

Alcance

El proyecto tiene como alcance la elaboración del prototipado funcional de una página web para una agencia de viajes. Este proceso incluirá la recolección y documentación de los requerimientos, el modelado de los procesos de negocio, la definición de la arquitectura conceptual y la construcción de prototipos navegables en un entorno de pruebas que permitan visualizar cómo se verán las interfaces y la interacción del usuario con el sistema.

El proyecto no contempla la programación ni el desarrollo de la página web en un entorno productivo, sino únicamente la creación de un modelo funcional y visual que servirá como referencia para validar el diseño, la experiencia de usuario y los requerimientos establecidos.

¿Qué se va a hacer??

Página de inicio

Presentación de la agencia y sus servicios.

Promociones destacadas o paquetes recomendados.

Catálogo de viajes y paquetes turísticos

Visualización de destinos disponibles (nacionales e internacionales).

Búsqueda por filtros: destino, precio, fecha, tipo de plan (familiar, aventura, lujo, etc.).

Detalles de cada paquete (itinerario, fotos, precios, servicios incluidos/excluidos).

Reserva en línea (simulada en prototipo)

Selección de destino y fechas.

Formulario de registro de datos del viajero.

Generación de confirmación de reserva (sin integración a pasarela de pagos en este caso).

Gestión de usuarios (clientes)

Registro y autenticación de usuarios.

Perfil del cliente con historial de consultas o reservas.

Sección de contacto y soporte

Chat básico de atención.

Información de ubicación, teléfonos y redes sociales.

Información general

Sobre la agencia (historia, misión, visión).

Políticas de viaje y términos y condiciones.

Preguntas frecuentes.

¿Que no se va a hacer??

Programación o desarrollo del software (código de la página web).

Diseño gráfico avanzado (logos, branding, animaciones, identidad visual).

Implementación de la base de datos (solo se hace el modelado, no la creación real en un gestor).

Infraestructura tecnológica (configuración de servidores, hosting o compra de dominios).

Integración con pasarelas de pago u otros servicios externos.

Mantenimiento o soporte técnico posterior a la entrega del análisis.

Marketing digital o estrategia de posicionamiento web (SEO/SEM).

¿Como se va a hacer?

Sprint 1: Estructura inicial y páginas base

Objetivo: Definir la arquitectura visual y las secciones principales de la web.

Entregables: Wireframes de baja fidelidad en Figma.

Página de inicio con navegación principal (menú y footer).

Secciones estáticas: Inicio, Sobre nosotros, Contacto.

Sprint 2: Catálogo de viajes y detalle de paquetes

Objetivo: Diseñar la experiencia de exploración de destinos y paquetes turísticos.

Entregables: Pantalla de listado de paquetes turísticos con filtros.

Pantalla de detalle de paquete (imágenes, itinerario, precios, servicios incluidos/excluidos).

Flujo de navegación entre catálogo y detalle de paquete.

Sprint 3: Funcionalidades para clientes

Objetivo: Crear las pantallas donde el cliente interactúa con el sistema.

Entregables: Registro e inicio de sesión de clientes.

Perfil del usuario con historial de reservas.

Formulario de reserva de viaje.

Pantalla de confirmación de reserva simulada.

Sprint 4: Funciones adicionales y refinamiento visual

Objetivo: Mejorar la experiencia de usuario y consolidar el prototipo navegable.

Entregables:

Pantallas de FAQ, políticas y testimonios de clientes.

Sección de blog/noticias de viajes (opcional).

Refinamiento visual (colores, tipografías, estilo corporativo).

Prototipo navegable completo en Figma listo para presentación.

Objetivo general

Analizar, diseñar el prototipo de una página web moderna, interactiva y funcional para la agencia de viajes, orientada a optimizar la promoción y venta de planes turísticos. El desarrollo se llevará a cabo aplicando la metodología Design Thinking para identificar y responder a las necesidades reales de los clientes a través de un enfoque centrado en la experiencia de usuario, y gestionando el proceso de análisis y diseño con la metodología Kanban, con el fin de asegurar una organización ágil, flexible y eficiente de las tareas, garantizando así una solución digital viable, innovadora y alineada con los objetivos del negocio.

Objetivos específicos

- Definir claramente los problemas y oportunidades detectados en la investigación, estableciendo los criterios que guiarán el diseño de la solución digital.
- Organizar y priorizar las tareas de análisis, diseño y prototipado mediante la metodología Kanban, asegurando una gestión visual y eficiente del flujo de trabajo.
- Identificar las necesidades y expectativas de los usuarios mediante entrevistas, encuestas y análisis de mercado.
- Diseñar la arquitectura de información y la interfaz gráfica centrada en la experiencia del usuario.

- Implementar funcionalidades clave como catálogo de planes, buscador de destinos, pasarela de pagos y sección de contacto.
- Prototipar la página web para pruebas con usuarios y realizar ajustes antes de la entrega final.

Metodología Ágil

Para el desarrollo de la página web de la agencia BRVO TOURS se eligió la metodología **Kanban**, debido a su capacidad para gestionar proyectos de manera visual, flexible y adaptativa. Esta metodología organiza el flujo de trabajo mediante un tablero dividido en columnas (*Actividades, En progreso, En revisión y finalizadas*), lo que facilita la visibilidad del avance del proyecto y el control de cada fase de desarrollo.

Herramientas de gestión y colaboración:

- **Trello** Para la gestión del tablero Kanban.
- **Microsoft Teams** para la comunicación interna y reuniones del equipo.
- **Google Drive** para almacenamiento y documentación compartida.

Roles de equipo

- **Project Manager:** encargado de la coordinación y seguimiento en el tablero Kanban.
- **Equipo de desarrollo:** Se encargarán del diseño, desarrollo y pruebas del prototipo.

Estimación de tiempo (aproximado):

Fase 1 – Empatizar (Semana 1-2)

- Creación del mapa de empatía.
- Identificación de necesidades digitales del cliente.

Fase 2 – Definir (Semana 3)

- Análisis de lo socializado con el cliente.
- Planteamiento del problema.
- Definición de objetivos del proyecto.

Fase 3 – Idear (Semana 4)

- Lluvia de ideas para diseño web.
- Selección de la estructura del sitio (secciones principales).