

“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

**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 |