

“Prompt engineering para modelos basados en inteligencia artificial”

Sprint 1

Bernardo Corona Domínguez

NAO ID: 1085

Ciudad de México, México

23 de octubre de 2024

**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 proyecciones de alcance. | Análisis, diseño, validación | 1 semana | Presentación y propuesta para patrocinadores. |
| 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**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Etapa** | **Tareas Clave** | **Duración** | **Entregable** |
| **Etapa 1: Planeación** | Investigación, definición de audiencias y objetivos. | 1 semana | Documento base de la campaña. |
| **Etapa 2: Producción de Contenidos** | Creación de materiales nostálgicos y dinámicos. | 2 semanas | Publicaciones nostálgicas y dinámicas. |
| **Etapa 3: Propuesta Comercial** | Elaboración de materiales para patrocinadores. | 1 semana | Presentación de propuesta. |
| **Etapa 4: Experiencias Familiares** | Diseño de actividades y promoción de eventos. | 1 semana | Lista de actividades familiares. |
| **Etapa 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 |