

***RECUERDA PONER A GRABAR LA  
CLASE***





***¿DUDAS DEL ON-BOARDING?***

**MIRALO AQUI**



Clase 17. DESARROLLO WEB

# ***CONOCIENDO A NUESTRO CLIENTE***



## ***OBJETIVOS DE LA CLASE***

- Identificar a nuestro cliente.
- Conocer al usuario final.
- Confeccionar un presupuesto.

# ***GLOSARIO:***

## ***Clase 16***

**Dominio:** el dominio en Internet es la dirección (nombre) que ingresas en el navegador para acceder al sitio web deseado. Ejemplo:

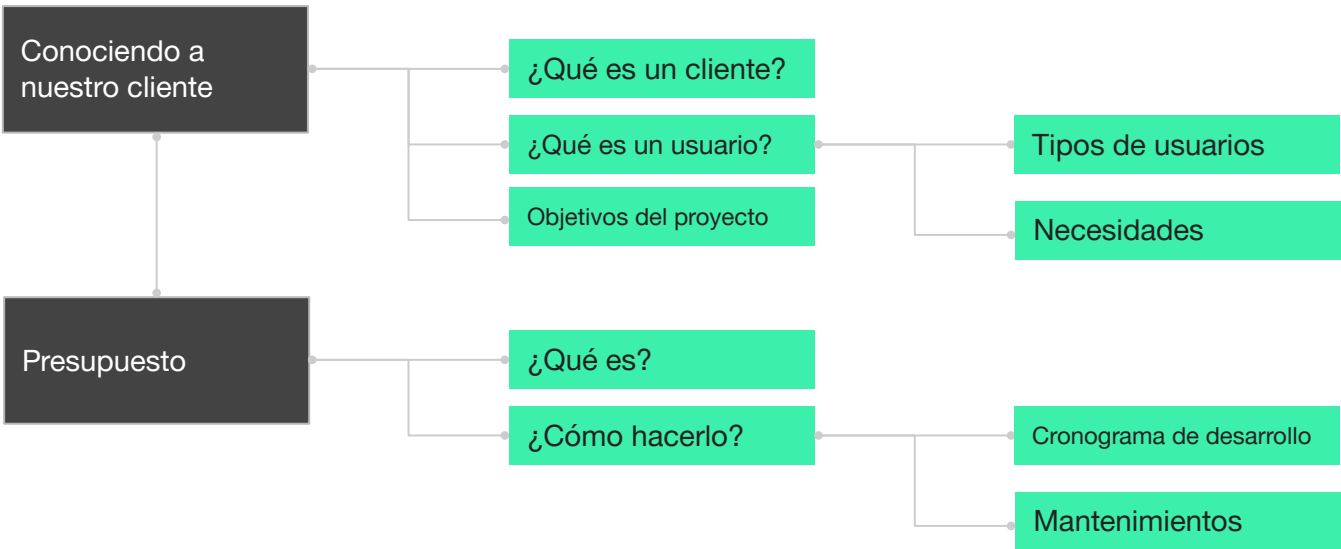
[www.css-tricks.com](http://www.css-tricks.com)

**Hosting:** es necesario contratar un servicio de hosting que cubra con los requerimientos de tu web. Los servidores son empresas que almacenan computadoras con discos rígidos (en donde son alojados los sitios web), y cada una está equipada con distinto hardware.

# ***MAPA DE CONCEPTOS***

# MAPA DE CONCEPTOS CLASE 18

¡Para  
recordar!



# ***CRONOGRAMA DEL CURSO***

## Clase 16



### Subida al Servidor



TERCERA ENTREGA  
DEL PROYECTO FINAL

## Clase 17



### Conociendo a nuestro cliente



CREA TU PRESUPUESTO

## Clase 18



### Proyecto final



PROYECTO FINAL



# ***CONOCIENDO A NUESTRO CLIENTE***

# ¿QUÉ ES UN CLIENTE?

El cliente es quien compra (o tiene interés en comprar) nuestro producto o servicio, a cambio de una remuneración. Se encuentra dentro de nuestro público objetivo, al cual nos dirigimos cuando comunicamos o comercializamos nuestro producto. Al definir nuestro mercado, definimos también nuestro público objetivo.



# ***PERCEPCIÓN DEL CLIENTE***



La percepción es el proceso mediante el cual un individuo selecciona, organiza e interpreta la información que recibe para crear una imagen del mundo con significado.

La percepción del cliente se basa en su valoración de nuestro servicio, según el grado de satisfacción de sus necesidades y expectativas.

# ***¿QUÉ ES UN USUARIO?***

👉 Es a quien tienen en mente las empresas desarrolladoras de hardware y software informático cada vez que diseñan un nuevo dispositivo o aplicación.

👉 Este usuario puede no estar instruido o entrenado en el uso de nuevas tecnologías, por lo cual la interfaz del dispositivo en cuestión debe ser sencilla y fácil de aprender.

# ***TIPOS DE USUARIOS***



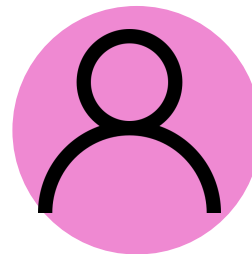
## **Final**

Fines sociales,  
profesionales o  
personales



## **Registrado**

Requieren algún registro  
previo o membresía.



## **Anónimo**

Navega sin  
autenticarse.

# NECESIDADES DEL USUARIO



# ***PREGUNTAS PARA DETECTAR LAS NECESIDADES***



¿Cuál es el contexto del usuario y cuánto puede variar?



¿Cuáles son los valores y prioridades de los usuarios?



¿Cuáles son los obstáculos para conseguir los objetivos?



¿Cuáles son los objetivos de los usuarios?

# ***OBJETIVOS DEL PROYECTO***



Uno de los puntos más importantes es buscar cuáles son los **objetivos** del proyecto: **qué busca y hacia dónde** va la página web.

De esta manera, podemos orientar al cliente respecto a lo que puede realizar.

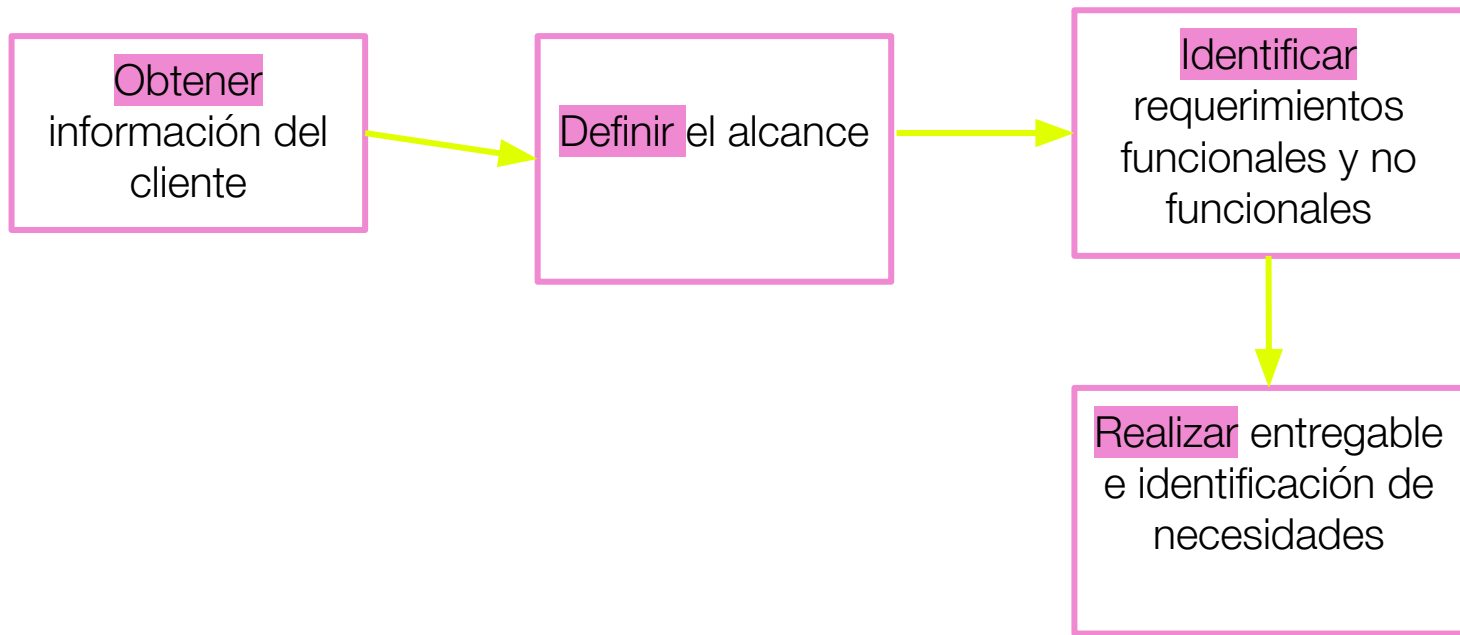


# ***ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS***

Los requerimientos se enfocan en describir las necesidades del cliente, entonces es lógico que para recabarlos haya que obtener la información de primera mano.

Esto se hace mediante entrevistas con el cliente, u obteniendo la documentación que describa la manera en que éste desea que funcione el sistema de software. Las necesidades y/o requerimientos del cliente evolucionan con el tiempo, y cada cambio involucra un costo.

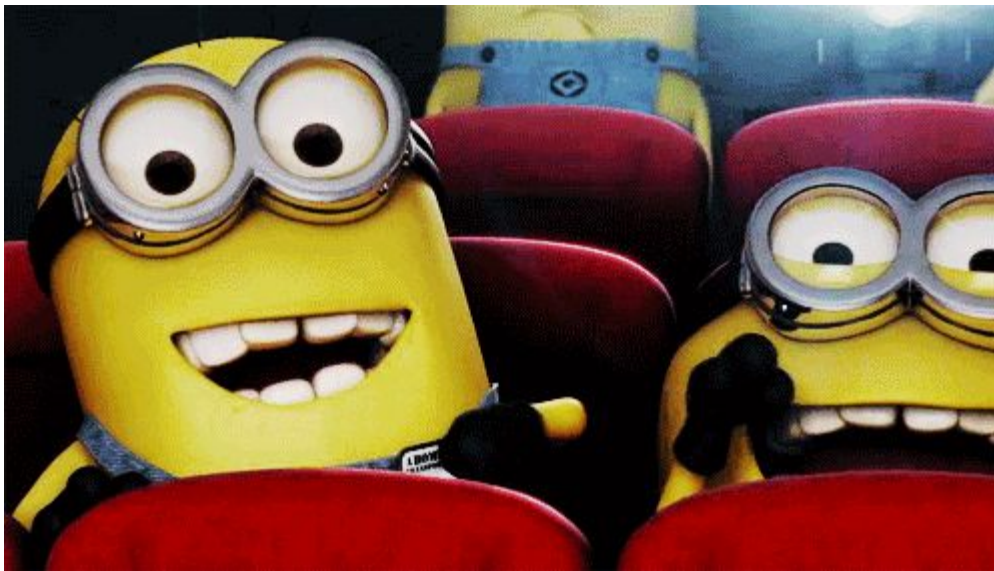
# ***ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS***



1

## ***OBTENER Y ANALIZAR INFORMACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE***

Debes hacer una correcta identificación de los clientes, y alcanzar un análisis de manera asertiva: se pueden implementar una serie de técnicas de acuerdo al cliente con el que se esté tratando.



## 2

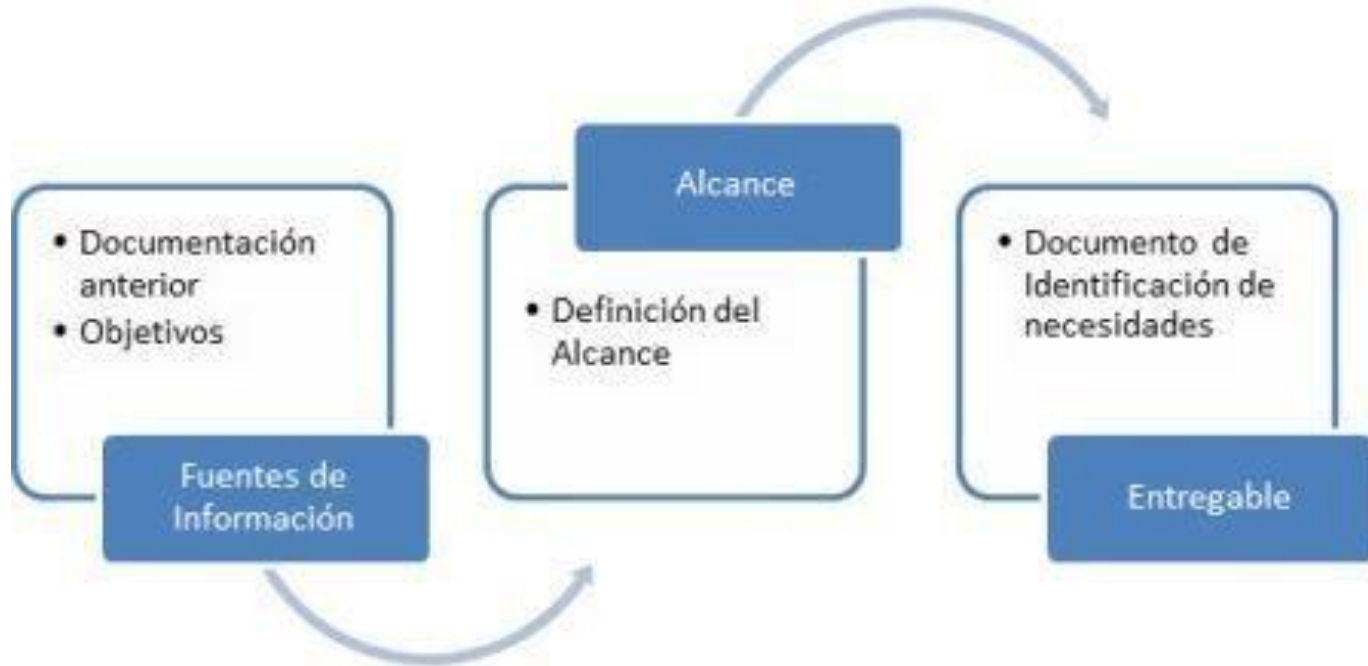
# DEFINIR EL ALCANCE

La definición del alcance tiene como propósito describir y delimitar claramente las necesidades del cliente, las cuales pretenden ser cumplidas con el proyecto.



# 3

## **FUENTES DE INFORMACIÓN CLAVES**



# 4

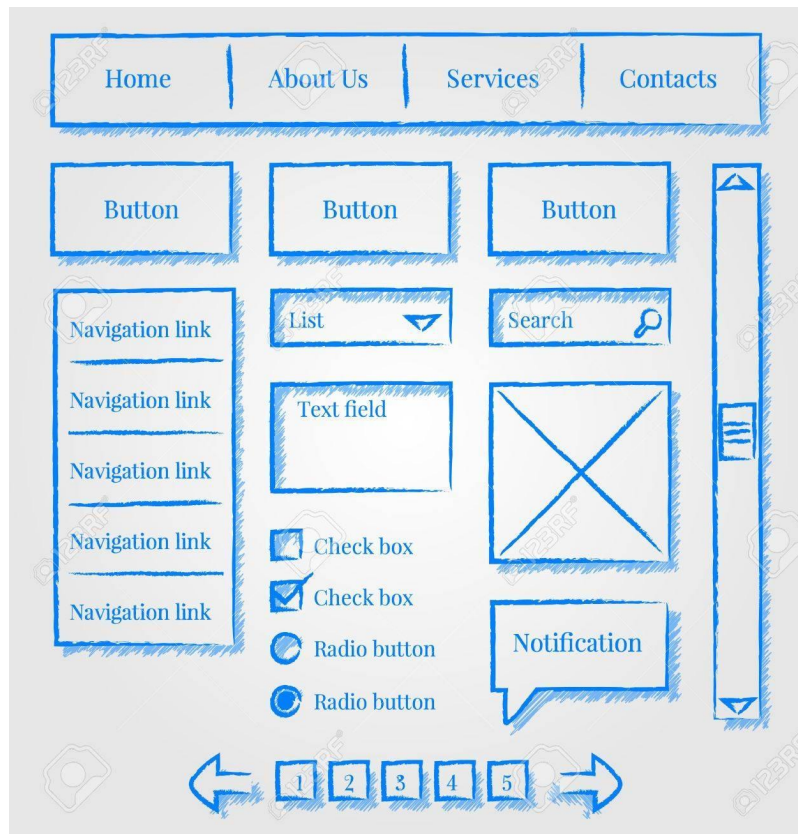
## ***ENTREGABLE DE IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES***

Formato	Objetivo
MR_002_ Identificación de Necesidades ( <a href="#">Ver Formato</a> )	<p>Presentar una descripción de lo que se requiere desde la perspectiva del cliente, para resolver la necesidad u oportunidad de mejora identificada.</p> <p>El presente documento será trabajado de la mano del cliente.</p>

# PRESENTAR SKETCH

El objetivo del sketch es expresar la idea o el proyecto y plasmarlo en un papel, llevar la estructura mental a una hoja palpable y visual.

El sketch es de suma importancia para **levantar el presupuesto.**





# ***PRESUPUESTO***

# ***¿QUÉ ES UN PRESUPUESTO?***



Un presupuesto es un **plan de operaciones y recursos** de una empresa, que se formula para lograr los objetivos en un cierto periodo de tiempo y se expresa en términos monetarios.



# ¿CÓMO HAGO UN PRESUPUESTO? 🤔

1

**Describe** el objetivo al cual se desea llegar.

2

**Especifica** las plataformas y herramientas de desarrollo.

3

**Indica** las fases de desarrollo de la página web.

4

**Especifica** el alojamiento.

# ¿CÓMO HAGO UN PRESUPUESTO?



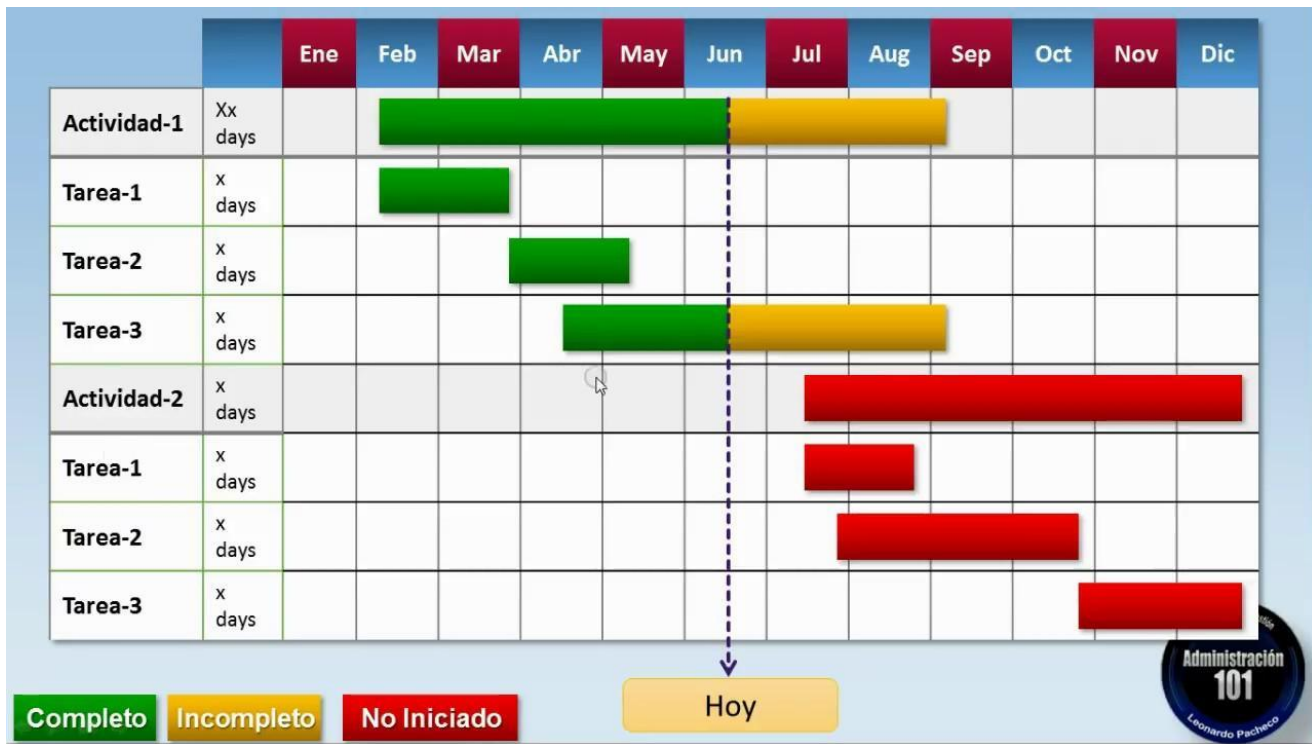
- Servicios incluidos.
  - Diseño de la maquetación.
  - SEO
  - Configuración de analíticas.
  - Capacitaciones.
- Plazos de entrega.
- Garantías y soportes.
- Licencia y propiedad intelectual.
- Formas de pago.

# ¿CÓMO HAGO UN PRESUPUESTO?

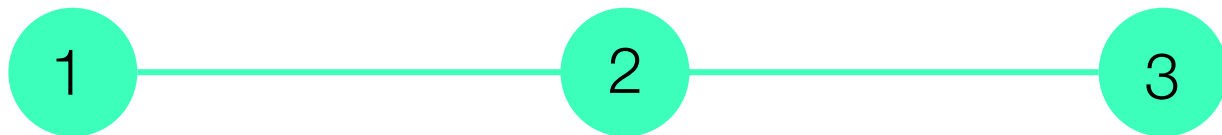


- **Presupuesto:** el cálculo del presupuesto se hace en horas. El valor depende de cada profesional, se puede tomar como métrica un sueldo base mensual y llevarlo a horas hombre.
  - Exclusiones del presupuesto.
  - Validez del presupuesto.
- **Sketch** con el que se dialogó con el usuario.
- Presentación del presupuesto detallado por fases según los **cronogramas**.

# CRONOGRAMA DE DESARROLLO



# ***CRONOGRAMA DE ENTREGAS***



## **Fase de diseño**

El cliente verifica los mockups. Se acuerdan fuentes, colores y entregas de contenidos.

## **Fase estructural**

Se entrega el prototipado del proyecto y arquitectura del sitio.

## **Fase de construcción**

Se carga parte del contenido y el cliente valida el producto.



# ***CRONOGRAMA DE ENTREGAS***

4

## **Fase de pruebas**

El cliente prueba su producto y hace las respectivas recomendaciones.

5

## **Fase de entrega y puesta en producción**

Se sube y configura el sitio en el hosting y se entrega al cliente.

# ***MANTENIMIENTOS***

Es un servicio adicional que se le puede ofrecer a nuestros clientes. Incluye:

- Mantenimiento del hosting.
- Actualización de plugins.
- Actualización de contenidos.
- Cambios de diseño.
- Nuevas páginas.





# ***BREAK***

**¡5/10 MINUTOS Y VOLVEMOS!**



**PILAR**  
MUNICIPIO

**conectados**  
con las *oportunidades*

***CODERHOUSE***



# ¿PREGUNTAS?

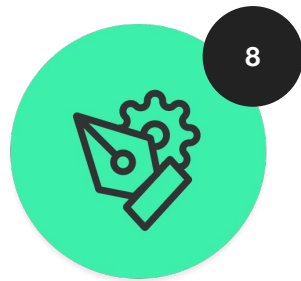
#CoderTip: Ingresa al [siguiente link](#) y revisa el material interactivo que preparamos sobre **Preguntas Frecuentes**, estamos seguros de que allí encontrarás algunas respuestas.

Ejemplo  
en vivo



***¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!***

Momento de consolidación de aprendizajes



## ***CREA TU PRESUPUESTO***

Arma un presupuesto basado en los tiempos y el diseño de tu proyecto final.

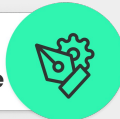
# CREA TU PRESUPUESTO

**Formato:** puedes entregar un archivo de texto o una hoja de cálculo.

Debe tener el nombre "Idea+Apellido".

**Sugerencia:** revisar que el documento tenga permisos para el acceso.

Desafío  
entregable



**>> Consigna:** arma un presupuesto basado en los tiempos y el diseño de tu proyecto final.

## **>>Aspectos a incluir en el entregable:**

Basado en los tiempos y diseño de tu proyecto, entrega un archivo de texto o una hoja de cálculo con el presupuesto que incluya:

- El objetivo al cual se desea llegar.
- Las plataformas y herramientas de desarrollo.
- Las fases de desarrollo.
- El alojamiento y servicios incluidos (SEO, Analytics, seguridad, etc.)

## **>>Ejemplo:**

[Ejemplo de presupuesto de una agencia](#)

**CODERHOUSE**

***¿PREGUNTAS?***

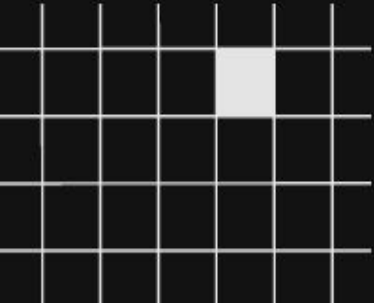






# ***¡MUCHAS GRACIAS!***

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Identificación de nuestro cliente.
    - Conocer al usuario final.
  - Establecer un presupuesto.
- 

***#DEMOCRATIZANDO LA EDUCACIÓN***