Patricia Tovar Quintano

Desarrollo de aplicaciones Web

Generador de Código

Mayo 2023

Contenido

[1.- Memoria descriptiva. 2](#_Toc133248264)

[1.1.- Introducción. 2](#_Toc133248265)

[1.1.1.- Objeto del proyecto: 2](#_Toc133248266)

[1.1.2.- Lenguajes empleados 2](#_Toc133248267)

[1.1.3.- Distribución 2](#_Toc133248268)

[1.1.4.- Requisitos de los clientes: 2](#_Toc133248269)

[1.1.5.- Licenciamiento: 2](#_Toc133248270)

[1.2.- Recursos. 2](#_Toc133248271)

[1.2.1.- Hardware: 2](#_Toc133248272)

[1.2.2.- Software: 2](#_Toc133248273)

[1.2.3.- Humanos: 2](#_Toc133248274)

[1.2.4.- Previsión económica del coste del proyecto. 2](#_Toc133248275)

[1.3.- Descripción de la aplicación. 3](#_Toc133248276)

[1.3.1.- Funcionamiento general: 3](#_Toc133248277)

[1.3.2.- Arquitectura: 3](#_Toc133248278)

[1.3.3.- Interfaz. 3](#_Toc133248279)

[1.4.- Autoevaluación y conclusiones. 4](#_Toc133248280)

[1.4.1.- Valoración del trabajo y dificultades encontradas. 4](#_Toc133248281)

[1.4.2.- Valoración de la herramienta o aplicación desarrollada. 4](#_Toc133248282)

[1.4.3.- Conclusiones finales: 4](#_Toc133248283)

[2.- Manual de usuario. 4](#_Toc133248284)

[3.- Manual de código. 4](#_Toc133248285)

[4.- Plan de negocio. 4](#_Toc133248286)

# 1.- Memoria descriptiva.

## 1.1.- Introducción.

### 1.1.1.- Objeto del proyecto:

Breve introducción con la descripción, justificación y sentido del proyecto. Se mencionan los aspectos más destacados y novedosos del mismo y se le presenta dentro de un contexto (otras herramientas similares que ya estén comercializadas, etc.)

### 1.1.2.- Lenguajes empleados

Enumeración brevemente justificada de los lenguajes empleados para el desarrollo del proyecto, así como los IDE sutilizados.

### 1.1.3.- Distribución

Se trata de indicar el método de despliegue y distribución empleado. Si es una aplicación web se indicarán las principales características del hosting necesario.

### 1.1.4.- Requisitos de los clientes:

Se enumerarán los requisitos que deben cumplir los clientes para acceder a la herramienta.

### 1.1.5.- Licenciamiento:

Indicaremos la licencia bajo la que se distribuirá la herramienta, teniendo en cuenta los componentes empleados y su método de licenciamiento.

## 1.2.- Recursos.

### 1.2.1.- Hardware:

Para su desarrollo, implementación y distribución.

### 1.2.2.- Software:

Para su desarrollo, implementación y distribución.

### 1.2.3.- Humanos:

Horas necesarias para cada fase.

### 1.2.4.- Previsión económica del coste del proyecto.

## 1.3.- Descripción de la aplicación.

### 1.3.1.- Funcionamiento general:

Descripción detallada del funcionamiento de la herramienta; enumeración de los roles, funcionalidades y resultados generados utilizando al menos diagramas de casos de uso y de secuencia.

### 1.3.2.- Arquitectura:

Toda aplicación o herramienta software puede dividirse en varias partes relacionadas entre sí. Estas partes (o componentes o subsistemas) las podemos agrupar por su función dentro del objeto o sistema; y también pueden desagregarse en otros elementos menores. Se trata aquí, de realizar ese "despiece" ordenado y numerado, que servirá de referencia para su nomenclatura a lo largo del proyecto.

#### 1.3.2.1.- Diseño de las bases de datos.

#### 1.3.2.2.- Arquitectura del sistema.

Diagrama de clases, diagramas de objetos y diagramas de estados de las clases principales.

### 1.3.3.- Interfaz.

#### 1.3.3.1.- Características generales:

Descripción de la interfaz, las características generales del diseño y la navegación; lenguajes empleados y validación.

#### 1.3.3.2.- Adaptación a dispositivos móviles:

descripción de las interfaces para dispositivos móviles.

#### 1.3.3.3.- Usabilidad/accesibilidad:

características introducidas para mejorar la accesibilidad en sus distintos tipos y usabilidad.

## 1.4.- Autoevaluación y conclusiones.

### 1.4.1.- Valoración del trabajo y dificultades encontradas.

### 1.4.2.- Valoración de la herramienta o aplicación desarrollada.

### 1.4.3.- Conclusiones finales:

Del diseño, de la aplicación, del tiempo empleado, conocimientos adquiridos, etc.

# 2.- Manual de usuario.

Este documento incluirá la información necesaria para que el usuario tipo al que va destinada la herramienta pueda utilizarla sin problemas empleando todas sus funcionalidades.

# 3.- Manual de código.

En este documento se adjuntará el código que se haya generado a lo largo del desarrollo del proyecto, debidamente comentado, precedido por los diagramas. En él se incluirán también los diccionarios de datos, listado de clases, métodos; y todos aquellos anexos técnicos necesarios para la interpretación del código. Este manual de código puede entregarse en formato digital sin copia en papel.

# 4.- Plan de negocio.

Deberá cumplir los siguientes puntos:

• Acotar las áreas de interés, el sector y el mercado al que nos dirigiremos.

• Caracterizar el producto o servicio a ofrecer.

• Identificar a los clientes o consumidores potenciales.

• Identificar las ventajas y desventajas competitivas de nuestro producto o servicio.

• Estimar los costes implicados, los ingresos esperados, el margen y el beneficio y el tiempo.