

## PRÁCTICO 14 - DESIGN THINKING – Publicidad de Instagram (Evaluable)

|            |   |
|------------|---|
| 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:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase.</li> <li>● Bibliografía referenciada sobre el tema.</li> <li>● Instrucciones de la dinámica.</li> <li>● Materiales de trabajo (a coordinar)</li> </ul>  |
| Salida:    | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación con el resultado de la ejecución de las Etapas del proceso propuesto.</li> <li>● 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.</li> </ul> |

### Instrucciones

- Se trabajará sobre un problema que pueda resolverse con un producto de software.  
 Puede ser elegido por cada grupo o planteado por el docente.  
 Por ejemplo, podría plantearse como problema la burocracia en el contexto de la Universidad, el sistema de transporte en Córdoba, los pedidos del Delivery llegan siempre fríos, etc.
- A partir del problema el grupo planteará los desafíos que el mismo supone, a partir de la consigna “Como Podríamos...”  
 Eso nos permite convertir a los problemas en Desafíos positivos y accionables.  
 Por ejemplo:



- Y para cada desafío planteamos posibles soluciones

PROBLEMA  
ELEGIDO

Burocracia

¿Cómo  
Podríamos?

CP Combinar  
lo mejor de  
las normas y  
acciones?

CP Flexibilizar  
los  
Procedimientos  
?

CP Mejorar la  
Comunicación  
entre áreas?

CP Unificar  
Sistemas?

CP Unificar la  
importancia entre  
hacer y cumplir  
procedimientos?

CP  
Simplificar  
las normas?

SOLUCIONES

Saber los  
riesgos por  
no cumplir  
con los  
objetivos

Relajar los  
inconvenientes  
que se  
presentan al  
realizar las  
tareas

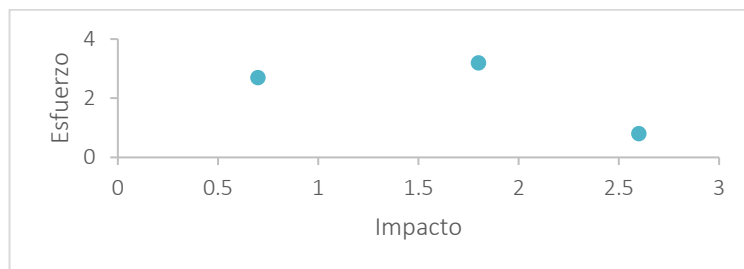
Ante cada objetivo,  
problema  
operativo, nuevo  
desafío, exigir la  
participación de  
todas las áreas  
involucradas.

Sistema  
intuitivo y  
simple

Adaptar los  
procedimientos  
a la actividad

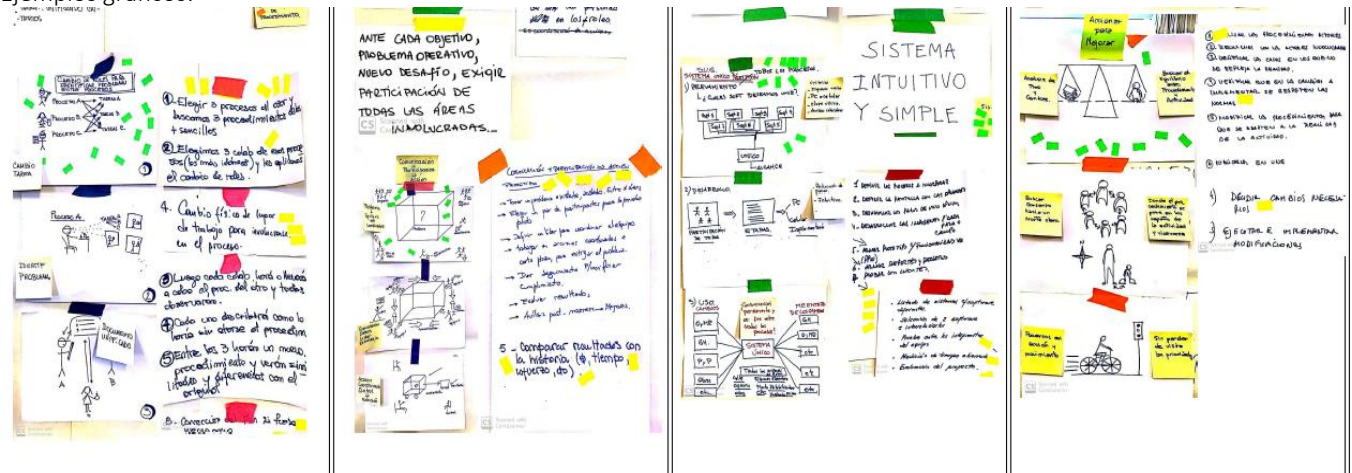
Probar  
cambios

4. Se eligen la solución sobre la cual se trabajará, ponderándolas en una matriz de Esfuerzo – Impacto (se elige la de la combinación de mayor impacto y menos esfuerzo)



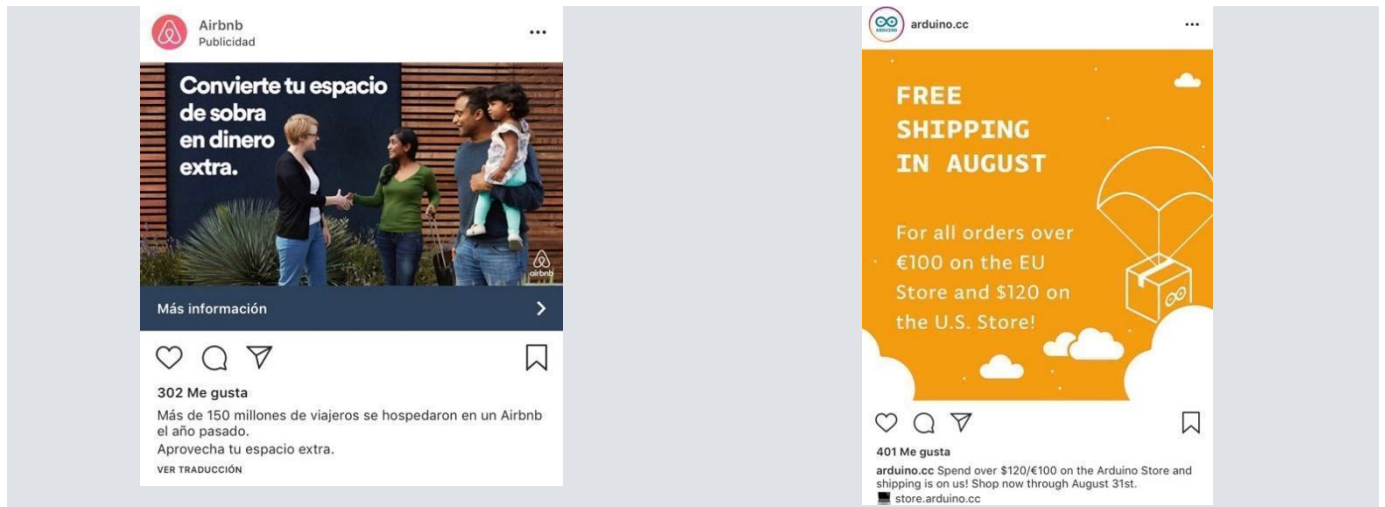
5. Cada alumno del grupo grafica como trabajar sobre la idea elegida en 3 etapas, para modelar el concepto

Ejemplos gráficos:



6. El equipo vota (cada integrante tiene 2 votos) por la representación que más le gustó. La representación más votada es elegida la representación ganadora.
7. El equipo define los requerimientos que debería incluir el Mínimo Producto Viable. Luego arma un prototipo de una publicidad para Instagram de la solución elegida, para el Mínimo Producto Viable.

Ejemplos:



8. El grupo presenta su publicidad a todo el curso.