**Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones MULTIPLATAFORMA**

Contenido

[TIPOS DE PROYECTOS 1](#_Toc469898683)

[A. Planificación y diseño de una nueva aplicación 1](#_Toc469898684)

[B. Adaptación/modificación de una aplicación existente 3](#_Toc469898685)

[C. Desarrollo de una aplicación innovadora 4](#_Toc469898686)

[Entrega y Presentación 4](#_Toc469898687)

# TIPOS DE PROYECTOS

Se contempla la creación de tres tipos distintos de proyectos:

1. Planificación y diseño de una nueva aplicación
2. Adaptación/modificación de una aplicación existente
3. Desarrollo de una aplicación innovadora.

# PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE UNA NUEVA APLICACIÓN

Vamos a visitar a un posible cliente que ha contactado con nosotros y con el que hemos concertado una entrevista. Le llevaremos un proyecto de aplicación, en cualquier plataforma (Android, Blazer, Java…), que desarrollaremos para él si nos contrata.

Lógicamente no queremos dedicar un tiempo excesivo porque no sabemos si al final nos acabará contratando o no. Llevarle la aplicación ya codificada no es una opción.

Al terminar nuestra visita le dejaremos al menos **dos documentos**:

* Una presentación PowerPoint o similar, que usaremos como apoyo en la presentación que le haremos.
* Un documento más detallado por si quiere pedir asesoramiento técnico a alguien (todo el mundo tiene un sobrino que sabe de todo)

Como material de apoyo a la hora de explicar las funcionalidades, puedes usar alguna maqueta desarrollada a fin de poder presentar la interface al cliente (pero sin las funcionalidades implementadas)

La presentación debería incluir los siguientes puntos:

* **Análisis de la necesidad de la aplicación** para la empresa (beneficios que le reportaría en cuanto a obtención de más clientes...). Puedes incluir algún gráfico de comercio electrónico, breve descripción de algún caso de éxito sonado...
* **Plantilla/Maqueta** (con interface gráfico) de lo que podría ser la aplicación, para que se haga una idea del aspecto que podría tener. Es un diseño preliminar que ya se implementaría más adelante.

En el apartado anterior habrá que decidir cuáles son **las funcionalidades específicas** de la aplicación y **el alcance de las mismas**. Todas estas decisiones influirán en el diseño final de la aplicación

Después vendría la parte técnica: **qué tecnologías usaríamos para desarrollar la aplicación**, si es necesario el pago por licencias de desarrollo o de otro tipo, cómo se va a implantar en la empresa después de su desarrollo, cómo vamos a implementar...

A continuación, es necesario **un plan de trabajo** que debería tener un aspecto lo más profesional posible. Debería aparecer algún diagrama de Gantt indicando plazos, uso de recursos e interrelación entre las distintas tareas. Aunque no se hable directamente de dinero, sería necesario indicar el número de horas de trabajo estimadas y cuántas personas se dedicarán al proyecto. Por ejemplo, si se contrata un diseñador gráfico para la parte estética y un programador para la técnica. Incluye en la línea temporal un par de reuniones para que el cliente vaya viendo cómo va quedando el trabajo. En esta parte te estás comprometiendo con plazos, **intenta ser realista**.

Ofrécete al cliente para implantar y **mantener la aplicación desarrollada**. Supón que no sabe mucho del tema y explica el proceso de compra de licencias, manejo de la aplicación, subida a Google Play Store (si es una aplicación Android). Ofrece un precio de gestión para poner la aplicación en marcha y una cuota anual para su mantenimiento.

Dependiendo del tipo de negocio, conviene que expliques cómo podría realizar él mismo ciertas actualizaciones, y/o ofrecerle un método dentro de la propia aplicación que le permita realizar él mismo ciertas actualizaciones en base a ficheros de configuración y otros mecanismos : subir noticias, nuevos productos para el catálogo, actualizar precios... Podrías plantearte un módulo de administración de la aplicación, al que sólo podrían acceder con contraseña, desde el que se realicen esas tareas. (Puede ser el momento de ofrecerte a formar a alguno de sus empleados cuando la aplicación esté funcionando)

Puedes ofrecer servicios adicionales que creas puedan estar ligados a la aplicación proyectada.

Para terminar, **un presupuesto desglosado** que incluya los posibles servicios adicionales y un plazo de entrega.

Todo lo anterior debería tener una versión ágil y resumida que permita una presentación breve (15 minutos máximo) y amena y otra versión detallada que sería el documento que le dejas al cliente.

# Adaptación/modificación de una aplicación existente

Puedes trabajar tu proyecto en base al siguiente planteamiento:

El cliente al que llevas tu propuesta ya dispone de una aplicación. Elige una aplicación con la que trabajar. Puedes instalarla completa y hacer un análisis crítico diciendo en qué es mejorable y cómo realizarías esas mejoras. (Las aplicaciones de las administraciones públicas y muchas empresas en numerosas ocasiones no están adaptadas para dispositivos móviles)

En este caso, como en el anterior deberías proponer al cliente las mejoras a realizar, las tecnologías más apropiadas para ello, si es necesario el pago por licencias de desarrollo o de otro tipo, un plan de trabajo y un plan de implantación para cuando las dos versiones de la misma aplicación convivan….

# Desarrollo de una aplicación innovadora

Este documento es orientativo. Si has pensado otra forma de proponer un proyecto al cliente que no sigue el apartado anterior, puede ser perfectamente válida. Puedes pensar en realizar un prototipo para presentar al cliente. Si propones realizar una nueva aplicación completa debes de tener en cuenta que deberás presentarla también durante 15 minutos para explicar y demostrar su funcionalidad completa.

El objetivo del proyecto es ver qué harías en un entorno real. No tiene por qué ser algo cerrado que siga exactamente esos puntos. De hecho, en un caso real se le enseñarían al cliente trabajos anteriores o maquetas con futuras funcionalidades.

# DESARROLLO DEL MÓDULO

Nos reuniremos para poder avanzar en los documentos a entregar. Iremos viendo el contenido que deberían tener y como organizarlo.

Cualquier duda sobre la implementación concreta de cada proyecto podréis consultarla vía mail [infbsaiz@elorrieta-errekamari.com](mailto:infbsaiz@elorrieta-errekamari.com) y podréis pedir reuniros individualmente conmigo para resolver las dudas de cada proyecto concreto.

# Entrega y Presentación

**No necesitáis imprimir nada**. Basta con dejarme los dos documentos que dejaríais al cliente. La idea es que nos juntemos todos para la presentación.

En estos casos siempre hay dudas sobre "hasta dónde" hay que llegar. Haceros a la idea de que el proyecto tiene una carga horaria de 50 horas.

La presentación final no debería superar los **quince minutos**.