

# Xpazeman.com behind the scenes: preparacion

En el checklist de cosas que hacer cuando vas a programar una página, los primeros puestos deberían estar ocupados por decisiones a tomar con respecto a la página. Antes de maquetar nada, antes de programar una sólo línea, hay que pensar, y cuanto más mejor. Es mucho más fácil pensar con papel o lápiz, porque no estás limitado por ningún elemento externo, y puedes concentrarte más en cómo quieres las cosas en vez de pelearte con algún problema técnico externo.

Yo suelo decidir primero qué quiero que sea la página, ¿un portfolio? ¿un blog? ¿un portal? Después paso a decidir que tecnologías quiero utilizar ¿php y mysql? ¿ajax? ¿flash? ¿asp? ¿ruby?. Por supuesto esto son sólo los primeros bocetos, pero tener más o menos claro por donde van a ir los tiros ayuda en los siguientes pasos.

En este momento es cuando empiezo con los primeros bocetos, pero siempre a lápiz. Normalmente ya tengo una idea mental de cómo quiero que quede, pero ponerla en papel ayuda a reforzarla. No hay que llegar al detalle último, sólo nos hace falta decidir la estructura a grandes rasgos, 2 columnas, 3 columnas, 4 columnas, menu a la izquierda o a la derecha, dónde esta el contenido principal, la cabecera, si lleva barra de navegación, etc.

Y como último paso antes de empezar con el ordenador, a mi me gusta escribir en papel todas las funcionalidades que va a tener la página, algo que se llama "Informe de Requisitos de Usuario (IRU)" y que cuanto más detallado sea, más útil nos será posteriormente. Hay que tener en cuenta que esto tampoco será una guía estricta, de hecho debería ser revisado cada x tiempo para añadir, quitar y modificar funcionalidades, y así ir ajustando poco a poco hasta que termine el desarrollo. Aquí también es donde especificaremos si queremos una barra de búsqueda, si queremos que se puedan enviar los artículos a un amigo, si habrá RSS, que tipo de páginas tendremos... en definitiva, lo que esperamos que ofrezca nuestra página.

Una vez esté todo esto listo, podemos pasar a la siguiente parte, el diseño del primer boceto.