familiares en los juegos, para disfrutar una experiencia inolvidable con mis hijos.	Planificar promociones y experiencias dirigidas a familias.
Como creador de contenido, quiero disponer de imágenes y videos de alta calidad, para producir contenido atractivo y colaborar con la promoción del equipo.	Crear una biblioteca de recursos visuales (imágenes y videos) disponibles para los colaboradores.

Lista Priorizada			
Requerimientos	Etapas	Estimación de tiempo	Entregables
Generar contenido nostálgico y emocional en distintos formatos (artículos, imágenes, videos).	Planeación, creación, difusión	2 semanas	Serie de publicaciones nostálgicas y videos conmemorativos.
Crear contenido multimedia fresco y de alta calidad para redes sociales.	Investigación, diseño, posteo	3 semanas	Calendario de contenido mensual y 10 publicaciones iniciales.
Diseñar materiales que muestren ejemplos de campañas previas y	Análisis, diseño, validación	1 semana	Presentación y propuesta para patrocinadores.

proyecciones de alcance.			
Planificar promociones y experiencias dirigidas a familias.	Ideación, promoción	2 semanas	Lista de actividades y promociones familiares para los juegos.
Crear una biblioteca de recursos visuales (imágenes y videos) disponibles para los colaboradores.	Producción, edición, revisión	3 semanas	Biblioteca multimedia organizada y accesible en línea.

2. Roadmap.

A) Título: “Rebranding dinámico de los Osos de Montana con IA”

B) Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar y ejecutar una campaña de marketing innovadora para los Osos de Montana, que combine el uso de inteligencia artificial y estrategias de *prompt engineering* para crear contenido personalizado, aumentar el alcance de la marca y atraer nuevas audiencias.

Objetivos Específicos:

1. Generar contenido nostálgico para fortalecer el vínculo emocional con los fanáticos tradicionales.
2. Diseñar campañas atractivas para captar la atención de jóvenes entusiastas de deportes en redes sociales.
3. Producir materiales que presenten el valor de invertir como patrocinadores del equipo.
4. Crear experiencias familiares en los eventos deportivos.
5. Diseñar una biblioteca multimedia para facilitar la colaboración con creadores de contenido.

C) Entregables y fechas de entrega

Entregable	Fecha de Entrega	Procesos Involucrados
Publicaciones nostálgicas (artículos y videos).	15 de enero	Investigación, redacción, diseño gráfico y edición de videos.
Calendario mensual de contenido y publicaciones.	22 de enero	Planeación, creación de contenido, programación en redes.
Propuesta para patrocinadores.	25 de enero	Recolección de datos, diseño de materiales, validación interna.
Lista de actividades y promociones familiares.	30 de enero	Ideación, colaboración con socios locales, promoción digital.

Biblioteca multimedia organizada y accesible en línea.	7 de febrero	Producción, edición de imágenes/videos, diseño de interfaz.
--------------------------------------------------------	--------------	-------------------------------------------------------------

D) Roadmap visual

Etapas	Tareas Clave	Duración	Entregable
Etapas 1: Planeación	Investigación, definición de audiencias y objetivos.	1 semana	Documento base de la campaña.
Etapas 2: Producción de Contenidos	Creación de materiales nostálgicos y dinámicos.	2 semanas	Publicaciones nostálgicas y dinámicas.
Etapas 3: Propuesta Comercial	Elaboración de materiales para patrocinadores.	1 semana	Presentación de propuesta.
Etapas 4: Experiencias Familiares	Diseño de actividades y promoción de eventos.	1 semana	Lista de actividades familiares.
Etapas 5: Biblioteca Multimedia	Creación y organización de recursos visuales.	2 semanas	Biblioteca multimedia en línea.

E) Tablero del Roadmap

Fecha	Tarea	Responsable	Progreso
8-14 enero	Planeación inicial y asignación de roles	Equipo de estrategia	Completo
15-21 enero	Producción de contenido nostálgico	Equipo de contenido	En curso
22-28 enero	Creación de propuestas comerciales	Equipo de diseño	Pendiente
29 enero - 4 febrero	Organización de experiencias familiares	Coordinador de eventos	Pendiente
5-7 febrero	Finalización de biblioteca multimedia	Equipo de diseño y TI	Pendiente