



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ

Jerez de García Salinas  
11 de Septiembre del 2020

## “Ingeniería en Sistemas Computacionales”

Materia: Programación Web

Séptimo Semestre

Actividad 3, Tema 1



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO

**Alumna:** Perla Edelmira Reveles Herrera

Correo Electrónico: [perlaedelmira-65@outlook.com](mailto:perlaedelmira-65@outlook.com)

Numero de Control: S17070171

Docente: MTI, ISC Salvador Acevedo Sandoval



**ZACATECAS**  
2016-2021  
*Trabajemos Unidos*



**SEP**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA





LAS  
**6**

# ETAPAS

del  
DESARROLLO DE PROYECTOS  
WEB



Briefing



Planning



Diseño



Desarrollo



Lanzamiento



Mantenimiento

## BRIEFING

1

Esencial para comprender las expectativas del cliente



Parte de una reunión en la que debe quedar bien definido:

- ✓ Qué es nuestro proyecto
- ✓ Qué NO es nuestro proyecto
- ✓ A qué público nos dirigimos
- ✓ Metas y objetivos de negocio
- ✓ Aspectos técnicos (tecnología, resoluciones)
- ✓ Contenidos y recursos que se incluirán
- ✓ Presupuesto
- ✓ Tiempo que durará el desarrollo

## PLANNING

2

Durante esta etapa se asientan las bases sobre las que se trabajará durante todo el proyecto



### BRAIN STORMING



#### INVESTIGACIÓN

Recopilar información acerca de nuestra audiencia, el mercado y los competidores para crear los conceptos iniciales.

#### LAYOUT y USABILIDAD



Decidir cuál va a ser la disposición de los elementos dentro de las páginas del proyecto web y asegurarnos de que es fácilmente comprensible y funcional para los usuarios.



#### ARQUITECTURA de la INFO

Definir la estructura de la web y la navegación entre contenidos.

#### WIREFRAMES y MOCKUPS



Crear los prototipos del que será el diseño final del proyecto con más o menos nivel de detalle.

## DISEÑO

3

La identidad visual del proyecto empieza a tomar forma

Se presentan varias propuestas al cliente para que elija cuál se ajusta mejor a sus expectativas

Colores



Logotipo



Tipografía



Elementos visuales



Test Multidispositivo



Interacciones



# Test UX

## DESARROLLO

4



Implementación del marcado semántico, SEO onpage, social media...etc



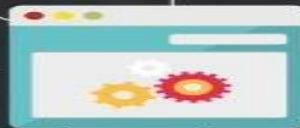
Accesibilidad y Estándares Web



Elección del Framework o CMS



Implementación de las verificaciones de seguridad



Diseño de la base de datos



Optimización del rendimiento y velocidad de la web



Integración de contenido del cliente dentro de la web



Implementación de las funcionalidades

## LANZAMIENTO

5



Es la publicación definitiva del proyecto en el servidor del cliente



**DOCUMENTACIÓN Y ENTRENAMIENTO**

Entregar la documentación web e impartir la formación necesaria al cliente para usar el producto desarrollado



**MÉTRICA Y ANALÍTICA**

Insertión de software de analítica web para medir la consecución de los objetivos del cliente (conversión, compras, embudos...)

## MANTENIMIENTO

6

En este último capítulo se han visto los conceptos que componen el mantenimiento de las aplicaciones web, desde el soporte técnico hasta las nuevas funcionalidades, pasando por las actualizaciones y las pruebas de calidad.

### SOPORTE TÉCNICO

Proveer soporte para solucionar errores o fallas no detectadas en los tests.



### A/Q TESTING

Cyberseguridad, rendimiento, pruebas de carga, pruebas de estrés, pruebas de usabilidad.



### ACTUALIZACIONES

Controlar, desarrollar y controlar.



### NUEVAS FUNCIONALIDADES

Revisar, desarrollar, implementar y hacer mantenimiento de las nuevas funcionalidades.



CAMPUS  
MVP

Las mejores cursos online para programadores

[www.campusmvp.es](http://www.campusmvp.es)

PLANTILLA

<https://www.campusmvp.es/recursos/post/11herramientas-para-prototipar-se-aplicaciones-web.aspx>

<https://www.campusmvp.es/recursos/post/11herramientas-para-prototipar-se-aplicaciones-web.aspx>

<https://www.campusmvp.es/recursos/post/11herramientas-para-prototipar-se-aplicaciones-web.aspx>

## Referencias

(s.f.). Obtenido de <https://www.campusmvp.es/recursos/image.axd?picture=fases-desarrollo-proyectos-web.jpg>

