



## TRABAJO PRÁCTICO NRO. 13

Cátedra: Ingeniería de Software

Curso: 4K2

Docentes:

- Meles, Judith
- Massano, Cecilia
- Boiero, Gerardo

Alumnos:

- Diaz, Nahuel - 65144
- Madrid, Roberto - 79557
- Micheletti, Martin - 70120
- Montuori, Pietro - 79064
- Piemonte, Juan Pablo - 75950
- Quinteros, Manuel - 79558

Grupo: 4

Fecha de entrega: 26/10/2021

<b>Unidad:</b>	<b>Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software</b>
<b>Consigna:</b>	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.
<b>Objetivo:</b>	Aplicar algunos conceptos de gestión ágil y design thinking en el desarrollo de productos de software y el concepto de MVP.
<b>Propósito:</b>	Familiarizarse con la gestión ágil de proyectos y algunos conceptos de Design Thinking.
<b>Entradas:</b>	<p>Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase.</p> <p>Bibliografía referenciada sobre el tema.</p> <p>Instrucciones de la dinámica.</p> <p>Materiales necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Software de diseño colaborativo online</li> </ul>
<b>Salida:</b>	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.

<https://app.mural.co/t/workspacesgb9236/m/workspacesgb9236/1635116190937/4a0a0867308500828ebe2f096f661b6b19b1a3df?sender=db1eed4d-050f-4fe1-8ce3-2a12b0d7bd23>