

Definición del Proyecto



Versión 1.0

Elaborado por:

Armenta Aguilar, Adjany

Cruz Inzunza, Luis Alejandro

Gamboa Nieto, Pablo

Leo Fernández, José Carlos

Villajuana Saavedra, Fernando

Contenido

Introducción.....	2
Contenido.....	3
Conclusiones.....	13



Introducción

Este documento se centra en el proyecto de participación ciudadana "Diseña tu Ciudad", destinado al Municipio de Mérida. Su principal objetivo es involucrar a los ciudadanos en la creación y mejora de áreas recreativas dentro de su comunidad. Se abordan aspectos clave como el propósito del proyecto, su justificación, los beneficios esperados, las funcionalidades preliminares, investigaciones relacionadas, el plan de actividades y las conclusiones obtenidas.

Contenido

<p>Propósito</p>	<p>El proyecto de participación ciudadana tiene como objetivo principal permitir a los residentes proponer iniciativas para sus respectivos distritos en la ciudad de Mérida. Estas propuestas serán sometidas a votación, eligiendo así los dos proyectos que se llevarán a cabo en cada distrito. Es fundamental destacar que Mérida está dividida en 9 distritos, lo que implica un total de 18 proyectos financiados a través de los egresos anuales. Estas iniciativas contribuirán al desarrollo de obras y servicios para el beneficio de la comunidad.</p> <p>Los objetivos específicos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar la participación ciudadana, involucrando e incluyendo a todos los habitantes en la toma de decisiones sobre los cambios que se realizan en las áreas públicas de la ciudad. 2. Mejorar los espacios públicos de Mérida. 3. Digitalizar el proceso de votación. <p>Stakeholders:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcaldía de Mérida
<p>Justificación</p>	<p>Deficiencia de áreas comunales apropiadas: Uno de los problemas sociales más notables en Mérida es la ausencia de áreas comunales adecuadas. Numerosas comunidades carecen de espacios públicos bien planificados y equipados, lo que limita las oportunidades para la recreación, la interacción comunitaria y el desarrollo de actividades culturales.</p> <p>Falta de mantenimiento en áreas públicas existentes: El descuido actual en el mantenimiento y cuidado de las áreas públicas existentes contribuye a la degradación de espacios que podrían ser valiosos para la comunidad. Esto incluye parques, plazas y áreas deportivas que, debido al abandono, no cumplen adecuadamente con sus funciones y no resultan atractivas para la ciudadanía.</p> <p>Desigualdades en el acceso a espacios públicos: Existe una disparidad en el acceso a áreas verdes y recreativas de calidad entre diferentes comunidades. Mientras algunas tienen opciones adecuadas, otras carecen de alternativas satisfactorias, lo que agrava las inequidades en el disfrute de estos espacios.</p> <p>Limitada participación ciudadana en decisiones: La comunidad a menudo no participa de manera significativa en la toma de decisiones respecto al desarrollo y diseño de espacios públicos. Esta falta de</p>

	<p>involucramiento puede resultar en la implementación de proyectos que no satisfacen las auténticas necesidades y deseos de la población.</p>
Beneficios	<p>Facilita la difusión de información sobre el Presupuesto Participativo y los proyectos propuestos, generando conciencia y fomentando la participación de la comunidad en la toma de decisiones sobre el desarrollo urbano.</p> <p>Contribuye al fortalecimiento de la identidad comunitaria al permitir que los residentes participen en la creación y mejora de espacios públicos que reflejen las necesidades y valores locales.</p>
Funcionalidades	<p>Funcionalidad 1. Registro de ciudadanos:</p> <p>Consiste en agregar nuevos usuarios a la aplicación.</p> <p>Funcionalidad 2. Consulta de proyectos aprobados:</p> <p>Consiste en visualizar los proyectos que han sido previamente aprobados organizados por distritos.</p> <p>Funcionalidad 3. Votación:</p> <p>Permite al ciudadano votar por los proyectos que sean de su interés dentro de su distrito.</p>
Requerimientos	<p>Usuarios Participantes</p> <p>La recolección de requerimientos involucrará a diferentes grupos de usuarios clave, incluyendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciudadanos: Representantes de la comunidad que utilizarán y se beneficiarán de los espacios recreativos mejorados. - Funcionarios Municipales <p>Para mayor comprensión de la problemática se incluyó a ciudadanos de diversas demografías. Los usuarios fueron seleccionados mediante un proceso de muestreo diversificado para asegurar una representación integral.</p> <p>Plan de recolección</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuestas a la comunidad y a funcionarios - Estudios de campo: Visitas a áreas recreativas existentes.
Perfiles, personas y escenarios	<p>Se encuentran al final del documento.</p>

Trabajos relacionados	Presupuesto Participativo en el municipio de Chihuahua
Plan de investigación	<p>Técnica de educación a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuestas: Conducir encuestas con varios miembros de la comunidad. <p>Las encuestas representan una poderosa herramienta cuantitativa para conocer a nuestra audiencia, a través de preguntas estructuradas que deben ser respondidas por una proporción estadísticamente representativa de dicha audiencia. Estas preguntas suelen versar sobre cuestiones demográficas (cómo son), tecnológicas (cómo acceden a Internet), de necesidades y hábitos (cómo y para qué usan Internet), competitivas (qué sitios web suelen visitar), de satisfacción (acerca de nuestro producto), de preferencias (qué les gusta y qué no), y de deseos (qué echan en falta) (Kuniavsky; 2003).</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScAsMvRtZN79-IYIkX_2ozyQLRTYu0P2OPpNtq_owmpsw5STw/viewform?usp=sharing</p> <p>Instrumentos que se van a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión de documentos: Examinar informes existentes, datos demográficos y estudios previos relacionados con áreas recreativas y participación ciudadana. - Cuestionarios. - Perfil de usuarios. - Personas. <p>Metas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibir entre 400-500 propuestas. - Aprobar entre 100-150 propuestas de las cuales entre 10-15 sean de cada distrito. - Llevar a cabo un total de 18 proyectos (2 proyectos por distrito) financiados a través de los egresos anuales. <p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la metodología se usó DCU, la cual nos sirvió para definir las actividades, su duración y su costo.

Actividades	Duración	Horas por día
Conocer al usuario	5 días	
Diseñar encuesta / entrevista	2	3 hrs
Aplicar encuesta / entrevista	3	3 hrs
Analizar resultados	3	3 hrs
Crear el perfil	1	4 hrs
Crear persona	1	4 hrs
Crear escenarios	1	4 hrs
Conocer el contexto de uso	8 días	
Diseño y ejecución del plan de investigación	5	3 hrs
Realizar un estudio de sistemas similares	2	2 hrs
Definir objetivo, innovación y relevancia del proyecto	2	3 hrs
Definir los requerimientos funcionales	3	4 hrs
Definir los requerimientos no funcionales	3	4 hrs
Organización del equipo	4 días	
Definición de roles	1	2 hrs
Definición de procesos	1	3 hrs
Definición de actividades y sus artefactos	2	3 hrs
Definición de tareas	2	3 hrs
Producir soluciones de diseño	11 días	
Definir una paleta de colores para el sistema	1	3 hrs
Realizar prototipos de baja fidelidad	2	5 hrs
Realizar mockups de las interfaces	4	8 hrs
Definir la conexión de las pantallas	3	4 hrs
Prototipado	8 días	
Diseñar prototipos interactivos	5	5 hrs
Probar prototipos	4	4 hrs
Pruebas de usabilidad	7 días	
Planificar pruebas de usabilidad	2	2 hrs
Realizar pruebas con usuarios	3	2 hrs
Recopilar datos de pruebas de usabilidad	2	3 hrs
Validar el diseño y el funcionamiento	2	3 hrs
Comparar resultados con el diseño inicial	1	5 hrs
Documentación	5 días	
Documentar el diseño de la interfaz	5	3.5 hrs
Crear documentos de referencia	5	4 hrs
TOTAL		

Gastos	Por mes	Por día
Café	\$300	\$15
Internet	\$450	\$22.50
Luz	\$2,500	\$125
Renta	\$11,000	\$550
Agua	\$100	\$5
Limpieza	\$3,600	\$180
Basura	\$50	\$2.50
Agua potable	\$800	\$40
Total	\$18,800	\$940

Equipo: 5 personas

Puesto	Por mes	Por día
Administrador	\$15,000	\$500
Diseñador 1	\$8,000	\$267
Diseñador 2	\$8,000	\$267
Diseñador 3	\$8,000	\$267
Diseñador 4	\$8,000	\$267
Total	\$47,000	\$1,568

Costo total	Duración total
\$54,520	58 días

Sueldos	Duración total
\$94,000	58 días

Gastos de operación	Duración total
\$148,520	58 días

Observaciones: Es importante destacar que el número de días indicado en la tabla corresponde a una combinación de actividades planificadas en nuestro cronograma. De igual manera, es relevante señalar que las horas dedicadas a cada actividad están calculadas considerando una jornada laboral estándar de 8 horas, durante las cuales se llevarán a cabo múltiples tareas. Por ejemplo, para hacer la actividad de "definir la conexión de pantallas" se estima un total de 6 horas dividido en 3 días.

Agenda

Para la agenda nos decidimos por realizar un diagrama de Gantt en la aplicación para la gestión de proyectos JIRA, el cual se verá a continuación en el apartado de plan de actividades, que fue elaborado usando la plantilla de actividades, duración, costo dada por la metodología DCU.

El proceso que utilizamos para definir la información fue realizar búsquedas de fuentes confiables en internet usando palabras claves que nos llevarán a dichas fuentes.

Fuentes encontradas y usadas:

Gobierno del Estado de Yucatán (2014), Ley de Desarrollos Inmobiliarios del Estado de Yucatán Mérida, Gobierno del Estado de Yucatán. Disponible en:

<http://www.poderjudicialyucatan.gob.mx/digestum/marcoLegal/02/2012/DI GESTUM02098.pdf>

Mid, M. (2022, 24 agosto). El impacto del espacio público: ¿cómo estamos en Mérida? | MetrópoliMid. MetrópoliMid.

<https://metropolimid.com.mx/el-impacto-del-espacio-publico-como-estamos-en-merida/>

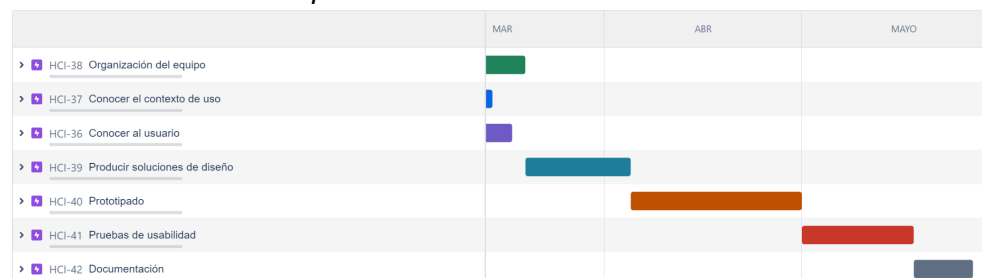
Mid, M. (2023, 31 enero). ¿Qué está pasando con el espacio público en la periferia urbana? | MetrópoliMid. MetrópoliMid.

<https://metropolimid.com.mx/que-esta-pasando-con-el-espacio-publico-en-la-periferia-urbana/>

Pérez Medina, S., & Fargher, L. F. (2016). Uso de los parques recreativos en Mérida, Yucatán. Estudios demográficos y urbanos, 31(3), 775-810.

Plan de actividades

JIRA → Se presenta a detalle en documento anexo



Trabajo en equipo

Roles y responsabilidades: Se han asignado responsabilidades específicas para un enfoque organizado y efectivo. El líder del proyecto se encarga de la coordinación y definición de objetivos, asegurando un progreso fluido. Por otro lado, los integrantes del equipo se centran en aspectos clave, como la experiencia y la interfaz de usuario, la documentación técnica, y la recopilación y análisis de datos. Estas responsabilidades se han diseñado considerando la naturaleza de nuestro

proyecto, asegurando un enfoque colaborativo, equitativo y eficiente. A continuación, se describen todos los roles del equipo.

Líder del Proyecto – Pablo Gamboa Nieto

- **Organización y planificación:** Coordinar la organización del equipo para garantizar la asignación efectiva y equitativa de tareas. Desarrollar un plan de trabajo y un cronograma adaptado a los plazos del proyecto escolar.
- **Comunicación interna y seguimiento de tareas:** Facilitar la comunicación entre los miembros del equipo. Supervisar el progreso de las tareas asignadas a cada miembro del equipo.
- **Definición de objetivos:** Involucrar al equipo en el proceso de toma de decisiones, asegurando que se establezcan metas claras y que estén acorde con las expectativas para el proyecto.

Diseñador de Experiencia del Usuario – Adjany Armenta Aguilar

- **Diseño Intuitivo:** Creación de wireframes y mockups del producto para garantizar una experiencia de usuario intuitiva. Desarrollará la arquitectura de la información y la navegación del producto.
- **Colaboración con el UI Designer:** Trabaja en colaboración con el Diseñador de Interfaz de Usuario para asegurar coherencia visual y en cada funcionalidad.
- **Validación de Diseño:** Realizará pruebas de usabilidad en las propuestas de diseño. Realizará ajustes y mejoras de los diseños según la retroalimentación de las encuestas.

Diseñador de Interfaz de Usuario - José Carlos Leo Fernández

- **Estética Visual:** Diseña elementos visuales de la interfaz, como botones, iconos y colores, para lograr una estética atractiva. Asegura la consistencia visual en toda la interfaz del producto.
- **Colaboración con el UX Designer:** Trabaja en conjunto con el Diseñador de Experiencia del Usuario para integrar el diseño visual con las funcionalidades.
- **Prototipos Visuales:** Convertirá los conceptos de diseño en prototipos visuales interactivos. Ajusta el diseño según las necesidades y retroalimentación del equipo y usuarios.

Investigador y escritor técnico - Luis Alejandro Cruz Inzunza

- **Documentación de investigación:** Documenta de manera clara y concisa los hallazgos de la investigación. Desarrolla informes y presentaciones para comunicar los resultados al equipo.
- **Guía de estilo:** Contribuye a la creación y mantenimiento de guías de estilo. Asegura la coherencia en la comunicación visual y textual del producto.
- **Manuales técnicos y de usuario:** Crea manuales técnicos para el equipo de desarrollo. Desarrolla manuales de usuario comprensibles y detallados.

Investigador y analista de datos – Fernando Villajuana Saavedra

- **Recopilación y análisis de datos:** Recolectará datos a través de encuestas, pruebas y otras fuentes. De igual manera analizará los datos para identificar patrones y tendencias relevantes.
- **Informes de resultados:** Elabora informes detallados sobre los resultados de las pruebas de usabilidad y otras evaluaciones. Presentará hallazgos clave al equipo de diseño del proyecto.

Monitoreo de contribución por cada integrante del equipo

Para llevar un registro de la contribución de cada integrante del equipo en las distintas asignaciones y actividades, implementamos una herramienta de monitoreo que llamamos "Contribution tracker" en la cual dividimos las actividades para un responsable y dos colaboradores, posteriormente se hace un conteo de las actividades en las que cada integrante estuvo involucrado, se verifica el estatus de la actividad y se registra en la herramienta de monitoreo, con esto podemos medir qué tanto contribuye cada integrante del equipo para asegurar que la carga de trabajo del proyecto se distribuya de manera equitativa.

A continuación observamos la tabla de las asignaciones, con el estatus de cada una y los miembros del equipo que estuvieron involucrados.

Resumen	Estado	Responsable principal	Colaborador 1	Colaborador 2	Start date
Organización del equipo	Completado	Pablo Gamboa Nieto	Fernando Villajuana	José Carlos Leo Fernández	04/03/2024
Plan del proyecto	Completado	Pablo Gamboa Nieto	Fernando Villajuana	Luis Inzunza	04/03/2024
Trabajo en equipo	Completado	Pablo Gamboa Nieto	Luis Inzunza	José Carlos Leo Fernández	18/03/2024
Definición de procesos	Completado	Luis Inzunza	Fernando Villajuana	Adjany Armenta	09/03/2024
Definición de actividades y sus artefactos	Completado	Fernando Villajuana	Luis Inzunza	José Carlos Leo Fernández	10/03/2024
Conocer el contexto de uso	Completado	Adjany Armenta	Pablo Gamboa Nieto	Luis Inzunza	06/03/2024
Redacción del documento	Completado	Luis Inzunza	Pablo Gamboa Nieto	Fernando Villajuana	06/03/2024
Plan de investigación	Completado	Fernando Villajuana	Luis Inzunza	Adjany Armenta	07/03/2024
Definición de requerimientos	Completado	José Carlos Leo Fernández	Adjany Armenta	Fernando Villajuana	08/03/2024
Conocer al usuario	Completado	Adjany Armenta	José Carlos Leo Fernández	Luis Inzunza	07/03/2024
Diagrama de personas	Completado	Adjany Armenta	José Carlos Leo Fernández	Pablo Gamboa Nieto	07/03/2024
Encuesta	Completado	José Carlos Leo Fernández	Adjany Armenta	Pablo Gamboa Nieto	09/03/2024

Ahora observamos, la tabla que indica la contribución de cada integrante:

Medición de contribución individual - Primera entrega

Integrante	Rol	Tareas		Porcentaje de contribución	
		Asignadas	Completadas	PERSONAL	EN EL EQUIPO
Armenta Aguilar Adjany	Diseñador de Experiencia del Usuario	7	7	100%	20%
Gamboa Nieto Pablo	Líder del Proyecto	7	7	100%	20%
Leo Fernandez Jose Carlos	Diseñador de Interfaz de Usuario	7	7	100%	20%
Cruz Inzunza Luis Alejandro	Investigador y escritor técnico	7	7	100%	20%
Villajuana Saavedra Fernando	Investigador y analista de datos	7	7	100%	20%

Perfil de usuario de ciudadano de Mérida:

Demografía:

Edad: 30-50 años.

Ubicación: Mérida, Yucatán.

Educación:

Nivel Educativo: Educación Media Superior – Educación Superior

Experiencia Tecnológica:

Nivel de Conocimientos Tecnológicos: Básico.

Experiencia con Dispositivos: Uso regular de teléfonos móviles.

Actitudes y Preferencias:

Miedo a la Tecnología: Moderado.

Preferencia de Tareas: Tendencia hacia la preferencia de realizar tareas en papel.

Estilo de Aprendizaje:

Estilo de Aprendizaje: Audiovisual.

Conocimiento del Área:

Comprensión de la Ciudad: Conocimiento general de los espacios públicos en Mérida.

Motivaciones: Interés en mejorar los espacios públicos para el disfrute de la comunidad y las futuras generaciones.

Comunicación y Tecnología:

Preferencias de Comunicación: Prefiere la comunicación a través de mensajes de texto y redes sociales.

Tecnología Disponible: Dispone de un teléfono inteligente de gama media.

Otros Aspectos Relevantes:

Relación con la Comunidad: Miembro activo de una asociación vecinal.

Persona



"El tiempo que paso con mi familia es lo más importante para mi"

Edad: 42
Ocupación: Empleado administrativo en una empresa local
Ubicación: Mérida, Yucatán
Familia: Casado y padre de dos hijos
Horario laboral: 9 am a 6 pm
Conocimiento tecnológico: Básico
Experiencia con dispositivos: Uso regular de teléfonos móviles
Hobbies: Salir de paseo con su familia

Enrique García

Motivaciones

- Interés en mejorar los espacios públicos para fomentar la cohesión comunitaria y brindar entornos seguros y agradables para las generaciones futuras.

Enrique es un ciudadano que valora profundamente la importancia de la familia y la comunidad. Su participación activa en el grupo de WhatsApp vecinal refleja su deseo de mantenerse conectado y contribuir al bienestar colectivo. Su vida equilibra responsabilidades laborales con momentos de diversión y actividad física en casa.

Enrique disfruta pasar tiempo de calidad con su familia. Los fines de semana, realizan escapadas a Progreso, donde aprovechan para relajarse en la playa y explorar los alrededores. Estas experiencias fortalecen los lazos familiares y crean recuerdos especiales.

Durante las tardes de los días de la semana, Enrique se involucra activamente en actividades físicas con sus hijos en casa. Juegos al aire libre, deportes y momentos de ejercicio se convierten en rutinas que fomentan un estilo de vida saludable y activo para toda la familia.

Enrique sueña con tener un parque cercano a su hogar. Imagina un espacio donde pueda disfrutar de momentos de juego y esparcimiento con sus hijos, contribuyendo así a la creación de un entorno más amigable y saludable para su familia y la comunidad en general.

La creación de un parque en su área sería una adición significativa para Enrique, proporcionándole un espacio adicional para fortalecer los lazos familiares y promover un estilo de vida activo y saludable en su comunidad.

Escenario

Actor: Enrique García, residente de Mérida, Yucatán.

Motivador: Enrique quiere contribuir activamente a mejorar los espacios públicos de su comunidad y asegurarse de que sus hijos tengan entornos seguros y divertidos para jugar y crecer.

Intención: Enrique desea participar en la votación de proyectos del Presupuesto Participativo para seleccionar las propuestas que considera más beneficiosas para su distrito y su familia.

Acción: Enrique abre la aplicación del Presupuesto Participativo y navega hacia la sección de votación. Lee detenidamente las descripciones de los proyectos disponibles y reflexiona sobre cuáles podrían tener un mayor impacto positivo en su comunidad.

Resolución: Después de evaluar varias opciones, Enrique elige tres proyectos que considera prioritarios para su distrito. Enrique confirma sus votos y se siente satisfecho de haber contribuido a mejorar su comunidad.

Conclusiones

Para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva, será necesario contar con una combinación de recursos humanos, tecnológicos y financieros de alto nivel. Es fundamental contar con un equipo multidisciplinario comprometido, que incluya diseñadores, investigadores, analistas de datos y líderes de proyecto.

La ejecución del proyecto requerirá un período de tiempo de casi dos meses, que abarca desde la planificación inicial hasta la implementación y evaluación finales. Se han establecido metas y plazos específicos para cada etapa del proyecto, lo que permitirá un seguimiento efectivo del progreso y la identificación oportuna de posibles desviaciones. Sin embargo, es importante tener en cuenta que pueden surgir imprevistos durante la ejecución del proyecto, lo que podría afectar los plazos previstos.

Se realizó una estimación de costos para la implementación del proyecto, desde costos operativos, sueldos del personal, entre otros. Es fundamental realizar una estimación detallada de los costos asociados con cada aspecto del proyecto y establecer un presupuesto adecuado para garantizar la viabilidad financiera del proyecto.