

RETO IDEAS 2020

LA CURA NARANJA

GRUPO 1183

Angélica María Zapata Barrera

Luis González López

Sergio Ramírez Rivera

Abraham Exsome Lajud



RespiroCreativo

26 ABRIL



LA CURA

NARANJA





OBJETIVO

Lograr la interacción de las actividades y de los actores del sector creativo y cultural, mediante diferentes canales para la creación y/o aumento de audiencias, facilitando la sinergia con otras industrias.

ESTRATEGIA

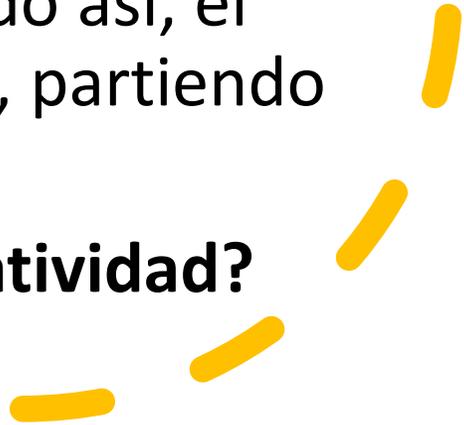
- Diseño y desarrollo de un **producto** (píldora para la creatividad) que puedan comprar la mayoría de las personas en locales comerciales y en línea, para establecer una red de apoyo y vinculación para el sector, **mediante una estrategia digital** y a través de una **plataforma en la nube** que permita la integración, relación, promoción, alianzas, inversión, patrocinio y comercialización de:
 - Perfiles de actores del ecosistema: Directos e indirectos, Gobiernos, Organismos públicos y privados, nacionales e internacionales, etc.; empresas, marcas, anunciantes, inversionistas culturales, audiencias, etc.
 - Salas de muestra, exhibición, exposición, transmisión, reproducción, etc.
 - Incubadora de proyectos y puedan participar los actores que tengan interés.
 - Fondadora y patrocinadora de proyectos colectivos.
 - Sala de ticketing, licencias, ventas, etc.
 - Salas de pitch, networking y capacitación.
 - Vinculación con otros canales e industrias.

LA PÍLDORA

Decidimos usar una píldora como producto “***call-to-action***”, obedeciendo a nuestra realidad y actualidad (COVID-19), para relacionarla directamente a la pandemia y así motivar la relación emocional con los posibles compradores.

De esta forma apelamos a la emoción como un disparador que desencadene toda una experiencia construida relacionando así, el mundo físico con el mundo virtual, partiendo de una pregunta:

¿Cómo consumo creatividad?





PLAN DE ACCIÓN



EJECUCIÓN



PLAN FINANCIERO

FINANCIAMIENTO

DISEÑO Y DESARROLLO

Bocetación

- .Concretar ideas
- .Aproximación gráfica de la propuesta
- .Ideación imagen e interacción
- .Solución

Prototipado

- .Pruebas envase y empaque
- .Evaluación implementación
- .Usabilidad
- .Prueba interacción

Producto

- .Verificación cumplimiento normas sanitarias
- .Propuesta de valor
- .Factibilidad
- .Viabilidad
- .Retroalimentación

Ingreso a mercado

- .Como se ofrece
- .Distribución
- .Socios
- .Evaluación de impacto
- .Evaluación de implementación

call to action

**DESARROLLO
DE PRODUCTO**



ETIQUETA

Nombre marca



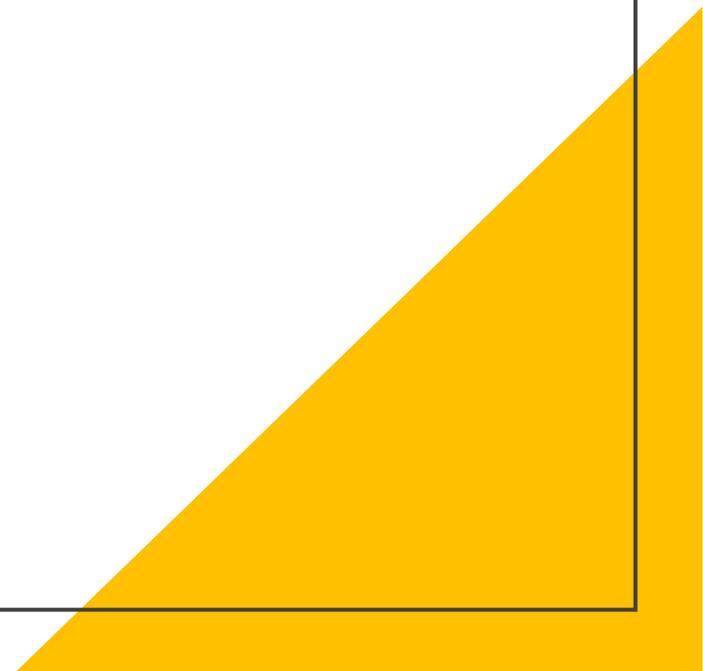
Código unico de acceso



Ingres y disfruta
contenido exclusivo

pildoras para la
creatividad

Intención campaña



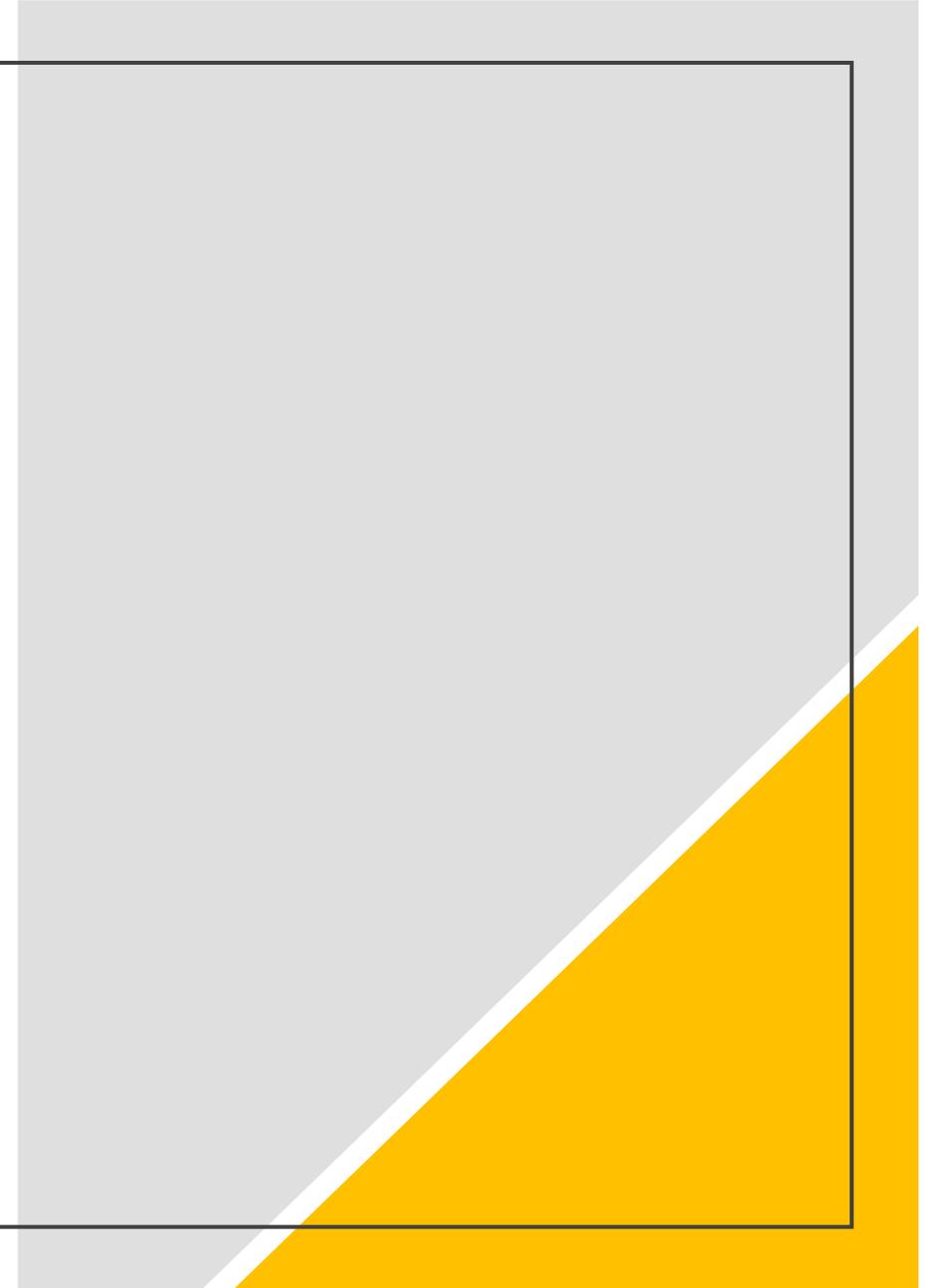
TIEMPOS EJECUCIÓN



Las pildoras son el eje vinculante del sistema, convirtiéndose en un call to action para vincular la campaña y su propósito como una alternativa a la definición del ser, pensar y trabajar de nuestro sector

PRODUCCIÓN DE PRODUCTO

DESARROLLO WEB Y APP



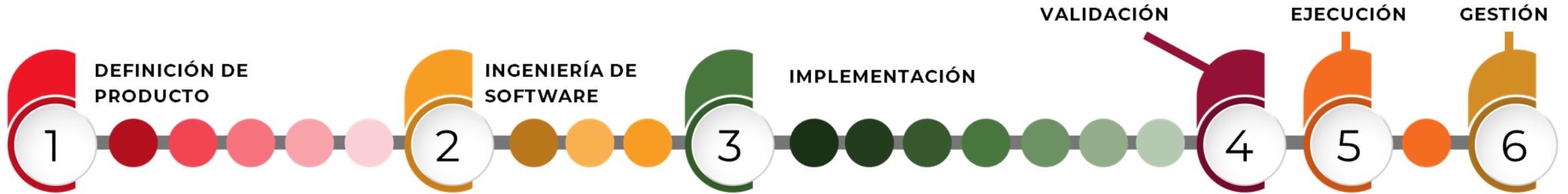
TECNOLOGÍAS

- En la actualidad, **las tecnologías móviles** y en concreto el mercado relacionado con los dispositivos inteligentes, sean celulares, tabletas u otros tipos de dispositivos relacionados, incluyendo las smartTV, se encuentra en constante crecimiento y desarrollo. Estos dispositivos han desarrollado a su vez nuevas formas de comunicación, de interacción y de entretenimiento. La posibilidad de contar un dispositivo de dimensiones pequeñas en cualquier parte y conectado a Internet, otorga diversas oportunidades para desarrollar y ofrecer nuevos tipos de servicios.
- Estas tecnologías han experimentado un auge en los últimos años, particularmente durante la contingencia sanitaria mundial COVID-19.
- Para el desarrollo de la plataforma “**CuraNaranja**” y su aplicación móvil, son necesarias tecnologías que proporcionen las funcionalidades adecuadas. Además, es necesario disponer de tecnologías de creación de interfaces de usuario amigables y que provean elementos comunes y suficientemente conocidos (como ventanas, botones, cajas de texto, menús, listas, etc.)

TECNOLOGÍAS

- Para el desarrollo de la aplicación vamos a considerar únicamente los sistemas operativos siguientes:
 - iOS: Básicamente se refiere al sistema operativo desarrollado para los productos fabricados por Apple, tales como iPhone, iPod y iPad, lo que le otorga una naturaleza cerrada. Todas las aplicaciones basadas en este sistema operativo deben de ser aprobadas por Apple y están sometidas a un conjunto de normas más o menos estrictas.
 - Android: Se refiere a un sistema operativo de código abierto, basado en Linux (software libre), desarrollado por Google pero disponible en dispositivos móviles de diversos fabricantes (Huawei, Samsung, etc.). Su núcleo está programado en C y C++, y puede ser modificado y compilado para crear sistemas personalizados.
- El proyecto requiere además de una adecuada y eficaz **Gestión**, así como de la definición y desarrollo de habilidades, herramientas y técnicas relacionadas con las actividades del proyecto en sí mismo, que permitan la obtención del producto final en tiempo, características, calidad y recursos óptimos.
- Las características del proyecto comprenden el desarrollo de la plataforma “CuraNaranja”, sus módulos y su App, cierta infraestructura necesaria para servir los contenidos a través de servidores, conectividad suficiente para asegurar el streaming de subida de los mismos y aquellos gastos y adquisiciones indispensables para la ejecución exitosa del proyecto.

FASES DEL PROYECTO



Descripción de las fases y sub-fases del proceso anteriormente indicado:

Fases	Subfases	Descripción	Responsable
Definición de producto	Captura de requisitos funcionales. Definición funcional.	Se deben definir los requerimientos de funcionamiento que debe tener el software	Equipo creativo integrado por:
	Captura de requisitos técnicos. Especificaciones de tecnologías a utilizar. Interoperabilidad	Requisitos técnicos y tecnológicos, plataformas de funcionamiento, base de datos...	<ul style="list-style-type: none"> • Angélica María Zapata Barrera • Luis González López • Sergio Ramírez Rivera • Abraham Exsome Lajud
	Captura de Requisitos legales y/o reglamentarios	Se deben identificar todos los requisitos de carácter legal o reglamentario que puedan afectar el producto.	Equipo técnico y de marketing.
	Captura de Requisitos de apariencia/estética/usabilidad	Se deben definir los criterios de calidad visuales que se pretenden para el producto.	

Ingeniería de software	Arquitectura del Sistema. Diagrama de arquitectura	Se debe especificar el diseño a más alto nivel de la estructura del sistema de software. Se utilizarán diferentes vistas conceptuales	Equipo técnico
	Especificación de modelos de datos	Incluirá el diagrama de datos y especificación de las tablas y modelos de datos a utilizar en el sistema	
	Diagrama de clases	Se especificará un diagrama estático que describe la estructura del sistema mostrando sus clases, orientadas a objetos	
	Especificación casos de uso/pruebas, validación software	Especificará la comunicación y el comportamiento del sistema mediante su interacción con los usuarios. Los casos de uso serán los elementos esenciales de las pruebas de validación del producto final que nos permitirán contrastar con los requisitos iniciales planteados	

	Programación	Desarrollo de programación del producto
Implementación	Diseño de interfaces	Desarrollo de la parte visual del producto
	Generación de ficheros de recursos	Creación de los ficheros de recursos
	Integración y puesta en marcha	Puesta en marcha del producto
Validación, pruebas y control de calidad	Diseño de Bases de Datos	Desarrollo de base de datos
	Validación de los requisitos funcionales	Validación del producto contra los requisitos especificados en el documento de requisitos funcionales
	Validación de los requisitos técnicos / tecnológicos y de interoperabilidad	Validación del producto contra los requisitos especificados en el documento de requisitos técnicos, tecnológicos y de interoperabilidad
	Validación de los requisitos legales /reglamentarios	Validación del producto contra los requisitos especificados en el documento de requisitos legales
	Validación de la apariencia / usabilidad	Validación del producto contra los requisitos especificados en el documento de requisitos de usabilidad

**Control de
cambios y
gestión de
incidencias**

NA

**Software de gestión para
cambios y gestión de
incidencias**

**Propiedad
Intelectual**

Gestión de
procesos de
Propiedad
Intelectual

Abogados

ESTRATEGIA DE MARKETING



PROPÓSITO:

- Nuestro propósito cautivar y sensibilizar a toda aquella audiencia que desee disfrutar del mundo del entretenimiento, el arte y la creatividad y aquellos clientes que aunque no usen de ella adquieren un medio para ayudar a la industria cultural y creativa

PRODUCTO:

- Píldora que busca monetizar la ayuda para la industria creativa y cultural entregando experiencias de entretenimiento mediante inscripción a plataforma virtual interactiva.

CANAL:

- Los canales los definiremos como canales de promoción y canales de distribución

PILARES

CANAL	CONCEPTO	ESTRATEGIA	RESPONSABLES
PROMOCIÓN	Campaña de concientización bajo un concepto emotivo con participación de artistas.	Redes Sociales	Equipo Marketing
		Cuñas Radiales	
		Páginas en gremios culturales Patrocinios mediante Alianzas	
CANAL	Cadenas de Supermercados	Punto de exhibición en cajas registradoras	Equipo Comercial
	Cadenas de Droguerías		
	Instagram	Píldora virtual para compra OnLine	Equipo de Marketing Digital
	Tiendas de Venta por departamentos	- Punto de exhibición en cajas registradoras	Equipo Comercial
	Tiendas de marca	- Venta con productos de temporada (comercializa tienda)	
	Delivery	- Venta con el producto elegido en plataforma y llega píldora con el domicilio	Equipo Comercial
		- Venta para entrega con el producto adquirido como medio de patrocinio.	