

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

TRABAJO PRÁCTICO Nº 13:

“DESIGN THINKING – PUBLICIDAD DE INSTAGRAM”

Curso: 4K1

Grupo 10:

80718, Lazzos, Mariano David

78506, Manzi, Mauro

78574, Martinez, Juan Andrés

80073, Martinez Tejada, Guido Uriel

80381, Ravassallo, Lucas

70251, Romero, Facundo

Docentes:

Meles, Judith

Boiero, Gerardo

Crespo, Mickaela

Fecha de presentación: 02/11/2021

Problema y soluciones

Problema elegido

Falta de interés en los jóvenes por cuestiones culturales

¿Cómo podríamos?

Incentivar a los jóvenes a visitar sitios culturales

Dar mayor visibilidad a cosas de ambito cultural

Integrar a los jóvenes en el campo cultural

Promocionar el turismo nacional a los jóvenes

Facilitar el acceso de los jovenes a cosas del campo cultural

Los jovenes es el grupo etario con los niveles más bajos de concurrencia a museos. ¿Cómo podríamos revertir esta situación?

SOLUCIONES

Fomentar la cultura desde la niñez mediante múltiples visitas a cargo de los colegios

Obtener datos estadísticos para una mejor toma de decisiones

Generar un vinculo mas cercano con los jóvenes para dar confianza incluyéndolos en eventos

Realizar campañas de publicidad en redes sociales, donde mas jovenes hay

Contar con una aplicacion donde se puedan realizar inscripciones de manera sencilla

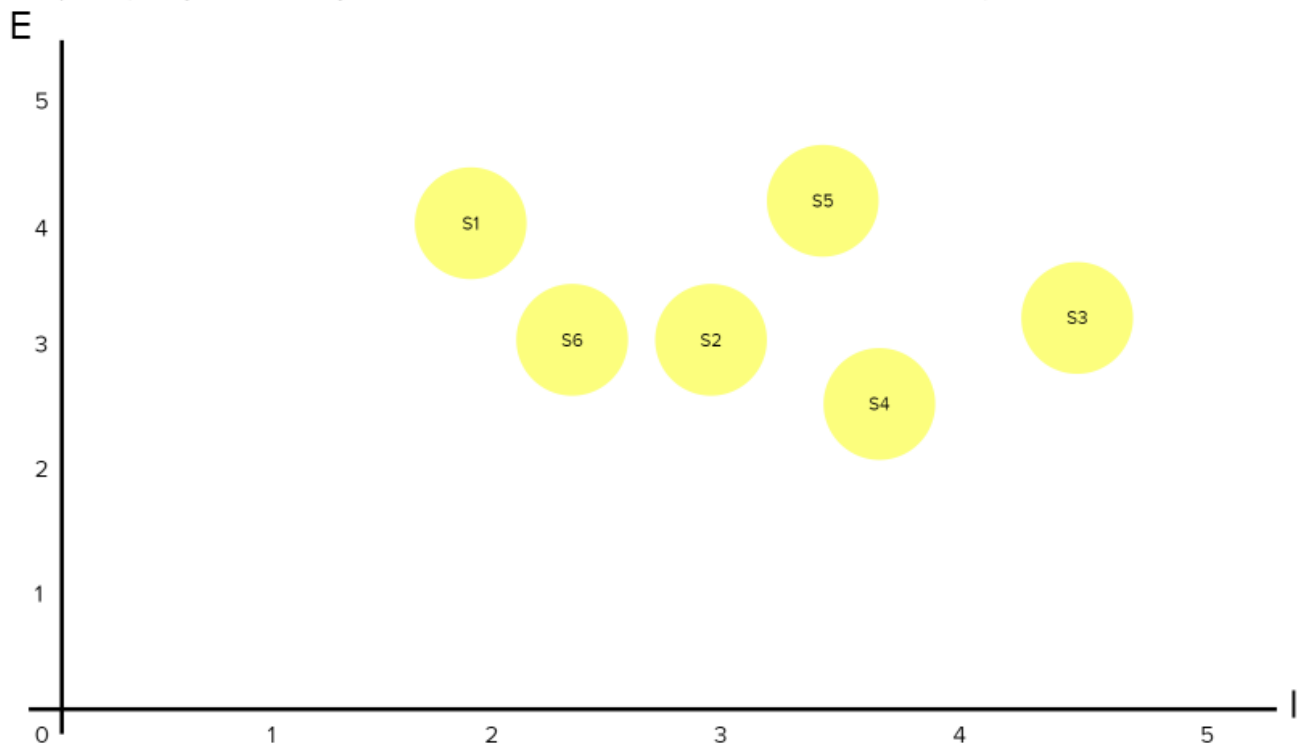
Se podrían disminuir los precios hacia a aquellos jóvenes estudiantes y también incentivándolos desde su institución educativa

Matriz esfuerzo-impacto de soluciones

MATRIZ DE ESFUERZO-IMPACTO DE SOLUCIONES

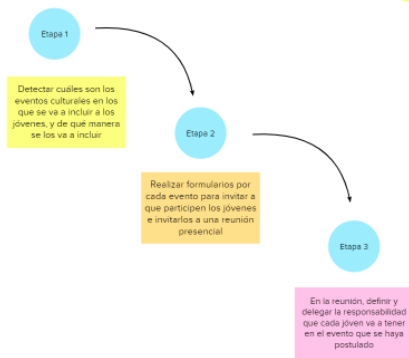
Esfuerzo (0: Bajo, 1: Medio Bajo, 2: Normal, 3: Medio Alto, 4: Alto - 5 Extremadamente alto)

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



Modelo de concepto

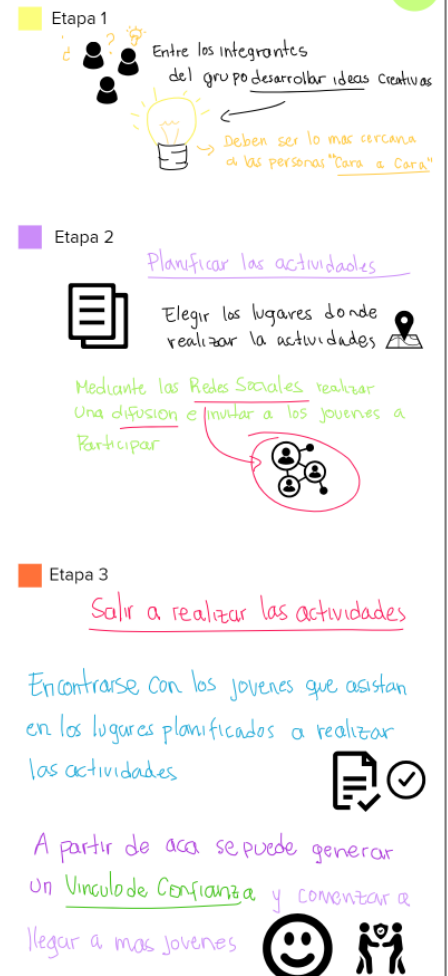
Alumno 1: **Nombre** Andrés Martínez



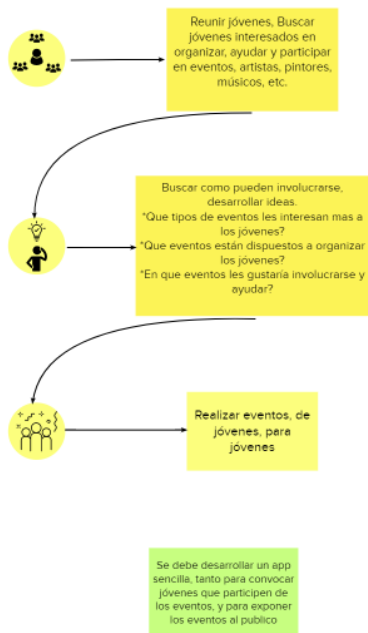
Alumno 2: **Nombre** Mauro Manzi



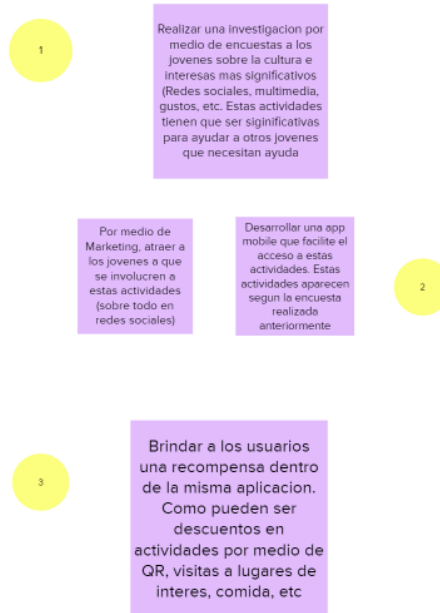
Alumno 3: **Nombre** Lazzos Mariano



Alumno 4: Nombre Guido Martinez

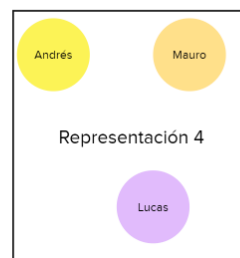


Alumno 5: Nombre Lucas Ravassallo



Votación de representaciones

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



MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

Una aplicación que permita a los jóvenes participar de eventos culturales, no solo asistiendo, si no organizando, ayudando y creando eventos. También exponer los eventos y los detalles del mismo para convocar jóvenes interesados.

- 1) Registrar usuario
- 2) Registrar Evento
- 3) Notificar convocatoria de evento
- 4) Publicar evento
- 5) Consultar centros culturales
- 6) Consultar eventos

Publicidad

Prototipo de Publicidad de Instagram

