

WASP

Propuesta de Proyecto Web

Laia Rovira • Yolanda Gil • Juan Fernando González

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En su labor empresarial Wasp ejerce de intermediaria atendiendo de forma directa a clientes y proveedores que requieren de su servicio para generar sinergias, crear nuevos contactos profesionales y expandir sus mercados.

En este sentido Wasp solicita un proyecto online que permita responder de forma más eficiente y dinámica a estas necesidades de comunicación y contacto entre clientes y proveedores. Así mismo, requiere que el proyecto fomente la expansión comercial de sus asociados y sirva como plataforma internacional, especialmente para las empresas catalanas que pretenden extender sus servicios a otros países.

Wasp, quiere iniciar un proyecto online donde ofrecer a sus asociados promoción internacional y facilitar el contacto con empresas extranjeras similares para poder fomentar sinergias comunes.

El proyecto esta orientado a la empresa catalana con una necesidad real de relacionarse internacionalmente, partimos de la base que el número de usuarios (empresas que reúnen este perfil) interesados estaría entre 2.000 y 5.000.

NUESTRA PROPUESTA

Planteamos una web de acceso libre al usuario.

La intención es que sea un espacio fácil de usar y muy funcional, que enriquezca a clientes y a proveedores en sus colaboraciones comerciales, y que permita abrir y crear nuevos mercados a nivel internacional.

Wasp, quiere dar respuesta a cada una de las necesidades de desarrollo de negocio de la mediana-gran empresa catalana en el extranjero, ofreciendo soluciones concretas en los distintos ámbitos de trabajo internacional: exportación, importación, implantación, financiación de comercio exterior, seguros de cobro de las exportaciones , asesoramiento al instante, etc, etc.

A partir de un acuerdo entre Wasp y una base de datos de empresas a nivel internacional, Wasp permitirá de forma estructurada a las empresas catalanas encontrar clientes, distribuidores o proveedores de sus productos, tanto en el ámbito nacional como internacional.

Mediante un potente motor de búsqueda, se seleccionan distintos criterios (país, productos...) para la localización de potenciales clientes o proveedores en una base de datos de más de dos millones de empresas en más de 70 países. Una vez realizada la consulta, el cliente puede visualizar por pantalla todos los contactos solicitados, imprimir las fichas de las empresas o solicitar la descarga de los datos en Excel, lo que facilita posteriores gestiones que nuestro cliente pueda precisar.

Ventajas

- Información de empresas en numerosos países y productos y servicios clasificados.
- Optimización en la búsqueda de nuevos clientes/proveedores.
- Base de datos estructurada y clasificada por productos y/o servicios.
- Creación de una base de datos propia de las empresas catalanas que se registren dentro del entorno de wasp.
- Descarga de los datos en Excel para efectuar gestiones comerciales, acciones de marketing, lanzamientos de ofertas, solicitudes de cotización, etc.
- Análisis de competidores por países/áreas.
- Precios competitivos respecto a otras fuentes de información de contactos comerciales.
- El cliente compra y paga la información que precisa y ha seleccionado. No se obliga a comprar toda la base de datos como en otros productos similares.
- Disponibilidad y acceso inmediato a través de Wasp.

Consulta de contactos

Dentro de esta operativa tendrá acceso a consultar sus contactos solicitados, y visualizarlos en un documento pdf o proceder a su descarga mediante excel. La operativa disponible será:

- Consulta de peticiones: podrá ver en que estado se encuentran sus solicitudes de contactos comerciales. Si ya han sido cursadas tendrá acceso a consultar los contactos que la componen.
- Consulta de contactos: en esta consulta tendrá acceso a visualizar todos los contactos que se haya descargado, pudiendo solicitar su visualización mediante pdf o solicitar su descarga en excel.

- Consulta de su estado donde podrá visualizar cómo le ven otras empresas, su competencia directa, si ha sido visitado, etc.

La retribución económica de nuestra empresa:

La fuente directa de ingresos: El cliente compra y paga la información que precisa y ha seleccionado. No se obliga a comprar toda la base de datos sólo la información concreta con lo que no supone un mínimo gasto.

La fuente de ingresos indirecta será la inserción de publicidad mediante banners u otros sistemas, tanto de los socios como de otras entidades o empresas que aprovechen nuestro portal para este fin.

Otras:

Nuestra empresa (cliente) ofrece en la web todos sus servicios, gestión, traducción, cursos, asesoramiento....a través de estos servicios también tendremos una retribución económica, también ofrecemos información y tramitación de ayudas vigentes etc.

Se podría crear una cadena de favores o intercambio de conocimientos entre las empresas y países mediante foros.

Sacar a concurso proyectos promovido y gestionado por el cliente

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO Y DESCRIPCIÓN DE LAS FASES

Propuesta de arquitectura de contenidos.

A nivel de arquitectura y desarrollo proponemos un sistema integral de gestión de contenidos que permita actualizar la página Web en cualquier momento y lugar vía Internet incluyendo un riguroso sistema de verificación de datos para evitar posibles fraudes.

Este sistema permite:

- Potenciar la presencia comercial de las empresas catalanas en el ámbito internacional.
- Facilitar el contacto entre los proveedores que ofrecen unos servicios determinados y las empresas catalanas que los requieren.
- Acceso vía Web al sistema de gestión. No requiere software adicional, sólo un navegador de Internet.
- Registro inmediato (previa verificación de datos) creando una base de datos propia que también podrán consultar otras empresas.
- Identificación de los usuarios que pueden entrar al sistema dotando de seguridad a la publicación de contenido.

- Creación de nuevas páginas, edición del contenido existente y eliminación de páginas actuales.
- Control de usuarios (empresas y proveedores) dados de alta.
- Creación y envío de mensajes, noticias, novedades... etc.

La arquitectura y los contenidos del proyecto, así como el estilo general del diseño, están dirigidos a facilitar el acceso y la participación de los usuarios de forma libre y dinámica. Por esto la propuesta se basa en la utilización de estándares Web, facilitando al máximo la actualización de contenidos, y priorizando la compatibilidad con los principales navegadores y sistemas operativos. Así mismo se hace uso de tecnologías que garanticen además de la accesibilidad y la usabilidad la presencia y posicionamiento de la Web en bases de datos y buscadores de Internet.

Por otro lado, concebimos una propuesta de diseño abierto al futuro, de manera que el proyecto pueda expandirse con facilidad por otros desarrolladores en el futuro.

Para asegurar el correcto uso de la herramienta de gestión de contenidos así como el entendimiento de la estructura del proyecto se ofrece un periodo de formación al personal encargado de la Web por parte de Wasp. Esta formación es clave para que el desarrollo sea entendido y utilizado con plena autonomía.

MAPA DEL SITE DE WASP DE USUARIOS FINALES

ARGUMENTOS DE LA ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y USABILIDAD

Estructura y contenidos

A nivel general la Web podrá contar con seis apartados principales:

- **Mi espacio**

Privado

Se brindará un espacio o cuenta a cada usuario registrado desde dónde podrá editar, actualizar y gestionar sus datos de perfil, realizar sus búsquedas personalizadas, y ejecutar tareas varias con plena autonomía. Este espacio permite que cada perfil de cliente pueda encontrar sus propios casos de interés.

Público

A partir de los datos públicos recopilados se creará una página personal al que podrán acceder libremente las empresas interesadas en ver mi perfil (contacto, actividad, ofertas, demandas)

- **Comercio internacional**

Espacio de información general, abierto a empresas y proveedores en el que se publicarán informes de interés global y estadísticas comerciales relacionadas con las actividades de los usuarios de la red. Esto permitirá investigar y conocer los usuarios más dinámicos y las relaciones que se establecen entre ellos.

- **Noticias y Networking**

Área de comunicación, participación e interacción dirigida a proveedores y clientes en el que se dispone de foros, anuncios, convocatorias, noticias y material audiovisual suministrado por los mismos usuarios. Es una herramienta para compartir conocimientos, recursos, soportes y novedades. Es posible incluir un boletín de noticias (newsletter) que permita un seguimiento de novedades y proyectos.

- **Aprendizaje Empresarial**

Espacio con recomendaciones, aplicaciones y recursos para que los usuarios puedan darse a conocer y sacar un mayor provecho de la red.

- **Ayuda**

Información sobre la red, consejos para facilitar la navegación de los usuarios, y herramientas para que puedan encontrar fácilmente los contenidos que solicitan.

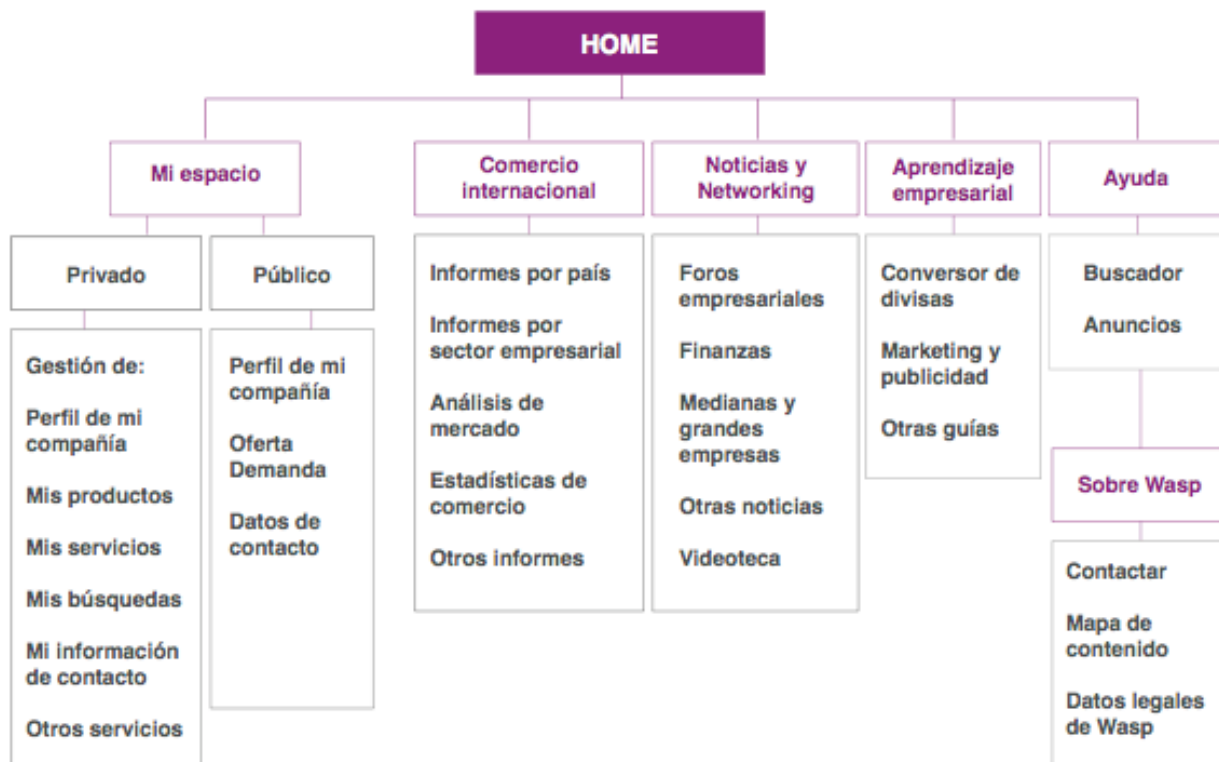
- **Sobre WASP**

Se incluyen los datos corporativos de Wasp: Quiénes somos, valores, objetivos, evolución, datos legales y datos de contacto.

PROPUESTA DE ARQUITECTURA DE CONTENIDOS

Con esta propuesta, el árbol de contenidos a desarrollar podría tener un aspecto similar al aquí presentado.

Mapa de contenidos



ALCANCE DEL PROYECTO

- **Gestor del proyecto**- persona encargada de dirigir y gestionar todo el proceso de trabajo.
- **Publicista**- experto en marketing web que realizará un estudio de mercado, competidores directos, y estudios de accesibilidad y funcionalidad de la web futura web.
- **Arquitecto de la información**- persona encargada del desarrollo de la arquitectura de la web, realizara los esquemas, mediante el programa axure y elaborará de los wireframes donde se concreta definitivamente el contenido y funcionamiento de la web (es la estructura de la web sin contenido gráfico).
- **Diseñador gráfico**- persona encargada de crear la imagen gráfica de la web partiendo si así lo concreta el cliente, de la imagen corporativa de la empresa y ciñéndose estrictamente a la estructura acordada en los wireframes, entregará todas las pantallas de la web con contenido gráfico (sin que funcione). Las entregas se harán en pdf.
- **Maquetador**- persona encargado de maquetar los diseños acordados en html.
- **Programador**- persona encargada de la programación necesaria para que la web funcione en su totalidad.
- **Copy**- persona encargada de redactar todos los textos y etiquetar botones y apartados.

FUERA DEL ALCANCE

La empresa tendrá que entregar todo el material fotográfico. Si no es así se cobrará a parte un fotógrafo o los royalties necesarios para las fotos necesarias.

La empresa entregará también las bases de datos necesarias que necesitemos.

La empresa se hará cargo de administrarnos todos los textos necesarios, corregidos en su totalidad.

Se nos dará acceso a la información necesaria de la empresa y a sus locales y/u oficinas.

Los desplazamientos necesarios del equipo necesarias correrán a cargo del cliente, y a su vez todos los gastos ocasionados por estos desplazamientos (hotel, media pensión, etc.).

FASES DEL PROYECTO

CONSULTORÍA Y ANÁLISIS

La empresa ha de decidir si necesita que le proporcionemos un experto en marketing web que realice estudios de mercado, estudio de la competencia, analisis de ventas, etc y consultorias para probar la funcionalidad de la web, encuestas etc.

Este gasto es a parte del que se presenta a continuación pero es necesario contratarlo desde la primera reunión ya que influyen en los calendarios que se establecen a continuación.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y COPYS

propuesta del wireframe (general)	7 días hábiles
validación del wireframe(general)	3 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
nueva propuesta del wireframe	7 días hábiles (si hay algún cambio)
validación de la nueva propuesta del wireframe	3 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
propuesta de wireframe (todas las paginas exactas)	20 días hábiles
validación de wireframes (toda la web exacta)	3 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
propuesta de copys (todas las paginas exactas)	3 días hábiles
propuesta gráfica (parte pública)	15 días hábiles
validación propuesta gráfica	2 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)

propuesta gráfica (parte usuario)	10 días hábiles
validación propuesta gráfica (parte usuario)	2 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
propuesta gráfica (parte cliente)	10 días hábiles
validación propuesta gráfica (parte cliente)	2 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
entrega parte de maquetación	20 días hábiles
entrega primera fase de programación	30 días hábiles
validación de la programación	7 días hábiles (si en este plazo no se contesta se dará como buena)
entrega propuesta final de programación	20 días hábiles

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Diseño de la home.

Diseño parte pública, todas las pantallas incluso las alertas.

Diseño parte privada (empresa) todas las pantallas, alertas, condiciones de uso, términos legales.

Diseño parte privada (futuros usuarios) todas las pantallas.

Todas las entregas se realizarán en pdf y se adjuntarán al libro de estilos.

GESTIÓN Y FORMACIÓN

Para cada entrega se realizará una reunión en las oficinas del cliente donde debe estar presente el responsable del proyecto y el coordinador de éste, además de todas las personas vinculadas a alguna de las partes que se deban aprobar.

En cada fase final se hablará con los usuarios del proyecto para tener un feedback y compartir ideas.

También se harán talleres coordinados por el experto en marketing y el arquitecto de la información para tener la posibilidad de sacar ideas innovadoras y hacer el proyecto más atractivo tanto para la empresa como para los clientes

PLAN DEL PROYECTO

- 2ª Reunión- Para presentar nuestro briefing y lo que pretendemos hacer
- 3ª Reunión - Presentamos los posibles cambios se lee todo junto a Karina y se acepta.
- 4ª Reunión - Para presentar la la arquitectura de la información general
- 5ª Reunión - Presentación arquitectura de la información más específica y detallada
- 6ª Reunión - Presentación wireframes de la parte pública
- 7ª Reunión - Presentación wireframes de la parte pública (retoques)
- 8ª Reunión - Presentación wireframes de la parte privada, parte de wasp +test usabilidad
- 9ª Reunión - Presentación wireframes de la parte privada, parte de wasp (retoques)
- 10ª Reunión - Presentación wireframes de la parte clientes +test usabilidad
- 11ª Reunión - Presentación wireframes de la parte clientes (retoques)
- 12ª Reunión - Presentación wireframes de la parte pública

- 13ª Reunión- Presentación todos wireframes unidos y hacer prueba y último test de usabilidad con los trabajadores
- 14ª Reunión- Presentación primeras propuestas gráficas
- 15ª Reunión- Presentación propuesta gráfica finalista
- 16ª Reunión- Presentación propuesta gráfica maquetada
- 17ª Reunión- Entrega web ya con programación
- 18ª Reunión- Entrega web final

METODOLOGIA Y GESTIÓN DEL TRABAJO

PROCESO DE COLABORACIÓN

Se nos dará acceso a la información necesaria de la empresa y a sus locales y/u oficinas.

El equipo directivo se compromete a estar en todas las reuniones planteadas en el documento.

Las reuniones se harán al inicio del proyecto y en cada fase de entrega.

En la reunión de los primeros wireframes se hará una reunión o taller entre nuestro equipo y un grupo de trabajadores de Wasp, para poner en común los puntos fuertes, los errores, puntos críticos...de la arquitectura de la información.

Se hará este tipo de reunión tanto a la entrega de la parte pública, como privada (los

trabajadores la utilizarán a diario) y la parte del usuario. De esta manera se introduce a los trabajadores de la empresa en un nuevo proyecto y se hace partícipe de él.

Nuestra empresa se compromete al igual que Wasp a colaborar en todo lo necesario y a poner parte de su equipo a nuestra disposición para hacer encuestas, entrevistas, pruebas de usabilidad ...

GESTIÓN DEL TRABAJO

GESTIÓN DE INCIDENCIAS

Se contemplan tres tipos de incidencias:

Incidencias normales (donde no se compromete el funcionamiento de la web, datos erróneos): la rapidez de resolución será en un máximo de 10 días hábiles.

Incidencias graves (donde se compromete el funcionamiento parcial de la web) , la rapidez de resolución será en un máximo de 7 días hábiles.

e incidencias muy graves (la web no está operativa), que se resolverán en 3 días hábiles.

Estos datos se mantienen siempre y cuando los errores sean culpa nuestra.

Si los errores son culpa del cliente se valorará su tiempo de resolución y se cobrarán aparte.

GESTIÓN DE CAMBIOS

Si hay cambios posteriores a su verificación, se cobrarán aparte.

GESTIÓN DE LOS RESULTADOS

Todas las validaciones deben ser constatadas por escrito y sobreescritas por el responsable adjudicado.

La aceptación parcial del proyecto supone la aceptación del proyecto global.

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

La empresa deberá otorgar todos los derechos intelectuales al cliente.

CONFIDENCIALIDAD Y PUBLICIDAD DEL SERVICIO

Si la empresa quiere que trabajemos en exclusiva en su proyecto y en ningún caso con otro proyecto similar se cobrará también un extra por esta exclusividad.

Nuestra empresa se compromete a no desvelar ningún dato sobre el proyecto y documentación que se haya utilizado para su elaboración a terceras personas.

A si mismo se compromete a devolver la totalidad de este material a la finalización del proyecto.

Nuestra empresa se publicitará en su aplicación y se incluirá un enlace hacia nuestra web.

PERIODO DE GARANTIA

Pasados 3 meses de la validación y en consecuencia, correcto funcionamiento de la web no nos hacemos responsables ni de las incidencias ni de ningún otro factor relacionado con este proyecto.

El cliente tiene la posibilidad de ampliar este periodo de garantía por un coste que habrá que valorarse externamente.

ESTRUCUTURA DEL EQUIPO Y RELACIÓN CON WASP EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de Wasp se relacionará con nuestro equipo de la siguiente manera, sin olvidar que todas las decisiones, comunicaciones, etc deben ser filtradas por el Project manager que será a su vez el punto de conexión entre el cliente y el equipo.

Project manager	Coordinador de equipo
Arquitecto de la información	Grupo de trabajadores que utilizaran Wasp
Diseñador web	Departamento de publicidad de Wasp
Maquetador web	Departamento de publicidad de Wasp
Programador	Departamento de publicidad de Wasp
Copy	Departamento de publicidad de Wasp, Departamento de relaciones publicas de Wasp

PERFIL DEL EQUIPO

El project manager dirigirá y organizará todo el trabajo y al equipo

El resto de quipo depende del project manager

El arquitecto dirigirá la parte de la arquitectura de la inforamción y los wirfeframes, asistira a las reuniones que tengan que ver con sus tareas junto al project manager

El copy trabajará junto al arquitecto de contenidos para evaluar la mejor manera de poner los textos de toda la web

El diseñador trabajará a partir de los resultados del trabajo del arquitecto y del copy, manteniendo en todo momento del trabajo presentado, y teniendo en cuenta que después el diseño tiene que pasar a manos del maquetador

El programador hará toda la programación en base a los wireframes validados y del diseño ya maquetado.

Project manager	60€/h
Arquitecto de la información	55€/h
Diseñador web	50€/h
Maquetador web	35€/h
Programador	45€/h
Copy	30€/h

PLAZOS DE PAGO

Esta oferta caduca a los tres meses de su entrega.

En el caso de aceptarse posteriormente a esta fecha, se deberá actualizar los precios según las tarifas vigentes.

PROPUESTA GRÁFICA Y CONTENIDOS

INTERPRETACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA Y DE CONTENIDOS

CONSIDERACIONES SOBRE LA TIPOGRAFIA

ARGUMENTOS ESTÉTICOS

OBJETIVOS DE LA IMAGEN GRÁFICA

OFERTA ECONÓMICA

ACEPTACIÓN DEL PLIEGO DE CONDICIONES GENERALES

acepta todas las condiciones estipuladas en la presente y renuncia a sus propias condiciones de venta o de trabajo.

RESUMEN DE LA OFERTA ECONÓMICA

El precio final del proyecto es de: 59.740 + 16% de IVA.

Desglose de la oferta económica por perfiles asignados al proyecto durante un periodo de 6 meses.

Director del proyecto (20 días x 3 meses x 4 horas/día) a 60 €/h	14.400 euros
--	--------------

(El Director del proyecto dedicará la mitad de su jornada laboral a este proyecto durante toda su duración)

Arquitecto de la información 172hX55€/h	9.460€
---	--------

Diseñador 164hx50€/h	8.200€
----------------------	--------

Maquetador 80hX35€/h	2.300€
----------------------	--------

Programador 228hX45€/h	10.260€
------------------------	---------

Copy 24hX30€/h	720€
----------------	------

En estos precios no se incluye el 16% de IVA.

TÉRMINOS DE PAGO

Se realizará un primer pago del 25% del total con la aceptación de esta propuesta y primera entrega de los wireframes.

A continuación se realizará un segundo pago del 25% del total con la entrega y validación de la propuesta gráfica-

Y un tercer pago con el 50% restante y al que se le añadirán todos los gastos que hayan podido ocasionarse al margen del precio establecido para el proyecto.

VALIDEZ DE LA OFERTA

Este presupuesto tiene una validez de 60 días hábiles a partir de su entrega con fecha de: .../...../.....

ACEPTACIÓN DE LA OFERTA

Firma y Dni de las dos partes contratantes.