

MANUAL PARA EL EMPRENDEDOR - ¿Cómo planificar un proyecto Web?

1. Definición del proyecto

En esta sección se resumen nuestras intenciones y objetivos, así como las funcionalidades que ha de tener la Web y la fecha de entrega.

2. Constitución del equipo de trabajo

El equipo de trabajo que necesitamos para llevar a cabo un proyecto Web es el siguiente:

- dirección del proyecto
 - diseño
 - programación
 - sistemas
 - contenidos
-

3. Herramientas para el equipo

Per facilitar la faena en equipo, el cumplimiento de los plazos y evitar errores y malos entendidos, proponemos las siguientes herramientas:

- **Correo electrónico:** los gratuitos más recomendados son Gmail o Yahoo! Además, Google Apps ofrece un email personalizado con el dominio de tu empresa. Os recomendamos que elaboréis un documento que incluya los datos de todos los integrantes del equipo de trabajo (nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico) y el cargo y responsabilidad dentro del proyecto. Y también la creación de un listado de distribución en el correo electrónico para evitar que se nos olvide adjuntar algún integrante del equipo.
- **Mensajería instantánea y videoconferencias:** Whatsapp, Skype, MSN Messenger, Yahoo! Messenger o Hangout de Google.
- **Gestión de campañas de mailings:** MailChimp
- **Promoción de un acto online o para vender entradas:** Eventbrite

- **Blogs:** recomendamos la tecnología WordPress
- **Analítica Web:** Google Analytics
- **Para trabajar en la nube (documentos online):** Google Drive o Office 365, la plataforma Web lanzada por Microsoft con aplicaciones ofimáticas en la nube para profesionales y pequeñas empresas, One Drive, Drophbox (almacenamiento), Evernote (organización, similar a GetPocket) y Wunderlist (para organizar tu vida y negocio).
- **Redes sociales:** Google+, Facebook, Twitter, LinkedIn, Slideshare, Youtube, Instagram, Flickr, Foursquare y Pinterest.
- **Gestión de contenidos para las redes sociales:** Hootsuite es el gestor de contenidos por excelencia porque, además de poder programar los mensajes que se quieren mostrar a nuestros seguidores, genera informes de resultados y diferentes estadísticas.
- **Herramientas de productividad y gestión de proyectos:** Listigator, Scribbles, Flexlists o 43Things, estos últimos orientados a crear pequeñas comunidades alrededor de personas que tienen los mismos intereses en una tarea en concreto.
- **Gestión de proyectos entre uno o varios usuarios:** una de las plataformas online utilizadas es BaseCamp, dispone de un plan gratuito o limitado a un proyecto y diferentes planes de precios en función de los recursos utilizados. Un servicio similar de características es Teambox, esta plataforma cuenta con un plan de precios, desde una cuenta básica gratuita para la gestión de proyectos hasta un plan profesional.
- **Herramientas para la emisión de facturas y monetizar una App:** Freshbooks es una herramienta online que te permite, entre muchas cosas, realizar facturas de una manera sencilla y enviarlas por correo electrónico juntamente con el método de pago. Utiliza la herramienta TrialPay para ofrecer una versión gratuita de tu proyecto y a su vez para ganar dinero.
- **Análisis de la Web:** como UsabilityHub, que es un conjunto de herramientas que evalúan su efectividad.

- **Para el outsourcing:** 99 designs, donde encargas el diseño que quieres y el dinero que estás dispuesto a pagar. Un gran conjunto de diseñadores trabajarán y podrás seleccionar el que más te guste, si no te convence ninguno podrás recuperar tu dinero.
 - **Otras herramientas:** SugarSync para la copia de seguridad y almacenamiento online, Motion4Startups diseño y producción de video online para poder exponer tu negocio.
-

4. Definición de los requisitos

Este documento ha de servir a los equipos de diseño, maquetación y programación para ver qué elementos tiene cada página, qué funcionalidades, cómo han de actuar los botones, usabilidad, entre otros. El documento ha de representar de manera esquemática las diferentes páginas que forman la Web, qué elementos tiene cada una, qué han de hacer, dónde tienen que enlazar, entre otros.

5. Definición del calendario

Antes de empezar el proyecto hemos de tener claras dos fechas clave: la fecha de inicio y la fecha final. Además, cada equipo marca los días o semanas que necesita para hacer su faena y qué tareas hará cada semana.

6. Paso a diseño

El equipo de diseño, en base a los documentos de definición del proyecto y de requerimientos, propondrá uno o diversos diseños para la Web.

7. Paso a maquetación

Una vez aprobado el diseño, entra en acción el equipo de maquetación. Estos profesionales convertirán la propuesta de diseño en una maqueta en lenguaje HTML o similar, que ya tendrá la programación básica y sencilla.

8. Paso a programación

Cuando la maqueta ya está acabada y todos los posibles errores han sido solucionados, entra en acción el equipo de programación. Su tarea es hacer que la parte técnica de niveles más altos, donde ya no llega el equipo de maquetación, se lleve a cabo (bases de datos, comercio electrónico, carga de información, creación de gestor de contenidos, entre otros).

9. Test de las funcionalidades

Como mínimo dos personas han de testar todas las páginas, los elementos, probar los botones, enlaces, comercio electrónico, participación, inserción de contenidos, entre otros.

10. Inserción de contenidos

Ara que funciona todo de manera óptima, entra en juego el equipo de contenidos. Hasta el momento se habían hecho servir textos, imágenes, videos y audios falsos. Ahora se deben introducir todos los contenidos definitivos en su espacio correspondiente.

11. Documento de mantenimiento

Este texto especificará todas las tareas que se tendrán que ir haciendo para velar por el buen funcionamiento del proyecto: moderación de participación, renovación de contenidos, testeo del comercio electrónico, entre otros.

12. Estreno

Llegados hasta este punto, se debe estar alerta para poder reaccionar con rapidez frente a posibles incidencias que surjan en el momento de publicar la Web.

Programa para emprendedores 1 Día 1 Empresa:

En el Centro Internacional de Negocios de Cataluña te ofrecemos la posibilidad de participar en nuestro programa para emprendedores 1 Día 1 Empresa, donde después de estudiar la viabilidad de tu plan de empresa, constituiremos tu sociedad limitada de forma gratuita, es decir, sin gastos de registro ni costes asociados.

Además de constituir tu empresa gratis, también te ofrecemos las siguientes ventajas:

- 6 meses de asesoría gratuita y acompañamiento empresarial con CINC Asesoría
- Domiciliación gratuita de la sociedad obligatoriamente a Barcelona, Gerona o Figueras
- Disponer gratis de los espacios de encuentro de CINC Centro de Negocios en Barcelona y Gerona
- Networkings y actos del Centro Internacional de Negocios de Cataluña
- Formación empresarial
- Formar parte de un nuevo club de emprendedores

+info: www.1dia1empresa.com