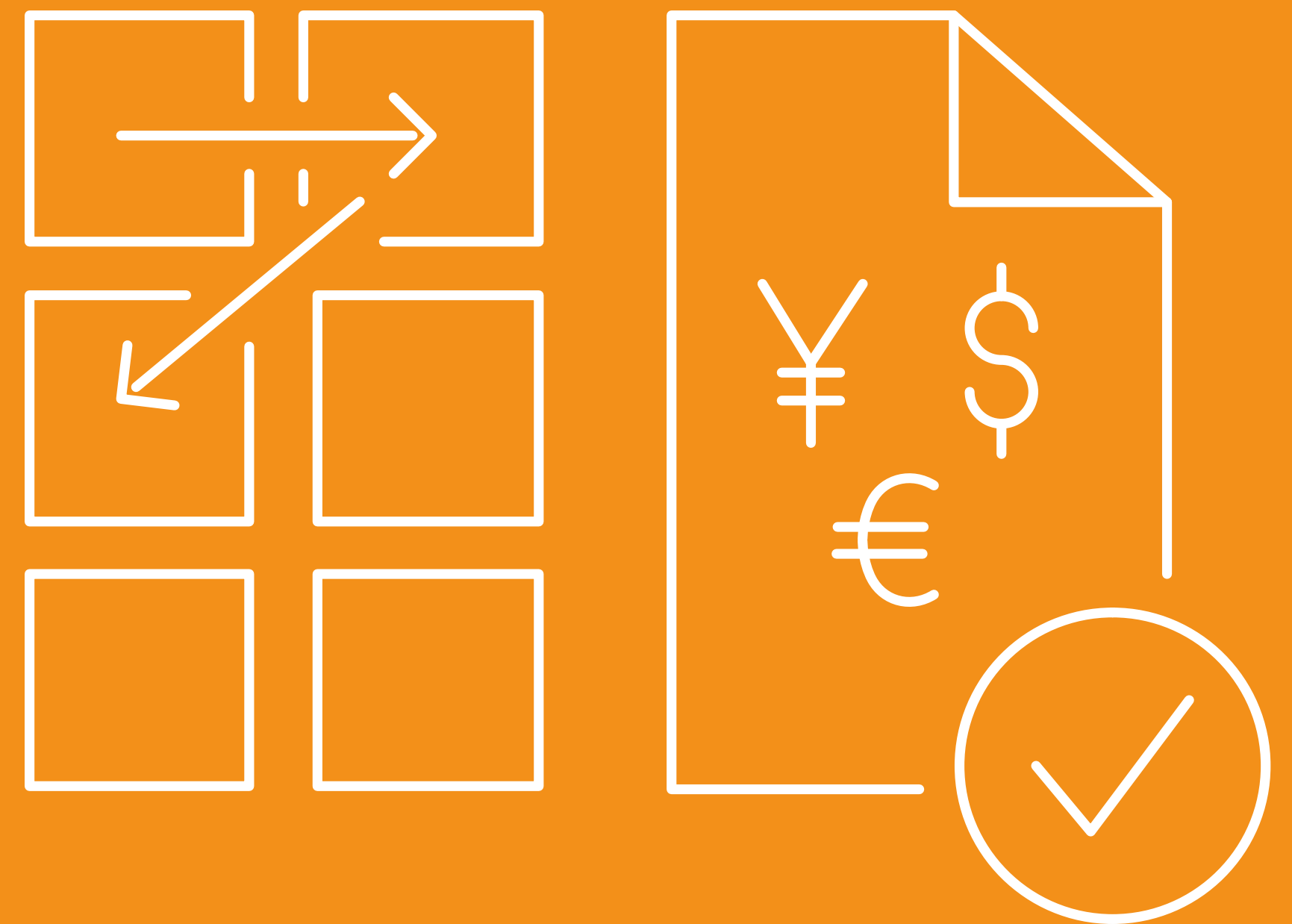


Serie de presentadores de la FileMaker
Developer Conference 2017

Presupuesto y creación de guiones gráficos

Una guía para mejorar la
precisión.

Deborah Zempel, Deborah Zempel Consulting



Conferencia para desarrolladores de FileMaker

La Devcon es una conferencia anual para desarrolladores que incluye sesiones exhaustivas, reuniones de intereses especiales, consultas presenciales y oportunidades para establecer contactos con muchos miembros del equipo de FileMaker, Inc. y otros desarrolladores experimentados de la Plataforma FileMaker. La DevCon es el encuentro más interesante con más de 1 500 profesionales con FileMaker de todo el mundo.



Bienvenido

Este libro electrónico se basa en la presentación ofrecida por Deborah Zempel en la FileMaker Developer Conference 2017, “[Estimating & Storyboarding with Accuracy](#)”.

Deborah lleva diseñando con FileMaker Pro más de 26 años, trabajando en proyectos de todos los tamaños como diseñadora y directora de proyectos.

Tras años dedicada al desarrollo, Deborah se ha especializado en gestión de presupuestos y creación de guiones gráficos.

En esta guía

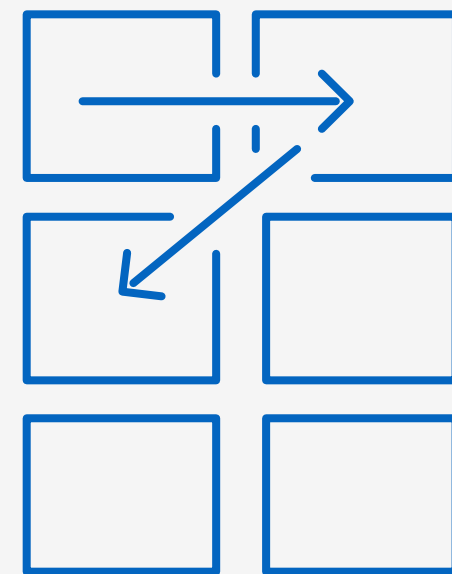
<u>Creación de guiones gráficos</u>	4
<u>¿Por qué usar un guión gráfico?</u>	5
<u>Métodos para crear guiones gráficos</u>	6
<u>Conceptos básicos de presupuesto</u>	8
<u>Descubrimiento: preguntas iniciales que formularse</u>	9
<u>Descubrimiento: evaluación e investigación</u>	12
<u>Descubrimiento: análisis detallado de los requisitos</u>	13
<u>Crear la receta</u>	14
<u>Crear la receta: ¿es lógico el presupuesto?</u>	15
<u>Gestión continua del proyecto</u>	16
<u>Siguientes pasos</u>	17

01

Creación de guiones gráficos

¿Qué es un guión gráfico?

Un guión gráfico es un organizador visual y una herramienta de colaboración que ayuda a definir los requisitos básicos y las funciones del proyecto. El guión gráfico también crea puntos de referencia rápidos que es posible que deban revisarse durante las fases iterativas del proceso de desarrollo, sobre todo, al ajustar de forma precisa el producto antes de su finalización.



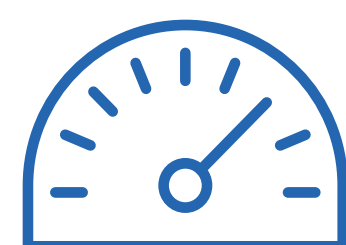
- ✓ Métodos para crear guiones gráficos
- ✓ ¿Por qué usar un guión gráfico?

¿Por qué usar un guión gráfico?

El factor más importante en un guión gráfico es asegurarse de que todos los participantes estén en sintonía. Cuando un cliente le dice: “Debemos asegurarnos de incluir el envío internacional en el diseño del envío”, ¿qué significa eso? ¿Es solo una casilla de verificación para que alguien pueda indicar que este paquete es internacional, o hay un procedimiento completo solo para paquetes internacionales? Cuando un cliente dice: “Tenemos que enviar paquetes de registro”, ¿qué significa eso?

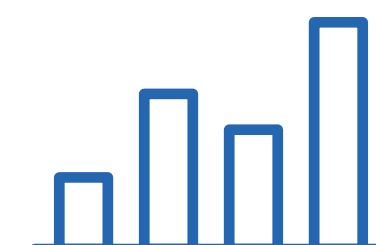
Un guión gráfico le ayudará a resolver estas cuestiones. El modo en que cree y presente el guión gráfico depende de usted.

Finalidad expresa del guión gráfico: tres principios que le interesan al cliente



Eficiencia

El mismo resultado con menos esfuerzo



Efectividad

Hacer tareas de la forma correcta



Productividad

Hacer lo mismo con menos esfuerzo

Métodos para crear guiones gráficos

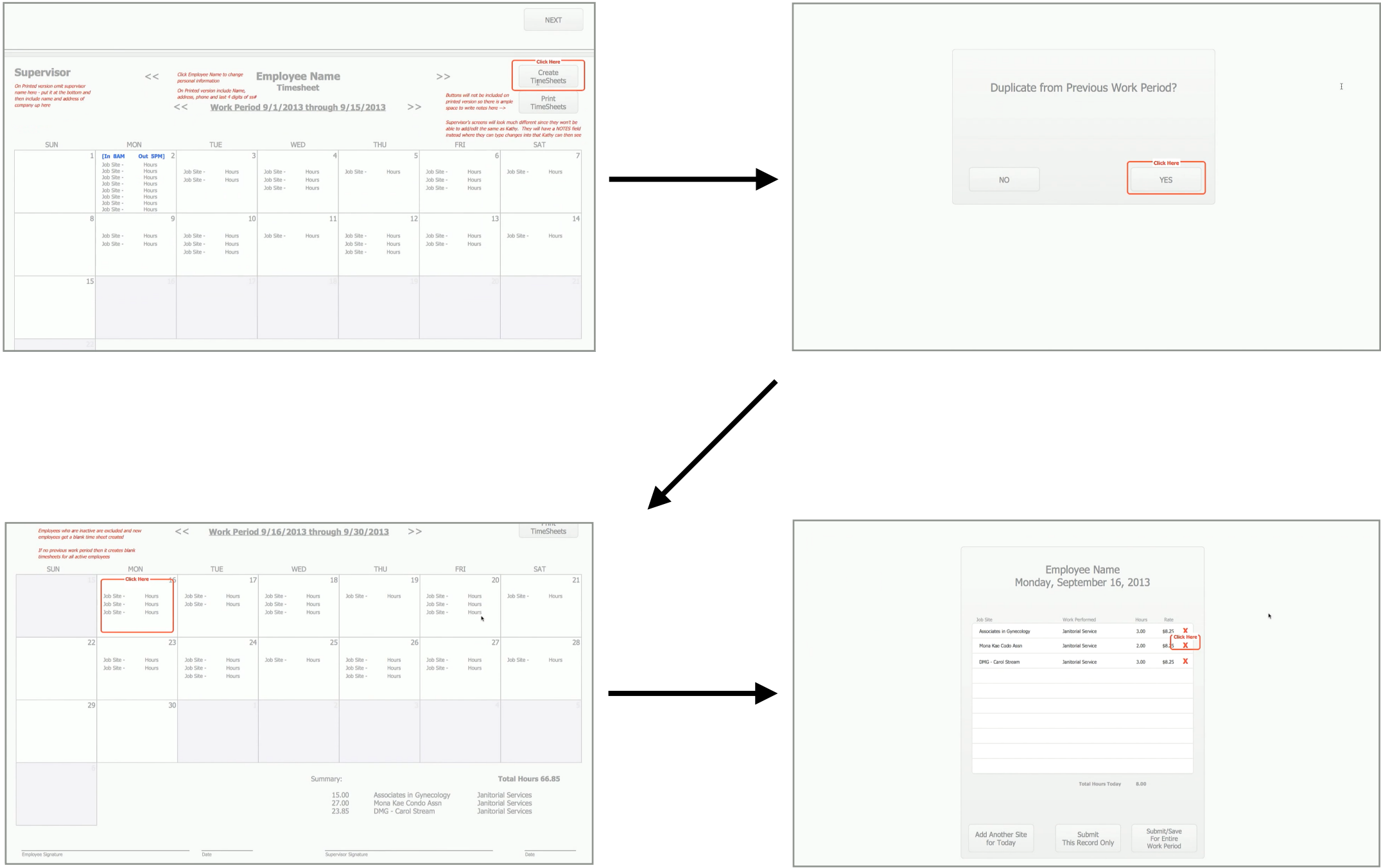
Hay muchas formas de crear guiones gráficos. Debe elegir un método y formato con el que se sienta cómodo y que le sea útil.

Hay una gran cantidad de productos en el mercado que le ayudarán a crear guiones gráficos.

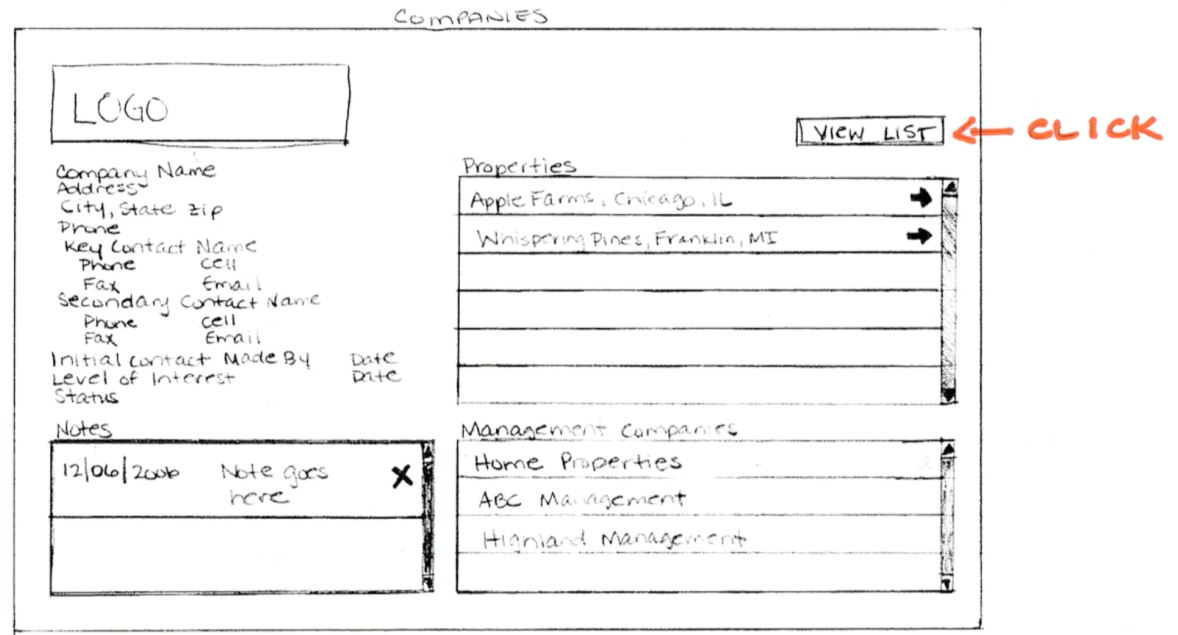
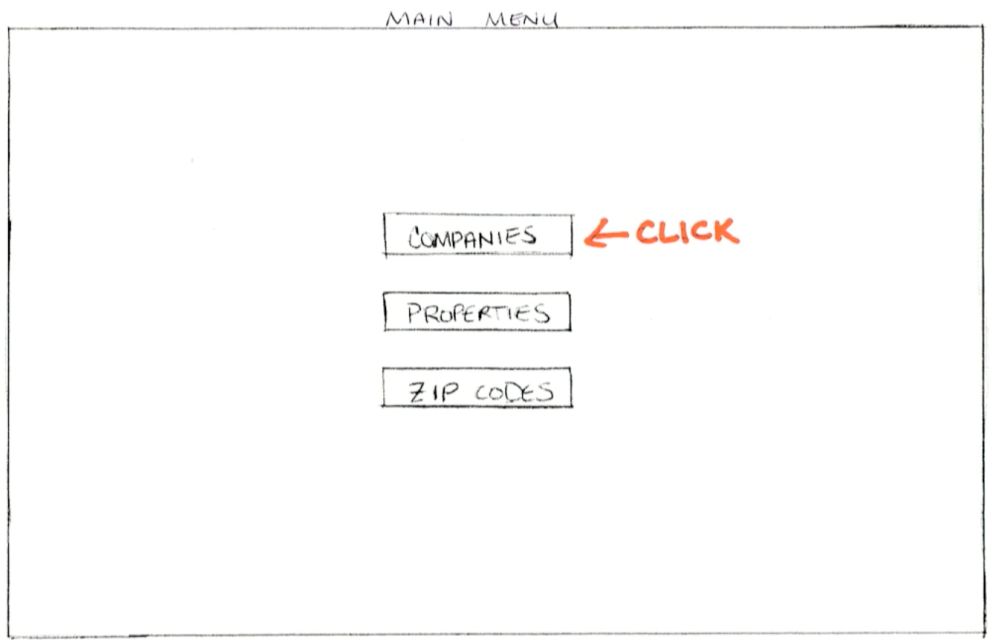
Software y plantillas populares para crear guiones gráficos

Software	Disponible
FileMaker Pro	www.filemaker.com/es
Balsamiq	www.balsamiq.com
Paper de 53	www.fiftythree.com
Sketchbook de Autodesk	www.sketchbook.com
Papel para gráficos	www.printablepaper.net
Fichas	Oficina local

Ejemplos de guiones gráficos



Prototipo físico creado mediante FileMaker



Uso sencillo de lápiz y papel con fichas

02

Conceptos básicos de presupuesto

Primeros pasos con el presupuesto

Presupuestar puede resultar difícil porque hay muchos factores que se deben considerar al determinar cuánto tiempo llevará desarrollar un sistema o una parte del mismo para una organización. Al realizar los presupuestos de un proyecto, debe empezar con una conversación de descubrimiento. Una fase de descubrimiento detallada le ayudará a precisar el guión gráfico y le permitirá ajustar su presupuesto si es necesario.

- ✓ **Descubrimiento**
 - a. Preguntas iniciales
 - b. Evaluación e investigación
 - c. Análisis detallado

- ✓ **Crear la receta**
 - a. Desglosar tareas
 - b. Calcular el tiempo
 - c. ¿Es lógico?

Descubrimiento: preguntas iniciales

Durante la fase de descubrimiento, recopilará información de su cliente a través de la escucha y de preguntas explícitas durante las entrevistas.

Temas para las preguntas iniciales de ejemplo:

- ✓ Plataformas
- ✓ Requisitos de seguridad
- ✓ Uso previsto
- ✓ Resolución
- ✓ Integración con otros sistemas
- ✓ Requisitos de diseño
- ✓ Número de usuarios

Preguntas iniciales de ejemplo: plataformas, seguridad, resultado y resolución

Pregunta	Explicación
¿Para qué plataformas estamos diseñando: Mac, Windows, iOS, Web o todas ellas?	Hay cuestiones de diseño que se deben tener en cuenta para las soluciones multiplataforma. Tómese tiempo para el desarrollo en una plataforma y, a continuación, realice correcciones en la otra plataforma cuando llegue el momento. Independientemente de la plataforma en la que realice el desarrollo, debe tener siempre en cuenta el tiempo que le llevará realizar pruebas en la otra plataforma. Si el desarrollo se realiza en la misma plataforma que usarán los usuarios, no es necesario probar otros escenarios.
¿Cuáles son las necesidades de seguridad del cliente?	¿Necesitamos una cuenta y una contraseña para cada usuario? ¿Cuántos conjuntos de privilegios se necesitan? ¿Fijaremos las tareas con guiones o con las funciones de seguridad de FileMaker, o ambos? Cuanto más ajustado sea el sistema, más tiempo llevará implementar la seguridad.
¿Cuál es el resultado previsto? ¿Informes, formularios, contratos, listas, hojas de cálculo o documentos PDF?	¿Abarcará 2 o 30 páginas? ¿Basta con las vistas de lista definidas por el usuario o cada informe debe personalizarse y codificarse en el sistema?
¿Para qué resolución de pantalla estamos desarrollando?	La resolución de pantalla puede ser útil al diseñar la interfaz. La cuestión de la compatibilidad de la plataforma vuelve a entrar en juego. El tamaño de la ventana puede variar de una plataforma a otra. Si no conoce la resolución de la pantalla, no hay forma de saber cómo se verá la interfaz cuando se pruebe en ambas plataformas.

Preguntas iniciales de ejemplo: integración, diseño y número de usuarios

Pregunta	Explicación
¿Hay algún tipo de integración con otros sistemas, plug-ins o software de terceros? Si es así, ¿cuáles son y cómo deben integrarse?	Si el sistema se integrará con otros sistemas, tenga en cuenta el grado de familiaridad que tiene con este otro proceso. Si se trata simplemente de una exportación a CSV, todo lo que debe conocer son los campos y el orden de exportación. Si se trata de un plug-in y nunca ha trabajado con él anteriormente, deje tiempo adicional para incorporarlo correctamente. Si necesita ayuda de otra persona, como un asociado de la empresa, planifique tiempo extra para una persona adicional.
¿Tiene el cliente ideas de diseño o desea que usted presente una interfaz de usuario?	Esto no es un problema si le permiten diseñar la interfaz. Esto puede suponer un enorme desafío si han diseñado algo y desean que use su diseño. Algunas veces los clientes solo piensan en el diseño y no consideran las implicaciones del mismo. Siempre que conozca la respuesta a esta pregunta y tenga una idea del aspecto de la interfaz, podemos realizar de forma más precisa el presupuesto.
¿Cuántas personas usarán simultáneamente el sistema?	¿Se trata de un sistema de un único usuario? ¿Habrá varios usuarios trabajando en el sistema al mismo tiempo?

Descubrimiento: evaluación e investigación

Una vez completadas las preguntas iniciales, es hora de profundizar en la información que ha recopilado.

Conocer los detalles



Evaluación

- Software existente
- Documentos existentes
- Datos existentes



Investigación

- Entrevistar a usuarios
- Escuchar su historia
- Observar su proceso

Descubrimiento: análisis detallado de los requisitos

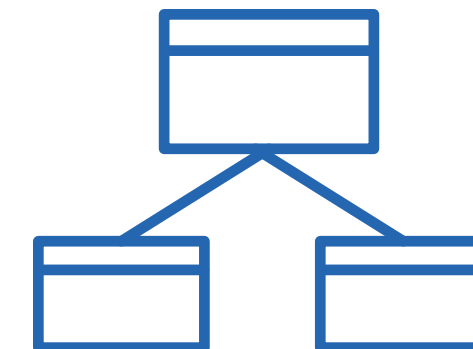
Una vez completadas las preguntas y las evaluaciones iniciales, es hora de armar el guión gráfico con su análisis de las preguntas iniciales y el diagrama de relación de entidades (ERD, Entity Relationship Diagram).

Revisión del cliente

La revisión del análisis detallado de los requisitos con el cliente puede revelar detalles adicionales que le ayudarán a crear un guión gráfico más preciso y, en última instancia, a crear un presupuesto con mayor exactitud.



+



= **Análisis
detallado de
los requisitos**

Guión gráfico

- Elemento visual para el cliente.
- Describe el sistema para el paso de desglose.

ERD

- Determina la complejidad del sistema.

Crear la receta

Ahora que tiene un guión gráfico más detallado, es hora de desglosar todo. ¿Va a necesitar menús, funciones o temas personalizados? ¿Va a ofrecer formación? ¿Va a instalar el sistema para el cliente?

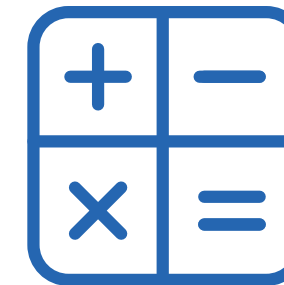
Debe tenerse en cuenta cada una de las tareas, desde el número total de diseños, guiones y campos, hasta el número total de reuniones y el nivel de gestión del proyecto necesario. A continuación, debe estimar la cantidad total de tiempo que llevará completar cada tarea y aplicar su tarifa de facturación.

Juntarlo todo



Desglosar tareas

- Presentaciones
- Guiones
- Gestión de proyectos



Calcular el tiempo total

- Determinar el tiempo para cada tarea

Crear la receta: ¿es lógico el presupuesto?

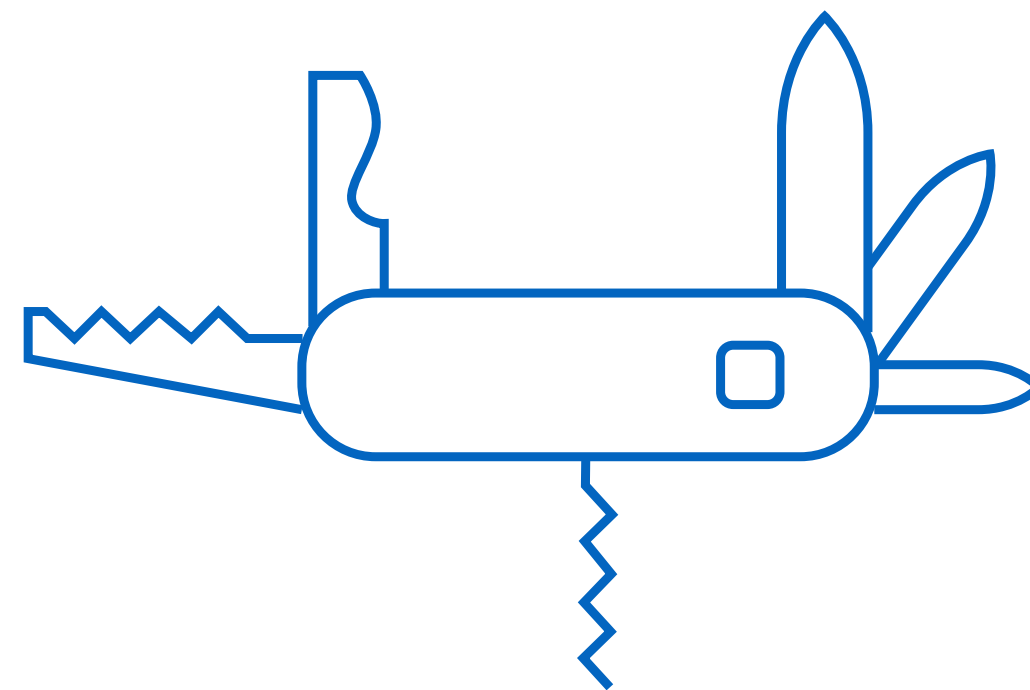
Una vez calculado el tiempo total del proyecto, es importante añadir un periodo adicional (5 - 10 % del tiempo total del proyecto) para aquellos asuntos que es posible que se hayan olvidado o cuya aplicación se haya subestimado.

Ahora, dedique un momento a ver el total y asegúrese de que el presupuesto que está a punto de enviar sea realista.

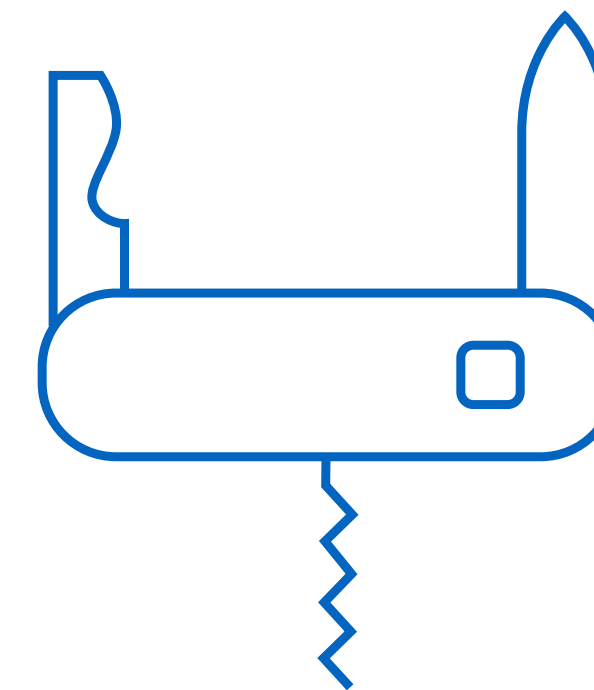
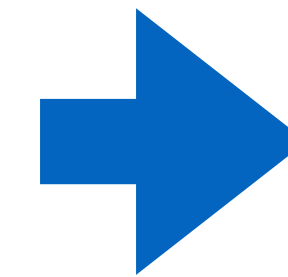
Si no parece realista, es posible que deba volver atrás en el proceso, y reevaluar y hacer ajustes, que pueden incluir posponer opciones a una fase futura.

Accesorios: fijar expectativas

Al realizar la estimación inicial, asegúrese de incluir todas las características y opciones discutidas. Si la estimación parece elevada, es posible que deba simplificar.



Repleto de características



Simplificado

Gestión continua del proyecto

Es importante gestionar el proyecto según el guión gráfico y el presupuesto que se han acordado. A medida que se producen cambios, o si el alcance del proyecto cambia, debe ser capaz de documentar y comunicar claramente estos cambios para evitar aumentos inesperados en el presupuesto del proyecto.

Avance del proyecto



Acuerdo de requisitos

- Administre los cambios en función del guión gráfico acordado.
- Capacidad para desplazar elementos a fases futuras.



Acuerdo presupuestario

- Determine lo que puede incluirse en la estimación inicial.
- Le permite defender lo que supondría un coste adicional.
- Controle el tiempo en el desglose.

03

Siguientes pasos

Vea la presentación completa de Deborah Zempel en La DevCon, descargue la herramienta de estimación que utiliza en la demostración y el documento técnico.



[Estimating & Storyboarding with Accuracy](#)

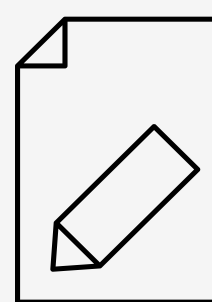


[BEG002.fmp12.zip](#)
269.7 KB



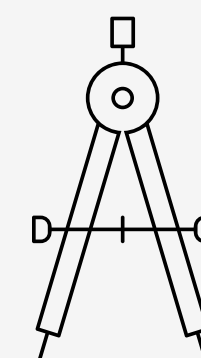
[Defining the Scope of a Project](#)

Planifique su proyecto, cree la app personalizada e impleméntela para su equipo con la ayuda de estas guías disponibles para descargar:



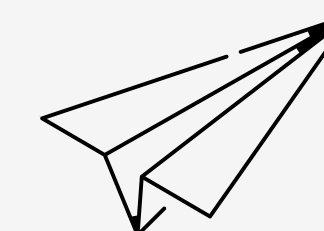
Planificar

[Los primeros pasos para el desarrollo de apps personalizadas](#)



Crear

[Hora de empezar a crear la app personalizada](#)



Implementar

[Comparta la app personalizada con su equipo](#)

Explorar recursos

Disfrute de estos formidables recursos que le ayudarán a medida que aprende a crear una app personalizada mediante la Plataforma FileMaker.

Aprendizaje, formación y comunidad en línea

El sitio de aprendizaje de FileMaker.com le ofrece acceso a una serie de cursos, seminarios web, debates, videos y tutoriales de la Academia de apps personalizadas: filemaker.com/es/learning/

La Comunidad FileMaker oficial le permite ponerse en contacto con otros usuarios y expertos de FileMaker. Obtenga respuestas a sus preguntas, vea vídeos, y acceda a informes técnicos, artículos sobre procedimientos y documentos técnicos, entre muchos otros recursos.

community.filemaker.com/

El sitio de soporte de FileMaker.com le ofrece documentación de los productos, artículos de Knowledge Base, ayuda para la toma de decisiones de compras de productos y guías de instalación:

filemaker.com/es/support/