EVIDENCIA GA2-220501100-AA1-EV01: PRESENTAR AL CLIENTE, EL PLAN DE TRABAJO, LA ESTRUCTURA DE COSTOS Y EL CONCEPTO GRÁFICO DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO BYTEBLEND

JESUS EDUARDO SARMIENTO ORTIZ

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE (SENA)
TECNOLOGIA DESARRROLLO MULTIMEDIA Y WEB (2834416)
NORTE DE SANTANDER-CÚCUTA

2023

EVIDENCIA GA2-220501100-AA1-EV01: PRESENTAR AL CLIENTE, EL PLAN DE TRABAJO, LA ESTRUCTURA DE COSTOS Y EL CONCEPTO GRÁFICO DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO BYTEBLEND

JESUS EDUARDO SARMIENTO ORTIZ

INSTRUCTOR
EWGDUAN ALFONSO ORTIZ TORRES

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE (SENA)
TECNOLOGIA DESARRROLLO MULTIMEDIA Y WEB (2834416)
NORTE DE SANTANDER-CÚCUTA

2023

CONTENIDO

	4
JUSTIFICACIÓN	5
ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO	
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO BYTEBLEND	7
ESTRUCTURA DE COSTOS DEL PROYECTO: CREACIÓN DE UN PLAN DEL TIPO RED	
SOCIAL LLAMADA BYTEBLEND	8
CONCLUSIONES	9

INTRODUCCIÓN

En este proyecto vamos a mostrarle al cliente nuestra página de red llamada byteblend en el que se va a cumplir unos requisitos proporcionados por el mismo cliente. Se tiene en cuenta que esta persona va a querer un sitio web en el que va a ofrecer una experiencia interactiva y atractiva para los usuarios gracias a los elementos de multimedia que se usan.

Estamos emocionados de ser su socio en este viaje hacia la creación de una presencia en línea impactante. Juntos, transformaremos ideas en resultados tangibles y construiremos una presencia web que impulse el éxito de su negocio.

JUSTIFICACIÓN

Presentar al cliente el plan de trabajo, la estructura de costos y el concepto gráfico del proyecto es esencial para garantizar una comprensión clara, alinear expectativas y construir confianza. Esta práctica facilita la transparencia, valida la dirección del proyecto, minimiza riesgos financieros, permite ajustes tempranos y establece una base sólida para una ejecución eficiente. En última instancia, la presentación de estos elementos contribuye a una relación cliente-proveedor exitosa y a la entrega satisfactoria del proyecto.

ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO

ROLES	ESPECIFICACIÓN	NOMBRE DE LA PERSONA
LÍDER DEL PROYECTO (PROJECT MANAGER)	La persona encargada de dirigir y coordinar las actividades del equipo. El líder es responsable de establecer metas, asignar tareas y asegurarse de que el equipo trabaje de manera efectiva para alcanzar los objetivos	JESUS EDUARDO SARMIENTO ORTIZ
DESARROLLADOR PRINCIPAL (LEAD DEVELOPER)	Un lead developer es un perfil profesional experimentado en el ámbito de la programación web y el desarrollo de software, que asume un rol de liderazgo en la planificación, diseño y ejecución de proyectos.	CELMIRA ORTIZ BASTOS
DISEÑADOR DE INTERFAZ DE USUARIO (UI/UX DESIGNER)	UI significa interfaz de usuario: la parte gráfica de una aplicación, sitio web o dispositivo con la que interactúa un usuario humano. Los diseñadores de UI hacen que estos diseños y elementos interactivos sean intuitivos, accesibles e inclusivos.	NATALY ALEJANDRA SARMIENTO ORTIZ
ESPECIALISTA EN REDES SOCIALES (SOCIAL MEDIA SPECIALIST)	Un especialista en redes sociales es un profesional que se encarga de planificar, analizar y crear contenido para su distribución a través de redes sociales. Asimismo, los especialistas en esta área se encargan de administrar la comunidad online.	ANA MARIA SARMIENTO ORTIZ

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO BYTEBLEND

Bienvenidos al cronograma de actividades del proyecto de red diseñado especialmente para nuestro estimado cliente. Este documento detalla de manera exhaustiva las etapas clave, las fechas límite y las tareas específicas que se llevarán a cabo para garantizar la implementación exitosa de la red.

El objetivo principal de este proyecto es proporcionar al cliente una infraestructura de red robusta, eficiente y segura que satisfaga plenamente sus necesidades empresariales.

		<		>	mié,01/11/2023	mié,08/11/2023	mié,15/11/2023	mié,22/11/2023
	INICIO DEL PE	The same of the sa		/11/2023		07 08 09 10 11 12 13		
TAREA	RESPONSABLE	PROGRESO	INICIO	FIN	MIÉ JUE VIE SAB DOM LUN	MAR MIÉ JUE VIE SÁBDOM LUN	MAR MIÊ JUE VIE BÂB DOM LUI	N MAR MÉ JUE VIE SÁBDOM
Fase 1: Planificación	120110	40%	1/11/2023	7/11/2023				
Coordinar la reunión inicial con el cliente.	JESUS JESUS	55%	1/11/2023					
Definir los objetivos y requisitos del proyecto.	CELMIRA	40%	1/11/2023	7/11/2023				
Colaborar con el líder del proyecto para establecer plazos y recursos.	CELMIRA							
Participar en la reunión inicial para comprender los requisitos técnicos. Analizar los requisitos del cliente para la interfaz de usuario.		30%	1/11/2023					
	NATALY	40%	1/11/2023	7/11/2023 7/11/2023				
Comenzar a crear prototipos iniciales. nvestigar las tendencias actuales en redes sociales.	NATALY ANA MARIA		1/11/2023					
		30% 54%				-		
Analizar estrategias de marketing para la futura plataforma. Fase 2: Diseño	ANA MARIA	54%	1/11/2023	7/11/2023				
	150110	(10.00)	7440000	444410000				
Supervisar el progreso del diseño y la preparación para el desarrollo. Coordinar la retroalimentación del cliente.	JESUS JESUS	70%	7/11/2023					
		40%		14/11/2023				
Colaborar estrechamente con el diseñador para garantizar la viabilidad técnica del diseño.	CELMIRA			14/11/2023				
niciar la configuración del entorno de desarrollo.	CELMIRA	50%		14/11/2023				
Finalizar los prototipos de diseño.	NATALY	65%	7/11/2023					
Colaborar con el desarrollador para ajustar el diseño según sea necesario.	NATALY	55%		14/11/2023				
Participar en la definición de estrategias de marketing basadas en el diseño de la interfaz.	ANA MARIA	65%		14/11/2023				
Prepararse para la promoción futura.	ANA MARIA	45%	7/11/2023	14/11/2023				
FASE 3: DESARROLLO		_						
Supervisar el progreso del desarrollo.	JESUS	58%		21/11/2023				
Coordinar reuniones regulares para evaluar el avance.	JESUS	34%		21/11/2023				
Dirigir el equipo de desarrollo en la implementación de la lógica del servidor y las funcionalidades principales.	CELMIRA	67%		21/11/2023				
nformar al lider del proyecto sobre los hitos alcanzados.	CELMIRA	56%		21/11/2023				
Colaborar con el desarrollador en la implementación del diseño.	NATALY	56%		21/11/2023				
Realizar pruebas de interfaz de usuario.	NATALY	55%		21/11/2023				
Colaborar con el equipo de desarrollo para asegurar la integración de funciones sociales.	ANA MARIA	44%		21/11/2023				
Preparar estrategias de lanzamiento.	ANA MARIA	46%	14/11/2023	21/11/2023				
Fase 4: Implementación y Pruebas								
Coordinar pruebas y evaluaciones.	JESUS	56%		28/11/2023				
Asegurarse de que las funcionalidades clave estén implementadas correctamente.	JESUS	53%		28/11/2023				
Supervisar las pruebas de funcionalidad.	CELMIRA	46%		28/11/2023				
Corregir errores identificados durante las pruebas.	CELMIRA	56%		28/11/2023				
Realizar pruebas finales de la interfaz de usuario.	NATALY	55%		28/11/2023				
Colaborar con el desarrollador para ajustes finales	NATALY	50%	21/11/2023	28/11/2023				
Preparar estrategias de lanzamiento y marketing.	ANA MARIA	52%		28/11/2023				

ESTRUCTURA DE COSTOS DEL PROYECTO: CREACIÓN DE UN PLAN DEL TIPO RED SOCIAL LLAMADA BYTEBLEND

En el ámbito de proyectos y servicios, la transparencia en la relación con el cliente es esencial para establecer confianza y garantizar una colaboración exitosa a largo plazo. La estructura de costos para el cliente se centra en proporcionar una comprensión clara y detallada de los gastos asociados con la entrega de productos o servicios, permitiendo una toma de decisiones informada y una alineación de expectativas entre ambas partes.

CONCEPTO	DETALLES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
El análisis de los requerimientos de los usuarios.	Honorarios del Analista de Requerimientos	O ANNI IDAD	500.000,00	800.000,0
	Recopilación de Información de Usuarios	1		
	Herramientas v Software			
	Gastos Generales			
Analisis de los requisitos tecnicos.	Una buena estructura en la página web	1	\$ 650.000	\$ 1.000.000
	Diseño adaptable para todo tipo de dispositivos			
	Página web optimizada para buscadores			
	Herramientas y Software para licencias de software técnico.			
La elaboración del concepto gráfico.	Honorarios del diseñador gráfico.	4	\$ 350,000	\$ 1.200.000
	Costos asociados a la compra de software de diseño.			
	Gastos relacionados con la creación de prototipos o maquetas.			
	Licencias de los programas adobe de diseños			
Costos del desarrollo del producto	Honorarios de los Desarrolladores por hora o por el proyecto.	3	\$ 650.000	\$ 950.000
	Licencias de software y herramientas de desarrollo			
	Gastos de desarrollo, pruebas y revisiones			
	Posibles costos de formación para el equipo			
Hosting	Costos mensuales o anuales del servicio de hosting GODADDY	2	\$ 550.000	\$ 850.000
	Posibles costos adicionales por ancho de banda o almacenamiento adicional			
	Posibles costos de renovación GODADDY			
	Mantenimiento			
Gestores de contenidos y otros necesarios	Costos asociados a la adquisición de sistemas de gestión de contenidos (CMS) u otras herramientas necesarias	3	\$ 450.000	\$ 880.000
	Posibles costos de personalización o desarrollo adicional			
	Dominio por un año WWW.			

CONCLUSIONES

En conclusión, la presentación al cliente del plan de trabajo, la estructura de costos y el concepto gráfico del proyecto representa un paso fundamental hacia una colaboración exitosa y la realización de objetivos compartidos. Durante esta presentación, se ha buscado ofrecer una visión integral y transparente del proyecto, destacando la planificación detallada, la asignación de recursos, y la estética visual que dará vida a la iniciativa.

Se ha delineado un plan de trabajo detallado que abarca desde el análisis inicial de requerimientos hasta la implementación y posibles fases de mantenimiento. Cada etapa ha sido cuidadosamente estructurada para maximizar la eficiencia y cumplir con los plazos establecidos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5449/jarg1de1.pdf

https://blog.hubspot.es/sales/estructura-costos

https://issuu.com/cpnaa-consejoarquitecturacol/docs/guiaestandaresdigitalalta

https://www.tiendanube.com/co/blog/como-planificar-estructura-de-costos/