GB

**Introducción**

Blackboard es actualmente el SML líder en el mercado, sin embargo, con la nueva competencia actual necesita reinventarse para seguir siendo el líder. Nuestra empresa cree que dicha innovación se debe basar en un enfoque mayor al usuario final, así como también el agregado de ciertas funcionalidades clave que actualmente se encuentran ausentes pero que del ser añadidas serían un valor agregado muy poderoso y un producto muy valioso.

**Objetivo Estratégico**

Nuestro objetivo estratégico es incrementar la propuesta de valor de la plataforma Blackboard haciendo la interfaz centrada al usuario final. Actualmente la plataforma cumple con una serie de características muy útiles para la organización usuaria, pues se vende por módulos lo que permite reducir los costos y ser implementada fácilmente, sin embargo, esto también puede jugar en desventaja debido a que en ocasiones los módulos no son considerados en el diseño de la interfaz y en el peor de los casos se vuelve un estorbo para ella. A fin de que esto no ocurra y Blackboard se siga manteniendo como el líder en el mercado de los LMS la plataforma cambiará su diseño principal para que no choque con los módulos actuales y tenga una mejor interfaz.

Dicha interfaz será mejorada a partir de las siguientes métricas:

Usabilidad: No mayor a 3 pasos para poder ejecutar una tarea.

Mobile First: El diseño tendrá como prioridad al teléfono celular.

Nuevos modulo score: se van a crear nuevos módulos que tengan como principal objetivo al usuario final, dichos módulos serán los siguientes.

Un calendario de tareas: Dicho calendario va a ayudar al alumno a llevar un mejor control de las tareas que se le fueron asignadas, contará con todas las características de un calendario común, así como estar conectado de manera automática al actual modulo para asignar tareas.

Actualización del chat entre compañeros de clase: actualmente Blackboard ya cuenta con un módulo para chat, sin embargo, este será readaptado a fin de mejorar su eficacia.

**Nosotros**

GB es una empresa desarrolladora de software con sede en Guadalajara Jalisco, nuestro equipo consta de ingenieros de la más alta calidad, así como también diseñadores y diseñadores de producto que garantizarán que el producto logre el resultado esperado. Dicho esto, GB también ofrece un costo significativamente más accesible y razonable que sus competidores al tiempo que entrega resultados del mismo nivel que las firmas más caras.

**Descripción del problema**

Como se comentó previamente, Blackboard se vende a organizaciones por módulos, cada módulo tiene una funcionalidad y este es añadido o descartado al producto final según la organización lo desee. Esto es una gran ventaja competitiva, sin embargo, puede llegar a ser una desventaja ya que el módulo no se encuentra muy bien adaptado a la interfaz base, o lo que es aún peor puede llegar a ser un estorbo para ella: añadiendo pasos innecesarios, haciendo ver a la interfaz sobresaturada, etc.

Nosotros creemos que esto se puede solucionar haciendo un completo rediseño a la interfaz base, de modo que sea más flexible y adaptada al usuario actual (cuya navegación es predominantemente móvil).

Dicho lo anterior también encontramos un área de oportunidad muy grande para la empresa y es la creación de nuevos módulos que le permitan a la organización mejorar el desempeño delos alumnos, dichos módulos son:

Un calendario de tareas sincronizado con el módulo actual que asigna tareas.

Un chat que permita una mejor comunicación entre alumnos y profesores.

**Metodología**

En ***G and B*** trabajamos con metodología Agile, centrados completamente al usuario y cerciorándonos de que el resultado final siempre sea el adecuado.

Agile es una metodología que se basa en *lean*, esta metodología consiste en el prototipado rápido y la iteración temprana, además de una cercanía muy grande con el cliente.

Este es el ejemplo de un proyecto hecho en agile:

Cliente *x* necesita un sistema que le ayude a resolver *x* problema.

La empresa contratada le diseña un prototipo y se lo presenta al usuario.

El usuario lo evalúa y el prototipo es probado.

Si el prototipo funciona entonces se empieza a construir lo que este plantea, sino entonces se itera y en base a la anterior experiencia se intenta buscar que funcionó y que no.

Esto se repite indefinidamente hasta que se logre cumplir con el objetivo inicial.

**Plan de implementación**

Nuestra idea aquí es comenzar con el nuevo diseño de la plataforma ya que esta nos dirá que módulos son claves y que módulos no, esto nos permitirá eliminar desperdicios.

Posteriormente se diseñará la interfaz de los módulos nuevos y finalmente se le agregará funcionalidad.

**Costo**

Tomando en cuenta la creación de nuevos módulos y un rediseño completo de la interfaz móvil, creemos que un precio más que razonable e inclusive económico sería de 16 millones de pesos (MXN) .

|  |  |
| --- | --- |
| Programadores | 8 millones |
| Diseñadores | 4 millones |
| Administración | 100 mil pesos |
| Gastos fijos | 100 mil pesos |

\*Calculado en un proyecto con una duración de un año.

**Consideraciones**

El pago va a estar dividido en 8 partes de 2 millones de pesos, esto a fin de mejorar la comodidad con el cliente y otorgarle más flexibilidad.

Nota: En caso de que el proyecto necesite de menos tiempo o en su defecto de más, se avisará con un tiempo no menor a 4 meses para platicarlo con el cliente.