



PROYECTO

SESIÓN DE FORMACIÓN 13/11/23

Memoria Inicial

APARTADOS 6 AL 14

6. Resultados

7. Instalación, registro de dominio y alojamiento web

8. Analítica web, posicionamiento y promoción

9. Formación y ayuda

10. Planificación temporal

11. Plazo de entrega

12. Garantía y soporte

13. Licencia y propiedad intelectual

14. Forma de pago

Memoria inicial

6. Resultados

Son los prototipos de todas las **vistas** de tu aplicación y la **navegación** entre ellas

Puedes utilizar cualquiera de las herramientas estudiadas en el modulo de Diseño de Interfaces Web. (iPlotz, MockFlow, etc.)



Memoria inicial

7. Instalación, registro de dominio y alojamiento web

Indicaremos dónde tenemos previsto desplegar nuestra aplicación web. Si registraremos un dominio, y las pautas seguidas en la instalación

Para desplegar la aplicación haremos uso de la plataforma Heroku. Aunque Heroku ha dejado de ser gratuita, gracias a Github for Students, podemos conseguir créditos gratis al mes para desplegar nuestros proyectos en Heroku.

Más información:

<https://www.heroku.com/github-students>

Para desplegar en Heroku, es necesario instalar el CLI de Heroku, y además tener instalado GIT, pues desplegaremos las aplicaciones desde consola haciendo un PUSH al repositorio que nos genera Heroku para el despliegue.

Desde la propia página de Heroku nos da los pasos a seguir para el despliegue, son sencillos y no son muchos, más información en el siguiente enlace:

<https://devcenter.heroku.com/articles/git>

Memoria inicial

8. Analítica web, posicionamiento y promoción

Estrategias para promocionar nuestra web, analizar su uso y conseguir más visitas

Analítica web

Utilizaremos Google Analytics para ver las estadísticas del sitio que nos aporta toda la información relativa a visitas y tráfico de nuestra web. Para ello debemos integrar un código en nuestro sitio web siguiendo las instrucciones que nos aporta el propio Google Analytics.

Posicionamiento

Utilizaremos técnica de SEO para mejorar nuestro posicionamiento, las principales serán:

- Centrar la temática e identificar palabras clave.
- Crear el título y la descripción que sea acorde a lo que representa nuestro sitio web, dejando claro que es lo que se ofrece y cual es la temática.
- Mejorar enlaces internos creando caminos para que los visitantes encuentren todo el contenido de nuestra web.
- Mejorar la velocidad de carga de la web, podremos utilizar herramientas como Google Page Speed para medir la velocidad y mejorar procesos.

8. Analítica web, posicionamiento y promoción

Mediante la herramienta de Firebase Analytics se proporcionan informes de actividad y datos de comportamientos de los usuarios que permiten mejorar en la toma de decisiones y en la optimización y mejoras del producto.

En el último año ha crecido la competencia en torno a programas de control horario debido a la alta demanda, por lo que se utilizará una estrategia de precios bajos en la fase de introducción y posicionamiento del producto.

En la fase de promoción se utilizarían diferentes redes sociales y pruebas mensuales gratuitas en diferentes empresas. Se cuenta con un sistema de comunicación donde el usuario puede enviar sugerencias al proveedor del producto.

Promoción

Al principio nos centraremos en hacer una primera promoción a través de redes sociales, habrá que crear cuentas de Facebook e Instagram de la empresa, en este caso Neon y empezar a lanzar desde las mismas información sobre la futura web y promocionar sus productos.

La idea si todo va bien, es que más adelante se pueda usar publicidad de pago con anuncios en Facebook o Google Adwords, e incluso realizar email marketing con plataformas como Mailchimp.

Memoria inicial

9. Formación y ayuda

Formación sobre el uso de la aplicación web. Manuales de usuario, sesiones de formación, ...

Al tratarse de una aplicación usable e intuitiva, no se requerirá de ninguna ayuda o formación específica para su utilización. A pesar de este factor, en el momento de la entrega se detallarán a la o las personas que vayan a ser administradoras de la aplicación los aspectos más importantes del funcionamiento de la misma.

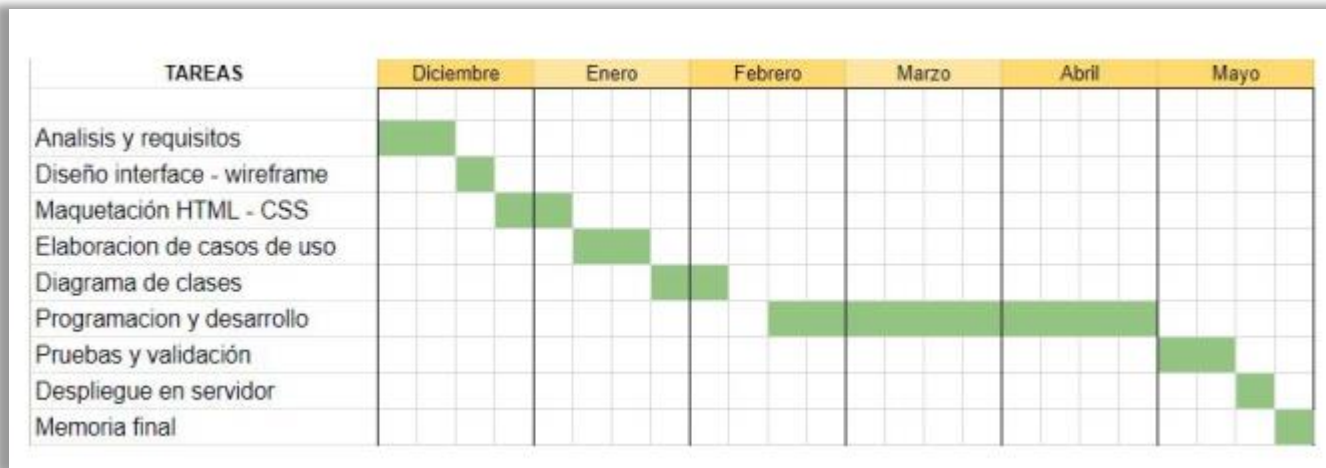
Igualmente, los usuarios dispondrán de la posibilidad de contactar con el o los administradores para resolver cualquier duda o notificar cualquier incidencia que pudieran surgir.

En nuestro caso será necesaria una pequeña formación inicial para los administradores del sitio, para explicarles todo el proceso de gestión de clientes y de productos. Como puede ser todo lo relativo a crear, editar, borrar clientes y artículos, subida de imágenes de productos (formatos, tamaños, etc..). Se trata de una formación sencilla que no pueda llevar más de 3 horas, y se llevará a cabo una vez terminada la aplicación, en el momento de la entrega final.

Memoria inicial

10. Planificación temporal

Previsión de tareas a realizar hasta la entrega del proyecto, incluyendo el tiempo asignado a cada una de ellas. Utilizaremos **diagramas de Gantt**. Iremos actualizando el diagrama si es necesario.



Memoria inicial

10. Planificación temporal

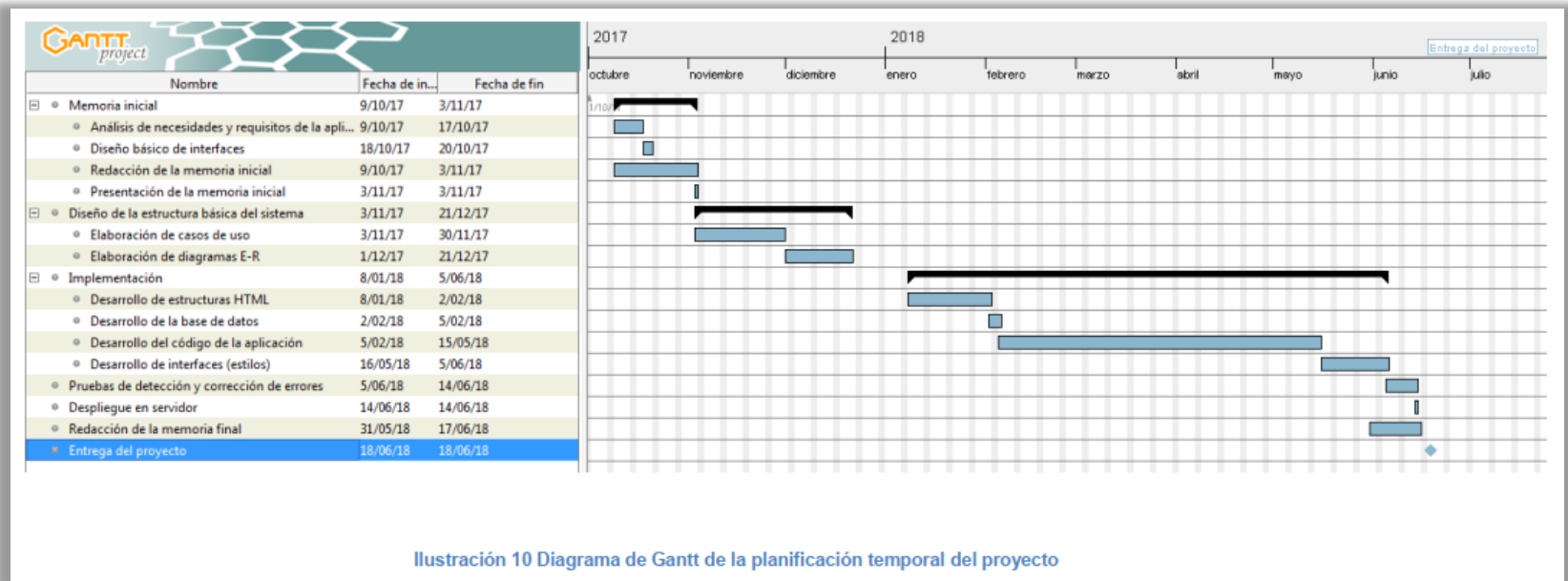


Ilustración 10 Diagrama de Gantt de la planificación temporal del proyecto

Memoria inicial

11. Plazo de entrega

Previsión de la fecha de entrega

11. Plazo de entrega

Se calcula que el proyecto estará listo para finales de Mayo, no obstante la entrega límite es Junio de 2021. Por tanto la duración del proyecto sería de un total de unos 4 meses desde el comienzo en Febrero.

Plazo de entrega

Estimamos que el desarrollo nos va a llevar unos 6 meses, desde diciembre a mayo, fechando la entrega para la primera semana de Junio.

Memoria inicial

12. Garantía y soporte

Periodo de garantía de la aplicación y soporte que se ofrece al cliente

12. Garantía y soporte

Dada la modificación en el marco legal a partir de 01/01/2022, la aplicación deberá contar con 3 años de garantía a partir de la fecha de entrega.

Cubrirá las convenientes actualizaciones que se tengan que implementar para la corrección de deficiencias atribuibles a defectos de desarrollo, sin suponer un coste adicional al cliente.

Una vez finalizado este periodo, se mantendrá un servicio de soporte acordado con el cliente, por una cuantía económica anual determinada.

¿Qué cubre la garantía?

La garantía sobre este producto incluye:

- Solución de errores relacionados con actualizaciones de dependencias del software.
- Solución de errores relacionados con “bugs” o errores de código.
- Solución de errores relacionados con la conectividad al sistema gestor de bases de datos determinado en el listado de características detalladas.
- Solución de errores relacionados con la visualización en determinados dispositivos (ver lista completa de dispositivos admitidos y navegadores incluidos).

Memoria inicial

13. Licencia y propiedad intelectual

Tipo de licencia al que está sujeto el uso de la aplicación web

13.- Licencia y propiedad intelectual

Una vez abonada la totalidad del coste presupuestado, los derechos de uso y de explotación del código generado para la finalidad acordada serán adquiridos por el cliente.

Los derechos de propiedad intelectual pertenecerán al desarrollador del sitio web, quién incluirá la firma del desarrollador en el pie de página, como sello de garantía y calidad.

Además de lo anterior y dadas las características de esta aplicación Web, el cliente se comprometerá a pagar los debidos derechos de autor a los artistas de los cuales publique sus obras, manteniéndose el desarrollador de la web al margen de cualquier infracción cometida al respecto. Igualmente, el cliente se compromete a eliminar del sitio todos aquellos contenidos que atenten contra los derechos humanos.

Finalmente, el desarrollador no será responsable en ningún caso de los daños ocasionados a terceros por un uso ilícito de la aplicación web.

Memoria inicial

14. Forma de pago

Cómo se realizará el pago de la aplicación web desarrollada
Se puede incluir un presupuesto con el coste final

Condiciones de pago:

50% a la aceptación del presupuesto.

50% a la entrega del trabajo realizado

El desarrollo no se comenzará hasta no haber recibido el primer pago y el pago se hará en un número de cuenta proporcionado por el desarrollador.

Detallamos a continuación un presupuesto que sería lo más fiel a la realidad en caso de que nos solicitaran un trabajo de este tipo a modo de simulación y con la intención que este proyecto se acerque lo máximo posible a un proyecto real:

El cliente deberá abonar los pagos del trabajo realizado en tres pagos fraccionados.

- € Un primer pago inicial del 25% del presupuesto tras aceptar el presupuesto.
- € Un segundo pago del 25% del presupuesto tras el diseño del modelo de datos y la estructura básica de la aplicación.
- € Un pago con la cantidad restante (50% del presupuesto) tras la implementación del código, de la base de datos y la puesta en marcha y entrega del proyecto.

El desarrollador no devolverá el importe cobrado hasta la fecha en caso de que se diese un incumplimiento por parte del cliente.

Del mismo modo, el desarrollador se comprometerá a indemnizar al cliente con una cantidad igual al importe cobrado hasta el momento incrementada en un 10% en concepto de intereses de demora en caso de incumplimiento por su parte.