# Metodología del Proyecto

Para la ejecución de este proyecto fue elegida la metodología Kanban. La palabra Kanban proviene del japonés, y significa “Tarjeta con signos” o “señal visual”, este es un método surgido en Toyota Production Systems, el cual fue creado para gestionar el trabajo, minimizar desperdicios y reducir los gastos. Esta metodología, en su presentación más común, suele utilizar un tablero con tres columnas, cada una identificada como “Por hacer, “En proceso” y “Hecho”, funciona una herramienta visual que permite saber qué procesos están realizándose, a qué velocidad, y qué puntos necesitan mas apoyo, logrando así que el flujo de trabajo sea continuo.

Este es un sistema de producción eficiente. Forma parte de una metodología ágil, donde el objetivo es gestionar la ejecución de las tareas hasta que sean concretadas. Este método es muy sencillo de actualizar y los equipos de trabajo pueden asumirlo sin problemas, ya que no requiere de elementos o plataformas específicas. Como método de visualización, proporciona una visión general del estado del proyecto y asigna nuevas tareas de forma muy eficiente. Para aplicarlo solamente se requiere un tablero de tareas para mejorar el trabajo y mantener un ritmo sostenible. Se crea un tablero que todos los miembros del equipo puedan ver y acceder. En las columnas se escribirá el estado del flujo de tareas (Tanto estados de tareas como se requieran desde inicio hasta el final), por lo que se determinará el estado de cada elemento.

Es un sistema metodológico bastante cómodo que permite la comunicación y dinamismo entre trabajadores, facilitando la comprensión de todos los participantes y el seguimiento con respecto a las tareas que se deben llevar a cabo.

Este cuenta con varias ventajas, permite visualizar el flujo de trabajo, elimina interrupciones en el proceso, gestiona el flujo, permitiendo saber qué esta en ejecución en qué momento, hace políticas explícitas, permitiendo saber al equipo qué personas están realizando qué tareas, fomentando la visibilidad, crea retroalimentación inmediata, debido a que el equipo se encuentra sincronizado y permite mejorar la colaboración entre compañeros de equipo.

Para aplicar esta metodología fue utilizada la aplicación colaborativa Trello, la cual presenta tableros personalizables, adaptables a diferentes tipos de proyectos. Se añadieron a los tres participantes del equipo a un tablero el cual cuenta con tres tarjetas, “Por hacer”, “Haciendo” y “Hecho”. Este tablero fue planteado de la siguiente manera al inicio del proyecto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Por hacer | Haciendo | Hecho |
| Investigación Colaborativa sobre metodología |  |  |
| Encargados: Isabella Pirela, Emiliana Roncayolo, Gabriela Figueroa |  |  |
| Fecha: 21/06/2022 |  |  |
| Informe de Metodología |  |  |
| Encargado:  Emiliana Roncayolo |  |  |
| Fecha: 24/06/2022 |  |  |
| Investigación colaborativa sobre definición de usuario |  |  |
| Encargados: Isabella Pirela, Emiliana Roncayolo, Gabriela Figueroa |  |  |
| Fecha 21/06/2022 |  |  |
| Informe sobre Definición de Usuario |  |  |
| Encargado: Emiliana Roncayolo |  |  |
| Fecha: 24/06/2022 |  |  |
| Investigación de competencia |  |  |
| Encargados: Isabella Pirela, Emiliana Roncayolo, Gabriela Figueroa |  |  |
| Fecha: 21/06/2022 |  |  |
| Informe de Competencia |  |  |
| Encargado: Isabella Pirela |  |  |
| Fecha: 25/06/2022 |  |  |
| Investigación y planificación de Presentación de Página |  |  |
| Encargados: Isabella Pirela, Emiliana Roncayolo, Gabriela Figueroa |  |  |
| Fecha: 21/06/2022 |  |  |
| Informe de presentación de página |  |  |
| Encargado: Gabriela Figueroa |  |  |
| Fecha: 25/06/2022 |  |  |

De esta manera fue planteada la utilización de la metodología al comienzo del proyecto, creando una lista de tareas a realizar, a la que fueron asignados individuos responsables a trabajar en ellas y posteriormente fueron determinadas fechas de entrega para dichas tareas. A medida que las actividades fueron ejecutadas, estas fueron siendo movidas a las tarjetas adecuadas, hasta dar por culminadas todas las tareas planteadas al comienzo del proyecto.

Durante el proceso fue realizada una investigación conjunta previa, la cual permitió a todos los integrantes del equipo conocer los temas investigados, posteriormente fueron realizados informes de cada uno de los temas, estos informes fueron asignados para realizarse de forma individual por cada uno de los miembros. Los mismos fueron compartidos y corregidos por el grupo para posteriormente ser guardados en forma de evidencia de los temas investigados, información que también podrá ser consultada por cualquier miembro del equipo como recurso a lo largo de la ejecución del proyecto.

# Definición de Usuario

1. Descripción del producto:

En este proyecto se plantea el rediseño de una página web para una inmobiliaria. En esta página se busca mostrar de forma organizada inmuebles, es decir, propiedades y condominios, para la compra y alquiler, esto en contexto nacional e internacional.

1. Segmentación de Mercado

En base al eje demográfico se divide al público en base a edades, niños (0-12), adolescentes (13-18), jóvenes adultos (19-29), adultos (30-60), adultos mayores (61 en adelante). Además, se delimitará a los usuarios por el idioma con el que cuentan los integrantes del mercado total, siendo creados tres segmentos generales, idioma español, idioma inglés y otros, debido a la característica internacional de la página web. Adicionalmente una división en cuanto a poder adquisitivo, en la cual se divide en clase baja, clase media y clase alta.

En cuando al eje psicográfico se establecen dos segmentos con respecto al interés, donde se genera un grupo interesado en la adquisición o alquiler de un inmueble y un grupo no interesado en la adquisición o alquiler de inmuebles.

1. Delimitación de usuarios

A partir de la segmentación realizada se puede definir que el usuario visitante de la página debe ser un individuo interesado en la compra o alquiler de inmuebles en el ámbito nacional e internacional, por lo cual se deduce que debe tener un poder adquisitivo entre medio y alto. Los grupos con edades de mayor poder adquisitivo se encuentran en el segmento de 30 a 60 años de edad, debido a que se trata del segmento de profesionales con carreras ya establecidas. Adicionalmente, al tratarse de un mercado internacional, se crean tres grupos generales, español, inglés y otros, en el cual, de tratarse de un proyecto a gran escala serían abarcados los idiomas principales, pero para beneficiar a la facilidad de ejecución de este proyecto y los recursos destinados a el mismo, el proyecto estará enfocado en el segmento de usuarios de habla hispana.

1. Definición de usuario

De esta manera se puede concluir que el usuario objetivo de este proyecto es un adulto entre los 30 y 60 años de edad, con poder adquisitivo medio a alto, profesional, de habla hispana el cual cuenta con interés de adquirir o alquilar un inmueble.

# Definición de Contenido

El producto se trata de una inmobiliaria llamada Real State, esta empresa ofrece alquileres y compra de inmuebles en diferentes ubicaciones tanto nacionales como internacionales. La marca Real State busca transmitir profesionalismo y confianza, debe contar con un diseño moderno y actual, a la par de las nuevas tendencias.

En cuando a las especificaciones concretas de la página, esta debe contar con un diseño adaptativo, el prototipo digital debe ser para una página de escritorio, además debe contar con apartados especificados por el cliente como el Acerca de la empresa, apartado para registrarse, entre otros elementos, los cuales se especifican en la siguiente tabla:

|  |  |
| --- | --- |
| Contenido general | Contenido específico |
| Pantalla principal | Esta ventana contará con imágenes referenciales que permitirán al usuario conocer a Real Estate como empresa, posteriormente un área para acceder a la herramienta de búsqueda. |
| Acerca de | Este apartado cuenta con la información de la empresa, es decir, una breve descripción, información acerca del CEO de la empresa, misión, visión, valores, qué diferencia a Real State de la competencia, dirección, teléfonos, correo y redes sociales, además un apartado de reviews, donde se pueda evidenciar las opiniones y experiencias de diferentes usuarios con la página. |
| Registrarse/Inicio de sesión | En este apartado se presenta una ventana para que el usuario pueda iniciar sesión, o registrarse, además recuperar su contraseña en caso de haberla olvidado. |
| Contacto | Se encontrará información de contacto de la empresa como números de teléfono, redes sociales, correo, además de opciones de mensaje directo y ayuda. |
| Búsqueda | Esta herramienta permitirá la búsqueda de inmuebles a partir del uso de palabras clave y un filtro que permitirá al usuario conseguir productos adaptados a sus intereses. Al especificar los datos a buscar, se presentará una lista de inmuebles los cuales contarán con datos generales e imágenes. |
| Inmuebles | Al abrir un inmueble concreto será posible encontrar una descripción del mismo, imágenes, todos los datos específicos como cuartos, baños, ubicación, amenidades, además del número de contacto del vendedor o arrendador y el precio del mismo, además de una sección de comentarios. |
| Index | El index contará con una lista de todas las áreas de la página, creando accesos directos de forma organizada a cada segmento, esto permitirá acceder al Acerca de, Contacto, Búsqueda, entre otros, de manera fácil, rápida y sencilla. |