



Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico Número 13

Curso: 4K1

Grupo 2:

78330, Ballester Savulsky Diego

79200, Guell Facundo Martin

79197, Hick Lucas MK

78771, Kahn Tomas Manuel

80215, Sala Lorenzo

79472 Zallocco Facundo

Docentes:

Meles, Silvia Judith (Titular)

Boiero Rovera, Gerardo Javier (JTP)

Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

Fecha de Presentación: 26/10/2021



## Índice

<b>Enunciado</b>	<b>2</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>3</b>
Problema y soluciones	3
Matriz esfuerzo-impacto de soluciones propuestas	3
Modelo de concepto	4
Votación de representaciones	5
MVP	6
Publicidad	7



## Enunciado

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



Asignatura: Ingeniería de Software

Fecha: 26/10/21

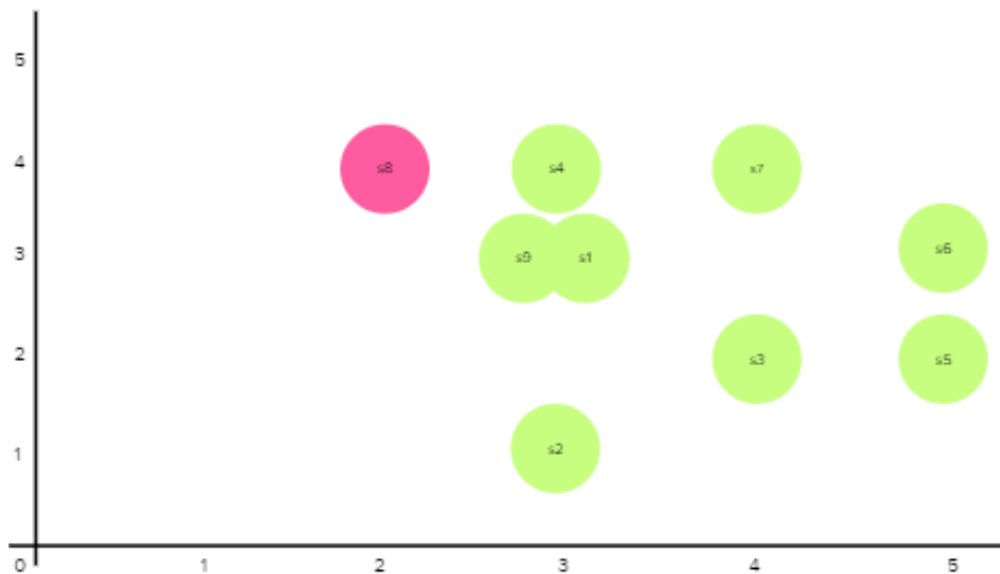
## Desarrollo

### Problema y soluciones

Problema elegido	La falta de interés en los jóvenes por cuestiones culturales		Ampliar la cultura a modelos más modernos?	CP Contar la historia nacional sin entrar en ambientes políticos				
¿Cómo podríamos?	CP hacer este contenido más visible?	CP generar interés?	CP dar una utilidad?	CP crear una forma de adentrarse a través de la tecnología?	CP brindar entretenimiento?	CP facilitar el acceso?	Mezclar cultura pesada con cuestiones de interés actual para los jóvenes	
SOLUCIONES	Hacer campaña en Instagram	Hacer eventos en colegios secundarios	Crear pequeñas galerías de arte moderno minimalista	Videos en tiktok	Compra de entradas via app mobile	Desarrollar una app gratuita donde se promocione la cultura	Ampliarse a nuevos tipos de arte (nft)	Trabajar con influencers

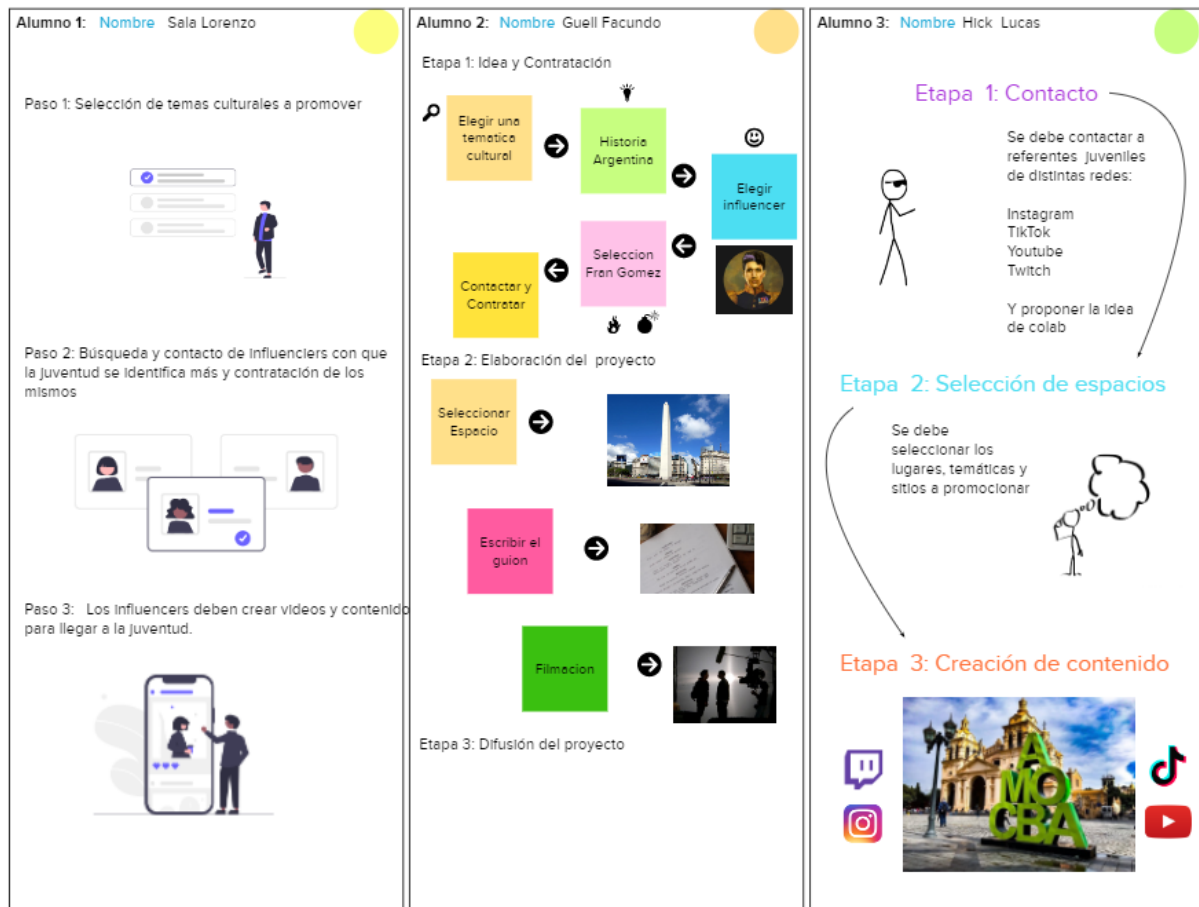
### Matriz esfuerzo-impacto de soluciones propuestas

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)



Asignatura: Ingeniería de Software  
Modelo de concepto










Fecha: 26/10/21





Asignatura: Ingeniería de Software

Fecha: 26/10/21

<p>Alumno 4: <b>Nombre</b> Diego Ballester</p> <p>Planificar serie de eventos y lugares</p>  <p>Seleccionar a influencers con fuerte incidencia en argentina</p>  <p>Seleccionar los temas adecuados</p> 	<p>Alumno 5: <b>Nombre</b> Facundo Zellocco</p> <p>Espacio Hecho cultural Candidatos Interpretes</p>  	<p>Alumno 6: <b>Nombre</b> Tomas Kehn</p> <p>1 Planificación de proyecto</p> <p>Idear fechas de subida de contenido, temáticas a representar, espacios</p>  <p>2 Búsqueda y contacto</p> <p>Seleccionar influencers de buen impacto y que sean acordes a la temática</p>  <p>3 Supervisión y revisión de contenido</p> <p>Brindar lineamientos del contenido solicitado y revisar contenido creado</p>  
--	---	---

## Votación de representaciones

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

<p>Representación 1</p>	<p>Representación 2</p> 	<p>Representación 3</p>	<p>Representación 4</p> 	<p>Representación 5</p> 	<p>Representación 6</p> 
-------------------------	---	-------------------------	---	---	---



Asignatura: Ingeniería de Software

Fecha: 26/10/21

## MVP

Describe los requerimientos de usuarios contemplados

Registrar planificación de proyecto

Registrar fechas de subida de contenido

Consultar posibles espacios de rodaje

Registrar espacios de rodaje a utilizar

Registrar temáticas a cubrir

Consultar Influencers para contactar

Registrar Influencers contratados

Consultar cumplimiento de contrato en tiempo y fecha

Registrar aprobación de contenido creado por los Influencers

Usuarios:

Gestor de evento

Influencer

Encargado de supervisión

Encargado de contacto

Descripción: Funcionalidad mínima que permita realizar una puesta en escena de un hecho histórico en alguna red social, permitiendo realizar la planificación del proyecto, consultar los posibles espacios de rodaje, registrar fechas de publicación del contenido

Criterio: se consideró el core funcional del proyecto para que pueda usarse para registrar toda la información necesaria para realizar todas las actividades relacionadas con la planificación y desarrollo del proyecto.



## Publicidad

Prototipo de publicidad de Instagram

Instagram

Q Buscar



ffrangomez  
Cordillera de los Andes

...



ffrangomez Influencers de 1816 YA  
DISPONIBLE en YouTube 🔥😂 Vayan a  
verlo que es un SEÑOR video 🤩

1 d