



Plataforma Virtual para Innovadores



ACERCA DE PARBROS LABS

ParBros Labs es una consultoría de desarrollo de plataformas web, con base en la ciudad de Colima, México. Nos enfocamos en la metodología agile y en sus tecnologías, especializándonos en ruby y ruby on rails.

Como parte de los proyectos realizados por ParBros Labs, se encuentran http://www.promesometro.pe, http://www.131voces.pe, http://www.curul501.org, http://www.seguridadconjusticiabc.org.

PROPÓSITOS

El propósito que se busca cubrir con la siguiente propuesta de plataforma web es de una herramienta que facilite compartir las experiencias, métodos y herramientas de gente emprendedora para fomentar gobiernos e instituciones políticas más responsables, transparentes y eficientes.

Por medio de esta propuesta se busca generar conciencia sobre el gobierno que se desea tener por medio de gente que ha hecho algo para cambiar la percepción de democracia, esto se hará mediante la distribución de archivos ya sean fotografías, textos, ligas, videos, etc, categorizadas por temas.

FUNCIONALIDADES

El contenido de la plataforma será público, para que cualquier internauta sea capaz de leer y compartir. Solo se podrá crear contenido nuevo con una cuenta de la plataforma, esta será de fácil creación, a través de una cuenta de twitter, Facebook. o llenando una simple forma de incorporación.

Una funcionalidad vital de la plataforma es la generación de archivos, que incluyan experiencias o propuestas de mejoras para crear instituciones o gobiernos más responsables y transparentes con el pueblo.

La integración con redes sociales es vital para poder alcanzar una mayor penetración, por esa razón todo el contenido generado podrá ser compartido por twitter, facebook. De igual manera desde el administrador se podrá compartir el contenido más interesante en las cuentas de redes sociales de la plataforma.

FUNCIONALIDADES ESPECÍFICAS

Para poder alcanzar el propósito de este documento, recomendamos cuatro herramientas principales en la plataforma:



- Sección de noticias relevantes.
- Sección de aprendizaje.
- Foros de discusión sobre temas selectos.
- Sección de comunidades para la innovación.

Sección de noticas relevantes

Aquí se pondrán las noticas destacadas del ámbito político y de la sociedad civil por medio de textos, fotografías, ligas, PDF y multimedia, así como un banco de notas categorizada por temas.

Sección de aprendizaje

Esta sección contará con herramientas y tutoriales subidos por partidos políticos e internautas destacados (innovadores) sobre temas específicos.

Foros de discusión

En la actualidad, lo espacio que existen en internet para poder tener un debate o expresar ideas (foros de opinión, noticieros online, etc.) está lleno de insultos y de argumentos ofensivos y poco validos. Al creer que el nivel del debate es proporcional al nivel de la política, nos parece importante tener un espacio donde se pueda tener un intercambio de opiniones donde predomine el respeto y la argumentación.

Este centro de debate funcionaria poniendo un tema a discusión por un lapso se tiempo (una semana, una quincena, etc.), el internauta podrá expresar su opinión y leer las opiniones de los demás. Si se encuentra con una opinión que le parezca ofensiva, puede marcar por medio de un botón, cuando alcance determinado numero de reportes, la opinión se ocultara, pero para respetar la liberta de expresión, por medio de un link, el usuario que este interesado en esa opinión podrá consultarla. Si la opinión fue marcada como inapropiada y el autor cree que fue como parte de una estrategia o de mala fe, puede por medio de un simple botón, pedir a un moderador que revise su opinión.

Sección de comunidades innovadoras

En esta sección se encontrarán historias de éxito en formatos predefinidos en donde los usuarios administradores pondrán el caso, las herramientas utilizadas, acciones realizadas con apoyo de fotografías, videos, etc.

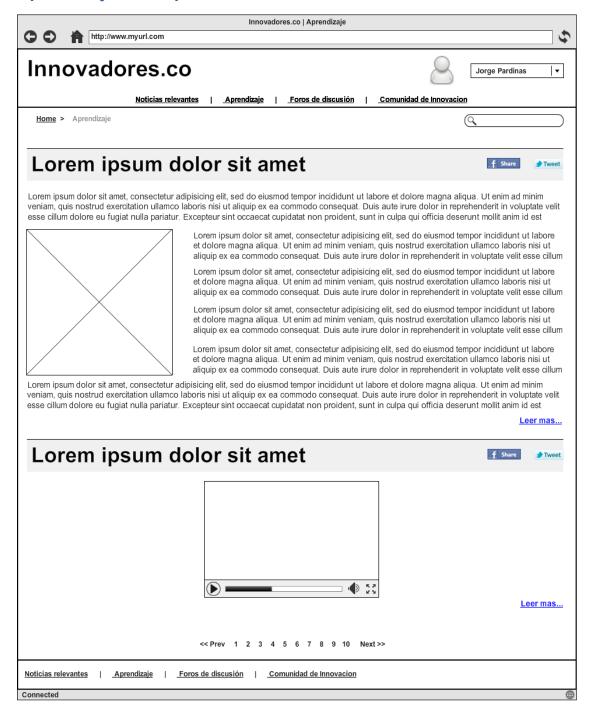
Ahí mismo los usuarios contribuyentes pondrán su innovación en práctica a través del caso descrito de sus propias vivencias, sus avances sus retos y su postura sobre la innovación e impacto que se está generando desde la práctica apoyado con fotografías, ligas, PDFs y multimedia categorizadas por tema.



WIREFRAMES

Los wireframes que a continuación se muestran tienen como funcionalidad ser apoyo visual a las descripción de las funcionalidades del sitio.

Aprendizaje: Principal



http://www.parbros.com



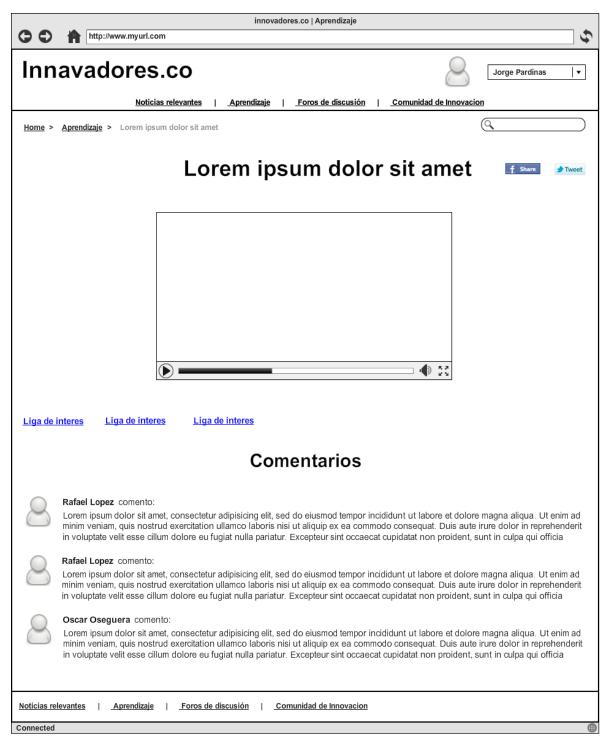
Aprendizaje: Detalle



http://www.parbros.com



Aprendizaje: Detalle con video



http://www.parbros.com



Discusión: Detalles





Discusión: Opinar



http://www.parbros.com



Noticias: Principal



http://www.parbros.com



Noticias: Detalles





LEARNING MANAGMENT SYSTEM

Como base del sistema se contempla utilizar un LMS llamado Canvas, que algunas de las características que ofrece son:

- Calificar rápidamente: La velocidad que ofrece este software es realmente increíble y también ahorra mucho tiempo efectivo. La velocidad con la que se completan las tareas es realmente increíble.
- Editor de texto: Este editor le permite insertar fácilmente audios, fotos y videos de la web y el servidor directamente en el curso de los suyos.
- Online Testing: Permite crear varias preguntas con las que puede crear un examen grande que contendrá una gran variedad o una amplia gama de cuestiones.
- Apoyado Resultados: La acreditación se hace fácil. Establecer, optimizar y controlar fácilmente y con éxito con nuestras características de los resultados.
- Preferencias de comunicación: Usted está continuamente notificados a través de Facebook o correo electrónico.
- Presentación Tarea: Varios tipos de tareas se permiten las siguientes formas: documentos de Word, vídeos, e incluso presentaciones de diapositivas, audios o incluso páginas web.
- Flexible Pedagogía: Varias tecnologías web y estilos de enseñanza que se admiten son completamente nuevos.
- Categorías: Las rúbricas se pueden hacer muy fácilmente que hace sus tareas muy limpia y cristalina, y también permite el aprendizaje muy eficaz y eficiente.
- Grupos: Los usuarios pueden formar grupos para ciertos equipos, grupos de interés, y los clubes más allá de los límites del aula.
- Informes: Nuestro curso, así como la actividad de los estudiantes se puede controlar con la presentación de un informe tiempo real.



GAMIFICACION

Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.

Para obtener la motivación de los usuarios y la fidelidad al sitio, se recomienda la utilización de las siguientes técnicas:

- Puntos: Los puntos son un gran atractivo para todo el mundo: tanto ganarlos como conservarlos, y es eso precisamente lo que consigue que aumente la motivación ante ellos. La puntuación puede ser utilizada para recompensar a los usuarios por cada nivel de un curso completado o un curso completado.
- Niveles: Los niveles son unos indicadores que aportan reconocimiento y respeto una vez se han cumplido unos hitos determinados. Un Nuevo nivel será otorgado pasando un umbral de puntos designados.
- Premios: Los retos y misiones que plantea un juego intentan hacer sentir al usuario que el juego tiene una finalidad. Esa finalidad viene representada por los premios, que son la recompensa tangible (bien física o virtualmente). Los premios pueden clasificarse en trofeos, medallas o logros que suelen ser visibles para otros usuarios con el fin de obtener reconocimiento. Para cumplir con esta dinámica se recomienda entregar medallas al llegar a niveles determinados que merezcan un reconocimiento, además de cursos de importancia que se requiera un alto nivel de participación.



FASES

Durante el desarrollo de la plataforma, es de suma importancia que los dueños de la plataforma estén involucrados en todas las etapas.

Fase 1: Descubrimiento

En esta fase inicial del proyecto, es una fase fundamental para el funcionamiento del proyecto. La intención es descubrir las necesidades del proyecto y empezar la planeación antes de empezar a trabajar.

En esta etapa del proyecto debe de tener como resultado las historias de usuario¹ del proyecto, priorizadas² en el backlog³

Fase 2: Diseño

En el diseño, la mayor interacción será con el diseñador, se trabajara en wireframes, experiencia de usuario y en el diseño del sitio.

Al terminar esta fase, debe de haber mockups⁴ y un diseño que sirvan para crear la plataforma.

Fase 3: Desarrollo

Esta etapa del proyecto, se dividirá en pequeñas iteraciones, donde en cada iteración habrá: una planeación de trabajo, se completaran historias de usuarios¹, se entregan, se prueban y se recibe feedback.

Estas iteraciones pueden tener una o dos semanas de duración. Ayudan a que el desarrollo no se aleje del producto esperado al recibir feedback constante sobre el desarrollo de la plataforma.

Fase 4: Alpha release

En este lanzamiento controlado a un muy reducido numero de usuarios, generalmente personas cercanas pero no involucradas en el proyecto. Se da seguimiento al feedback generado por los usuarios y a los errores encontrados.

¹ Historia de usuario: Enunciado en lenguaje común, que es un requisito del sistema, normalmente redactada teniendo al usuario como principal actor. http://es.wikipedia.org/wiki/Historias_de_usuario

La prioridad de las historias de usuario suele ser por la importancia en el modelo de negocio.
Backlog: Es el documento rector del desarrollo del sistema, que contiene todas las historias de

usuario a desarrollar. http://es.wikipedia.org/wiki/Scrum#Product_backlog

⁴ Mockup: Es un prototipo usado para la evaluación del diseño.



Fase 5: Beta release

Otro lanzamiento controlado a un numero mas grande de personas, se busca encontrar los errores mas difíciles de detectar.

Fase 6: Mayor release

Lanzamiento de la plataforma a todo publico.

ESTIMADO

La presente es una estimación del tiempo que puede durar el proyecto basado en lo propuesto en este documento, dicha estimación puede variar y será mas definitiva en la fase de DESCUBRIMIENTO, pero se calcula que la fluctuación puede ser de un +/- 15% del tiempo.

Fase 1: 2 días

• Fase 2: 15 días

Fase 3: 20 días

• Fase 4: 3 días

Fase 5: 3 días

• Fase 6: 3 días

Tiempo estimado total del proyecto: 31 dias.

Cronograma de la estimación:

