

## *Qué es una aplicación web.*

Es una aplicación que se va a ejecutar a través de internet. Constará de dos partes (al menos) una en el lado servidor y otra que se ejecutará en la máquina del cliente en un navegador web. Las aplicaciones web se engloban en el concepto superior de aplicaciones

distribuidas. El servidor pone a disposición del cliente diferentes recursos. Ejemplos de aplicaciones web son el correo electrónico web, las tiendas online, las redes sociales, etc

## *Fases de un proyecto de una aplicación web.*

Se pueden considerar cuatro fases en el proyecto:

1. **Concepto:** Durante esta fase se debe obtener una idea clara y concreta de qué quiere el cliente. Además hay que obtener una idea general de cómo se llevará a cabo y de si es viable o no. Hay que determinar las limitaciones reales con que nos podemos encontrar. Por ejemplo la conexión a internet existente en la zona puede no ser suficiente para obtener los resultados previstos. Otro ejemplo de problema pueda ser que la tecnología necesaria sea demasiado cara. Es vital que al terminar esta fase se tenga una documentación que defina claramente los límites y objetivos del proyecto.

2. **Diseño:** Esta fase se centra en responder a cómo haremos la aplicación. Hay que concretar las tecnologías (tanto software como hardware) que usaremos y cómo se van a comunicar entre ellas. También hay que determinar los distintos módulos que usaremos y sus interfaces. Es muy importante realizar un plan de proyecto realista en el que se dividan las tareas y responsabilidades y se calculen los tiempos para cada elemento así como su secuencia y dependencias. También hay que obtener una especificación funcional en la que se detallen tanto el funcionamiento como el flujo de la aplicación.

3. **Desarrollo:** En esta fase se debe desarrollar el proyecto en sí. Es muy importante llevar a cabo pruebas tanto unitarias como de integración así como gestionar una documentación del desarrollo y un control de versiones.

4. **Pruebas e implantación:** Cuando el proyecto está totalmente terminado es necesario probarlo intensivamente antes de ponerlo en producción. Es necesario tener en cuenta tanto nuestra aplicación como su comunicación con otros sistemas informáticos. Cuanto más se parezca el sistema de pruebas al real mejor. El último paso es la instalación y puesta en marcha del sistema. Es un momento crítico. Este modelo es una simplificación de los que se utilizan habitualmente en ingeniería de software.

Una fase común a todos los proyectos informáticos y que no se incluye aquí es el **mantenimiento**. Este concepto incluye dos partes. El mantenimiento del servicio y corrección de errores y las mejoras. La primera consiste en asegurarse de que todo sigue

funcionando y solucionar los posibles errores y “caídas” del servicio. La **segunda** consiste en

ampliar el proyecto. Ambos casos suelen considerarse contratos a parte y por ello no se incluyen en el ciclo.

El orden correcto para el desarrollo es empezar de abajo a arriba. Es decir, primero la capa de datos, luego la de negocio y por último la presentación al cliente. Muchas veces se tiene

la tentación de hacerlo al revés. Esto es debido a que no se han identificado bien las necesidades y objetivos de proyecto o no se ha realizado un diseño concreto. Es un error

que nos conducirá a muchas más modificaciones y errores en nuestra aplicación.

Fuente: Sergio Cuesta Vicente [profesor.scv@gmail.com](mailto:profesor.scv@gmail.com)

Los contenidos de este documento están compartidos bajo una [licencia Creative Commons](#) si no se indica lo contrario