**Guía para iniciar un Proyecto de Software con el pie derecho**

[julio 22, 2019](http://mentoriadesoftware.com/guia-para-iniciar-un-proyecto-de-software-con-el-pie-derecho/)[Marcos Jara](http://mentoriadesoftware.com/author/adrianjara/)



**Compartir**

En éste artículo vas a aprender por qué es importante no realizar directamente la construcción de un software basada en cada nueva idea de proyecto que te viene a la mente, sino que analizar primeramente si esa idea es o no una mejor alternativa, antes de construirla utilizando una sencilla guía de pasos que te quiero recomendar.

Recuerda que el mayor tesoro que posees es el tiempo, motivo por el cual debes saber aprovecharlo.

Si practicas ésto al menos con 2 o 3 ideas nuevas al momento que surjan, antes de construir, te aseguro que vas a lograr habilidad de analizar siempre la mejor alternativa, no se trata de ser pesimista o negativista en cuanto a la idea, sino simplemente de llevarla a una validación, para verificar en qué porcentaje puede tener éxito y qué ajustes necesita, todo eso antes de escribir una sóla línea de código.

Cuando estamos comenzando a aprender programación o adentrarnos en el mundo del desarrollo de software, es muy común sentir esas ganas de empezar a crear y crear nuevas aplicaciones, por que tenemos esa idea de que nuestra aplicación va a ser el próximo boom del momento, que va a ser una aplicación muy solicitada y que muy rápido vamos a conseguir clientes para el, que todos nuestros usuarios van a querer utilizarlo, ya que nosotros sentimos que es eso lo que verdaderamente hace falta en el mercado.

Muchas veces eso mismo es lo que nos lleva a empezar a estudiar programación o desarrollo de software, a aprender, por que ya tenemos en mente la idea de algo que queremos crear.

Solo que eso no te ocurre solamente a vos que recién estás empezando, y eso lo vas a ir notando a medida que vas aprendiendo nuevas tecnologías ya que te va seguir pasando más aún si te gusta la innovación y sos de tener muchas ideas en tu cabeza.

**Que eso te pase, ¿es bueno o malo?**

Claro que eso no está mal, al contrario significa que existe el bichito del emprendedor dentro tuyo y justamente está es la motivación de muchos desarrolladores, el tema de crear algo nuevo, crear algo de la nada, que al principio no existe, y va ser creado por nosotros, es como si fuera una invención, «acabo de inventar algo», entonces eso nos eleva, nos motiva y nos mantiene en el negocio, por más que muchas veces perdamos dinero inclusive, ¿si o no? que pensas al respecto?.

Es la razón de estar en éste negocio, sin importarnos si perdemos dinero

Está muy bien empezar a crear aplicaciones cada vez que tengamos nuevas ideas  y utilizar eso para acelerar nuestro aprendizaje, es una muy buena forma de aprender algo nuevo, es decir, al envez de estar estudiando un lenguaje, por sus comandos por sus sintaxis, etc, porque no aprender haciendo, practicando, entrando en el campo de batalla, en la trinchera como se dice y para eso no hay nada mejor que crear un nuevo sistema y ver que tal sale.

Pero ahora una reflexión…

No te parece que va ser mejor, ya que vas a invertir tu tiempo, tu esfuerzo y dedicación en algo, empezar con el método correcto, es decir, antes de empezar a ponerle manos a la masa, digamos, salir un poco del contexto técnico e investigar primeramente qué tipo de aplicación puedo hacer.

Ya que para eso también existe un método, y el método que te quiero pasar incluye 4 pasos, que son muy importantes para llevarlo adelante, que son:

**A –**El estudio de mercado

1 – Investigación productos similares (hay mercado, 1 o m competidores, mejorar)

2 – Investigación clientes potenciales (segmentación, intereses, páginas amarillas)

3 – Encuestas (gdrive, landing, )

4 – Pivotear: Más lluvia de ideas, reducir, proyecto definir y alcance

**B –**Planificación (no es un trabajo complejo, anotar las actividades en tu cuaderno)

1 – Incluir actividades para todas las etapas (analisis, diseño, pruebas, promoción)

2 – Dividir para conquistar (Fraccionar, hacer por partes)

3 – Definir hitos principales, construcción, 1ra versión, pruebas, lanzamiento,

4 – Cronograma (actividades de desarrollo, de pruebas y comercialización.)

**C –**Desarrollo del producto (terminar un versión pequeña)

1 – Lo básico (usuarios y niveles, configuración y perfil, )

2 – Lo fundamental (abm/movimientos) 80-20

3 – Interfaz (atractivo/intuitivo), front-end

4 – Scripts de automatización (para desplegar, actualizar, crear/borrar cuentas, etc.)

**D –**Promoción venta, prueba.. mvp

1 – Difusión inicial (entre los encuestados iniciales, offline, uno a uno, obtener feedbak)

2 – Creación de imagen (logotipo, sitio web)

3 – Red social, fanpage, interacciones, fotos,

4 – Videos, llamar atención de posibles usuarios, clientes, etc.

Cuánto tiempo necesitas para hacer todo ésto, tal vez 2 o 3 días a lo mucho, si estás solo, mucho de ellos puedes organizarlos en tu cuaderno cuando estás tomando tereré, mate o por ahi en tus horas vagas, si estás acompañado incluso puedes lograrlo en menos tiempo. Recuerda anotarlo todo en un documento o en tu cuaderno mismo, pero tenlo todo en un único lugar centralizado.

En fin, en mi caso no siempre fue así, pero esos son los pasos que ahora sigo para cualquier proyecto que realizo, o me proponen realizar.

¿Por qué es importante, igual tratándose de pequeños proyectos? por que a medida que vas desarrollando proyectos, vas a ir adquiriendo también la habilidad de emprender de forma correcta, y aumentar las posibilidades de que tus proyectos tengan éxito, y con eso logras estar preparado cuando llegue el momento adecuado para grandes desafíos.

¿Querés saber más? te invito a que te suscribas a la newsletter y también al canal de youtube

Si te gustaría ver más videos con éste tipo de contenidos déjame tus comentarios.