



Barcelona Activa Cibernàrium

**Aprèn a planificar eficaçment
un projecte web.**

Barcelon**a**ctiva



Ajuntament de Barcelona

Aprèn a planificar eficaçment un projecte web.

Decidim posar en marxa una web i encarregar-la a una empresa proveïdora o a l'equip amb qui treballem normalment. Sigui quina sigui la fórmula que fem servir, nosaltres som els darrers responsables del projecte i hem de seguir tot el procés, des del seu naixement fins a la seva posada en marxa.

Hem de ser conscients que les organitzacions tenen molt poca experiència en gestió de projectes interactius, ja que és un camp amb poques dècades de vida.

Per tant, ens enfrontem a un entorn canviant, on sovint els desitjos del client varien a mesura que avança el projecte o que ell mateix guanya experiència.

De manera molt breu i esquemàtica resumirem les passes principals a seguir en la planificació d'un projecte web, i que anirem desenvolupant més endavant.

1. Definició del projecte
2. Constitució de l'equip de treball
3. Eines per a l'equip
4. Definició dels requeriments
5. Definició del calendari
6. Pas a disseny. Seguiment i aprovació
7. Pas a maquetació. Seguiment i aprovació
8. Pas a programació.
9. Testeig de les funcionalitats
10. Inserció de continguts
11. Document de manteniment
12. Estrena

1. Definició del projecte

Abans de posar-nos mans a l'obra amb el projecte, ens hem de fer una pregunta important: per què volem una web?, per a què ha de servir?, quins objectius volem assolir?, a qui va dirigida?, quina vida ha de tenir després de l'estrena? Si no tenim una resposta clara a totes aquestes preguntes, el projecte té tots els números per fracassar abans de començar. La desconeixença d'aquests punts farà que engeguem un projecte amb unes funcionalitats i uns objectius diferents als que en realitat volem.

El resultat d'aquesta tasca de reflexió s'ha de convertir en un document anomenat "Definició del projecte" i que ha d'esdevenir la guia indiscutible al llarg de tot el procés. Aquest text ha de resumir les nostres intencions i objectius, així com les funcionalitats que ha de tenir la web i la data de termini.

2. Constitució de l'equip de treball

L'equip de treball que necessitem per dur endavant un projecte web ha de tenir els següents perfils professionals:

- direcció del projecte
- disseny
- programació
- sistemes
- continguts

Evidentment, una mateixa persona o un mateix equip pot aglutinar més d'un d'aquests perfils. Sigui com sigui, el que hem d'aconseguir és tenir dins l'equip de

treball la/les persona/es que resolguin tot el relacionat amb els camps esmentats.

Cas A: l'equip el formen les persones amb qui treballem normalment. Tot i que aquestes persones treballin cada dia juntes cal reunir-les i fer-les conscients que estan treballant juntes en un projecte concret. Es crea un "nou" equip per a un nou projecte.

Cas B: l'equip el forma una o diverses empreses proveïdores. El millor és presentar un resum del document de definició del projecte a tres empreses (mínim). Els demanarem un pressupost detallat a cadascuna. Això ens servirà per saber com treballen, com s'adapten al nostre calendari i quina quantificació econòmica fan del projecte. Triarem l'empresa que més s'adapti a les nostres necessitats i farem amb ella un contracte amb condicions de compromís de complir amb la feina i el calendari establert.

En tots dos casos, quan posem en marxa el projecte hem d'exigir que tots els equips designin un portaveu, que serà la única persona que intermediarà entre el seu equip i el comitè de treball encarregat de la web. Això facilitarà la comunicació i evitarà malentesos i versions diferents d'un mateix fet. Segons com s'estructuri l'equip de treball, una mateixa persona pot ser la portaveu, per exemple, de continguts i direcció del projecte, o de programació i disseny.

3. Eines per a l'equip

Un dels grans errors que trobem quan es desenvolupa un projecte (no només web) és la mala gestió de la comunicació. Això desemboca en errors, malentesos, incompliments de calendari, repetició de les mateixes tasques, etc. Per evitar

aquests fets i gestionar eficaçment la comunicació entre l'equip de treball comptem amb diverses eines:

- Espai per a documents comuns on poden accedir els membres de l'equip. Per evitar diverses versions d'un mateix document, pèrdues de fitxers, etc., és òptim establir un espai comú, ordenat amb carpetes, on s'aniran guardant tots els documents que es generin (text, imatge, etc.) i on tothom podrà recuperar-les quan ho necessiti. Aquest espai pot ser en el nostre servidor o en un servidor que lloguem, o aprofitar plataformes com Google Docs, Dropbox o Del.icio.us.
- Elaborar una senzilla base de dades amb les dades de tots els integrants de l'equip: nom complet, correu electrònic, telèfon (fix i mòbil), adreça física, càrrec que ocupa. Podem afegir totes aquelles dades que creguem pertinents.
- Llista de distribució: per tal que la informació via correu electrònic no es perdi o ens oblidem alguna vegada de copiar algú, l'ideal és la creació d'una llista de distribució on subscrivim a tots els integrants de l'equip. D'aquesta manera, tothom rebrà tota la informació sobre el projecte i no es perdrà res pel camí.
- Plataforma de treball: existeixen plataformes a la xarxa que permeten organitzar tasques i assignar-les a persones concretes. Cada persona pot anar activant o desactivant tasques a mida que es duen a terme. A més, es poden entrar noves tasques amb ordre de prioritat (ideal per al moment de testeig). D'aquesta manera, sempre es pot saber en quina fase es troba el projecte.

4. Definició dels requeriments

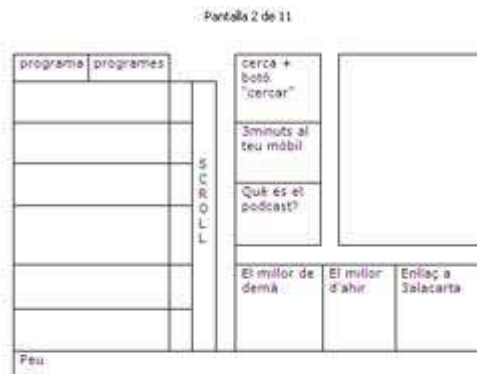
Aquest document ha de servir als equips de disseny, maquetació i programació per veure quins elements té cada pàgina, quines funcionalitats, com han d'actuar els botons, usabilitat, etc.

El document ha de representar de manera esquemàtica les diferents pàgines que formen la web, quins elements té cadascuna, què han de fer, on han d'enllaçar, etc. Amb tot, tot i que nosaltres elaborem aquest document distribuïnt els elements a la plana, això no ha de coartar a l'equip de disseny. L'equip de disseny s'ha de sentir lliure per col·locar els diferents elements com cregui convenient, sempre que tots els que nosaltres hem assenyalat hi siguin presents.

Exemple de dues pàgines d'un document de definició del projecte:

<p style="text-align: center;">Pantalla 1 de 11</p> <p>TV3minuts</p> <p>TV3minuts és un projecte multiplataforma que publicarà via Internet, mòbil i podcast bona part de la producció pròpia de TV3. Els resums tindran una durada de tres minuts.</p> <p>Web. Definició</p> <p>1. Home</p> <p>La pàgina principal ha de tenir els següents elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logo i text definint la web - Visor amb vídeo incrustat. En aquest visor hi ha d'haver el darrer resum que es publiqui. El visor (que serà igual que la resta de visors de la web) ha de comptar amb aquests ítems: <ul style="list-style-type: none"> • Títol • Data - El visor ha de tenir dos botons: "dia abans" i "dia després" (si n'hi ha), que ens permetran anar al resum del programa que estem veient i que es va fer el dia abans o el dia després del que estem mirant. 	<p style="text-align: center;">Pantalla 2 de 11</p> <ul style="list-style-type: none"> - El visor ha de dur un enllaç a la pàgina de la web dedicada a aquell programa (Home 3minuts del programa). - El visor sempre ha de tenir visible les opcions: <ul style="list-style-type: none"> • "Subscriu-te a la sèrie" (podcast, que durà a la pàgina estàtica amb informació al respecte) • "També al teu mòbil" (que durà a la pàgina estàtica amb instruccions al respecte) - Darreres novetats: llistat amb els vuit darrers resums que s'han publicat. S'ha de pensar de manera que tot i que ara en destaquem 8, si la quantitat de vídeos diaris creix, n'hauran de ser visibles més; ha de ser escalable. Cadascun ha de tenir: Fotografia, títol, data i un enllaç a la "home TV3minuts del programa". Quan fem clic a sobre s'ha de carregar el vídeo corresponent al visor de la home. Quan es publiqui un nou vídeo, desapareix d'aquest llistat el més antic i apareix el nou en primera posició i els altres es mouen un lloc. - El millor: dos vídeos diferenciats dels anteriors, anomenats "El millor d'ahir" i "El millor de demà". El
---	---

Exemple de dues pàgines d'un document de requeriments:



ESPAI 1: PLAYER

- És de 480x360. Es farà servir el player del Zafacarta escalat.
- Quan entrem a la web per primer cop està preparat per veure's el darrer video que s'ha pujat.
- Sota el visor hi trobem les següents dades: Data d'emissió + Nom del programa (en taronja) + Títol del programa (en blanc). En cas que el programa no tingui títol, aquest espai queda en blanc.

5. Definició del calendari

Abans de començar el projecte hem de tenir clares dues dates claus: data de començament, data d'acabament. Aquestes dues dates han de ser presents al document de definició del projecte.

Posteriorment, conjuntament amb tot l'equip, es confecciona un calendari de treball per complir aquests terminis. Cada equip marca els dies o setmanes que necessita per fer la seva feina i quines tasques farà cada setmana. D'aquesta manera, a més de poder fer un seguiment exhaustiu de la marxa del projecte, la persona que dirigeixi podrà veure quines tasques es poden fer en paral·lel i en quin moment ha d'entrar cada equip en els diferents processos.

Davant les dificultats per complir un calendari que sovint es basa en projeccions poc realistes, dins de les empreses de producció de continguts interactius va guanyant pes les anomenades metodologies de treball “àgils”.

Creades el 2001 per un grup d'experts en desenvolupament de “software”, aquestes maneres de treballar intenten primar les capacitats de l'individu i les interaccions de l'equip de treball per sobre de les eines o la planificació prèvia. S'intenta, en poques paraules, que aquest entorn canviant sigui un avantatge en lloc d'un problema a l'hora de dur a terme el projecte web de torn.

Es divideixen les tasques en petites unitats. Es treballa per objectius a molt curt termini. Es fomenta el diàleg i s'intenta que tot l'equip sigui capaç de reaccionar en poc temps davant les contingències típiques d'un projecte interactiu.

D'entre totes les metodologies àgils, Scrum és la més popular. Algunes empreses la combinen amb Kanban, sorgida de la japonesa Toyota.

6. Pas a disseny. Seguiment i aprovació

Una vegada ja s'han dut a terme totes les passes anteriorment mencionades, arriba el moment del disseny. L'equip de disseny, en base als documents de definició del projecte i de requeriments, proposarà un o diversos dissenys per a la web. Aquestes propostes es presenten com a imatge, la maquetació encara no està feta. Són “dibuixos”.

La direcció del projecte ha d'avaluar les propostes, preguntar pel funcionament dels diferents elements, trobar possibles problemes, etc. L'equip de disseny refà la proposta amb les valoracions que s'han efectuat. Aquest procés es repeteix tantes

vegades com calgui fins arribar a un disseny òptim. Atenció: hem de tenir en compte el calendari per no endarrerir el projecte.

7. Pas a maquetació. Seguiment i aprovació

Quan ja tenim aprovat el disseny, entra en acció l'equip de maquetació. Aquests professionals convertiran la proposta de disseny en un maqueta en llenguatge html o similar i que ja tindrà la programació bàsica i més senzilla. Aquesta maqueta ja es podrà veure en una adreça web (URL). Pensem de tenir-ho tot en una adreça no pública fins que el projecte s'estreni.

Quan l'equip de maquetació ha enllestit la seva feina, s'ha de comprovar que tot funcioni correctament, els enllaços apuntin on cal, les imatges estiguin ben tallades, els alts de les imatges siguin correctes, etc. S'ha de fer una repassada exhaustiva a tot el projecte i passar les correccions per tal que s'arreglin.

8. Pas a programació

Quan la maqueta ja està acabada i tots els possibles errors han estat solucionats, entra en acció l'equip de programació. La seva tasca és fer que la part tècnica de nivell més alt, on ja no arriba l'equip de maquetació, es dugui a terme (bases de dades, comerç electrònic, càrrega d'informació, creació de gestor de continguts, etc.).

Els programadors treballaran conjuntament amb els tècnics de sistemes per pujar tot el projecte al servidor, verificar el seu funcionament, suficient ampla de banda per a un funcionament òptim, etc.

9. Testeig de les funcionalitats

Quan l'equip tècnic ha enllestit tota la programació cal fer una repassada exhaustiva a totes les funcionalitats. Com a mínim dues persones han de testejar

totes i cadascuna de les pàgines, els elements, provar tots els botons, enllaços, possible comerç electrònic, participació, inserció de continguts, etc.

Al mateix temps, encara que sembli estrany, s'ha de provar de fer ús de la web de manera incorrecta. És a dir, usar les eines de la web de manera diferent a com s'han plantejat. Hem de tenir en compte que el nostre usuari és del tot imprevisible i ens hem d'avançar al que ell/a pugui provocar. Si tot ha de petar, millor que ho provoquem nosaltres abans de l'estrena.

Tots els errors, incidències, canvis i millores s'han de traslladar a l'equip corresponent (disseny, maquetació o programació) per arreglar-los. En aquest punt, és interessant l'ús d'una eina de control de tasques on es veuen totes les tasques existents, a qui estan assignades, en quin moment del procés estan, quina data de solució tenen, i se'n poden introduir tantes com calguin amb nivells de prioritat diferents.

10. Inserció de continguts

Ara que ja tot funciona de manera òptima, entra a l'escenari l'equip de continguts. Fins el moment s'havien fet servir textos, imatges, vídeos i àudios falsos. Ara, cal introduir tots els continguts definitius al seu espai corresponent.

Prèviament a la inserció dels continguts definitius a la web, tots aquests han d'haver estat repassats per lingüistes (en el cas de textos), dissenyadors, (imatges), etc. No podem pujar continguts que puguin contenir errors. La nostra imatge se'n veuria afectada.

Una vegada tots els continguts han estat pujats a la web, de nou cal repassar-ho tot. Veure que els continguts s'adaptin bé a la web, que es veuen correctament, que els vídeos i/o àudios es carreguen, etc.

11. Document de manteniment

Un cop ja tenim disseny, maquetació, programació i continguts enlestits i repassats, estem a punt per a l'estrena de la web. Amb tot, com a responsables finals del projecte, no podem deixar-lo aquí. Hem de ser conscients que quan aquesta web vegi la llum, evolucionarà, creixerà, demanarà nous continguts, tindrà participació, etc.

Per tant, caldrà que elaborem un “document de manteniment”. Aquest text especificarà totes les tasques que caldrà anar fent per al bon funcionament del projecte: moderació de participació, renovació de continguts, testeig de comerç electrònic, etc.

12. Estrena

Amb aquest document a la mà i totes les passes anteriors enlestides, tenim el projecte preparat per ser estrenat. Arribat aquest moment, cal estar a punt per reaccionar davant problemes de darrera hora que poden aparèixer en el moment de publicar la web. Davant aquestes incidències, cal que el nostre equip sigui àgil resolent problemes, de cara a no afectar la imatge que els usuaris tinguin de nosaltres.

