

The background features a large white circle on a black field. To the left, a series of overlapping circles in shades of gray and white. To the right, a set of concentric white circles.

# **FASES DEL DESARROLLO WEB**

© L. Hernández, 2020

# RECOPIACIÓN Y APRENDIZAJE

- saber qué espera el cliente de nosotros realmente
- entender los aspectos clave del proyecto: a quién nos dirigimos, para qué dispositivos vamos a desarrollar, con qué presupuesto contamos, etc...
- saber qué NO es nuestro proyecto para poder concentrar todos los esfuerzos en lograr los objetivos del desarrollo y no perder eficacia ni presupuesto en modificaciones.

# RECOPIACIÓN Y APRENDIZAJE

- establecer canales de comunicación permanentes para ir aclarando dudas en el transcurso del proyecto.
- discutir asuntos relacionados con los tiempos de entrega y presupuesto del proyecto.
- orientar al cliente en términos o conceptos que pueden resultar abstractos para ellos
- construir el plan a seguir a partir de lo conversado para garantizar una web de excelente apariencia y desempeño.

# ENTREVISTAS AL CLIENTE

- realizar entrevistas o reuniones con el cliente
  - conocer los objetivos del cliente
  - recopilar toda la información necesaria para el proyecto.
- recopilar la información que sea necesaria del cliente
  - teniendo una reunión en persona con tu cliente
  - programando una teleconferencia (u otra plataforma similar)
  - enviando un cuestionario por correo al cliente.
- evaluar los datos recopilados y trasladarlos a un documento que sirva como una referencia al trabajar en el proyecto.

# RECOPIACIÓN DE DATOS

- los **objetivos** de la actividad online a desarrollar
- el **público** al que va dirigido
- el **tipo de contenidos** que albergarán las páginas que forman parte del sitio web según la temática
- las **funcionalidades** necesarias que estas deberían realizar para los usuarios.

# DEFINICIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

- tener en cuenta el **perfil o tipo de usuario** hacia el que está enfocada la actividad online
- enmarcar al público objetivo dentro de un **sector o ámbito de actuación** aunque solo sea con características como la edad, localización o gustos y necesidades concretas
- diseñar una **estructura organizada y atractiva** seleccionando los contenidos adecuados a su demanda

# SELECCIÓN DE CONTENIDOS

- concretar los contenidos del sitio web y sus características antes de realizar cualquier boceto o representación de las páginas para su visualización
- definir los contenidos online, desde los textos hasta las fotografías o multimedia como vídeos e interactivos, antes de diseñar o buscar esquemas o plantillas.
- tener en cuenta que la demanda de cada tipo de contenido en particular conllevará unos requisitos para resolverla.

# INVESTIGACIÓN

- determinar que datos podremos obtener del cliente
- organizar la información recopilada para entender mejor el encargo y las necesidades del cliente
- estudiar a los principales competidores del cliente, los beneficios del producto o servicio a ofrecer, las últimas tendencias, etc
- indagar en el modelo de negocio de la web y en el nicho en que se desenvuelve



# INVESTIGACIÓN

- diseñar la planificación de actividades o tareas en función de los requisitos del sitio web
- dividir las actividades en varias áreas para facilitar que las tareas mantengan un orden en el desarrollo del sitio
- establecer y asignar los recursos a emplear en el desarrollo del sitio web deseado
- elaborar el documento de apoyo para la ejecución del proyecto

# INVESTIGACIÓN

- definir las tecnologías a implementar, así como otros detalles funcionales que es necesario establecer en esta fase
- analizar qué tecnologías están usando los competidores de éxito y evaluar cuáles pueden ser adoptas por la web a desarrollar.

# PLANIFICACIÓN

- **asentar las bases** sobre las que se trabajará durante el todo el proceso de desarrollo.
- **reunir al equipo** para explicarle el proyecto y para que cada especialista aporte soluciones para la consecución de los objetivos de la actividad online

# PLANIFICACIÓN

- llevar a cabo una labor de **investigación del mercado, la competencia y los usuarios**
- **elegir la estrategia de contenidos y a la arquitectura de la información**, es decir, la estructura del proyecto web y la forma de navegar entre los contenidos.
- reunir toda la información y **hacer el inventario de funcionalidades** que debe de reunir el desarrollo final
- **esbozar los primeros prototipos** que, una vez evaluados en las fases iniciales, resultarán en el diseño final.

# PLANIFICACIÓN

- dividir los planteamientos generales en partes más definidas y acotarlas en el tiempo
- ir completando el proyecto por partes que pueden ensamblarse posteriormente
- verificar y testar las distintas partes durante todo el proceso.

# MAPA DEL SITIO

- **organizar los contenidos** para poder beneficiar la rápida asimilación del usuario a la hora de interactuar con los diferentes apartados.
- **analizar la estructura a aplicar** para una correcta disposición de las páginas del sitio web
- **favorecer una navegación intuitiva**, considerando las diferentes áreas temáticas que pudiera abarcar.
- **elegir el nombre adecuado para títulos y menús**

# DISEÑO

- empezar a crear los **elementos gráficos y multimedia** (no antes).
- **realimentar al cliente** todo lo necesario hasta lograr aprobar el diseño definitivo.
- llevar a cabo **tests de usabilidad con prototipos navegables que validarán que la experiencia de usuario** que estamos ofreciendo es la idónea para la audiencia a la que nos queremos dirigir.

# DISEÑO

- crear un **modelo o prototipo visual** de la web
- trabajar en el diseño conceptual del sitio a través de **diagramas UML y diagramas de caso de uso**.
- delimitar el comportamiento de los usuarios de la web mediante **diagramas entidad-relación**
- definir **roles de usuarios** con distintos accesos y permisos.
- **documentar el proceso de diseño conceptual** para que va a ser revisado por el cliente y por los desarrolladores.



# DISEÑO

- trabajar en el diseño gráfico de la web
- elaborar una propuesta para todas las vistas del sitio
- presentar al cliente distintas propuestas que permitan realizar los ajustes necesarios.

# BOCETOS Y MOCKUPS

- presentar un diseño adecuado en función del tipo de la información a mostrar para lograr una experiencia de usuario adecuada e intuitiva.
- desarrollar esbozos o bocetos que muestren maquetas de las páginas con la disposición de los elementos que forman parte de ellas de forma conceptual,
- concretar en detalle la ubicación de los textos, colocación de las imágenes o vídeos, etc...
- permitir cambios constantes para mejora del resultado final

# BOCETOS Y MOCKUPS

- los primeros bocetos podrian ser tanto manuales como digitales (usando herramientas existentes).
- el objetivo es comunicar la idea de forma efectiva al cliente, así que los primeros bocetos pueden ser de baja calidad.
- no se tomarán en cuenta el aspecto gráfico o las medidas exactas de la interfaz, pero sí el formato (vertical/horizontal).

# BOCETOS Y MOCKUPS

- discutir con el cliente sobre ideas o cambios que puedan surgir durante el proceso de desarrollo
- convertir los bocetos a mockups de más alta calidad
- tener en cuenta las medidas exactas y trabajar en base a guías.

# PROTOTIPOS O TEMPLATES

- usar texto de prueba para fijar ciertas secciones aunque lo ideal sea tener todo el contenido antes de hacer la versión final.
- colocar imágenes a modo de muestra, pues las imágenes finales y el texto debería ser proporcionado por el cliente.
- determinar las fuentes y el formato, así como la barra de navegación y colores a emplear en todas las secciones

# PROTOTIPOS O TEMPLATES

- eliminar los contenidos estáticos empleados hasta ahora
- emplear HTML y CSS para desarrollar los prototipos
- dar una muestra de la interactividad del sitio web y la experiencia que ofrecerá a sus usuarios.
- fijar el tipo de interacciones y efectos que van a aplicarse
- realizar pruebas para verificar que todas las interacciones están funcionando.
- tests de usabilidad para detectar problemas y realizar mejoras.

# DESARROLLO

- analizar qué **plataforma o sistema, tecnologías web, lenguajes de programación o gestores de contenidos** serán adecuados para la creación del sitio web
- valorar las **características y ventajas a nivel de diseño y funcionalidad** que debería proporcionar
- fijar el protocolo de actuación en **labores de actualización y mantenimiento** de cara al futuro, especificando quién o quienes se harán cargo de ellas.

# DESARROLLO

- elegir lenguajes de programación y frameworks apropiados
- fijar la configuración y parámetros necesarios para las bases de datos, la optimización del rendimiento final, el cumplimiento de los estándares de accesibilidad web, etc...
- implementar gradualmente las funcionalidades necesarias que hagan que el proyecto funcione correctamente
- desarrollar el front end y el backend por separado
- aplicar metodologías de desarrollo ágiles



# ADAPTABILIDAD Y RESOLUCIONES COMPATIBLES

- considerar la variedad de dispositivos existentes y fijar las diferentes resoluciones donde visualizar el sitio web
- definir cómo se visualizarán las páginas en las alternativas posibles especificando las características de RWD soportadas por el sitio web.
- determinar que contenidos serán mostrados en los dispositivos móviles para evitar perjudicar la visualización del conjunto

# DISPOSICIÓN DEL CONTENIDO

- definir que contenidos son más atractivos y relevantes
- determinar ¿qué páginas mostrarán qué contenidos? y ¿de qué forma y dónde se mostrarán estos contenidos en ellas?
- colocar y adaptar estos contenidos en los prototipos desarrollados previamente para facilitar la comprensión.
- realizar cambios relacionados con otras etapas si fuera necesario para poder alcanzar el diseño final

# DISEÑO ESTÉTICO, CORPORATIVO Y FUNCIONAL

- trabajar en un diseño web moderno y funcional de las páginas del sitio utilizando las técnicas y aplicaciones necesarias o la combinación de ellas para hacerlo
- utilizar frameworks, plataformas y plantillas considerando los requerimientos de anteriores etapas.
- cumplir las expectativas en cuanto a estética y corporatividad representativas de la empresa o marca, pero también otras que habrá que dotar de cierta funcionalidad.

# IMPLEMENTACIÓN DE TECNOLOGÍAS WEB

- incorporar las funcionalidades restantes que necesitan los elementos del sitio web que lo requieran
- responder adecuadamente a las interacciones del usuario a través del navegador o de tecnologías del servidor.
- usar los lenguajes de programación apropiados o selección de los módulos y plugins necesarios para la implementación

# PRUEBAS Y LANZAMIENTO DEL SITIO WEB

- poner a prueba el sitio web al completo incluyendo cada una de las páginas que lo componen y sus funcionalidades
- navegar entre sus diversas secciones y menús en diferentes exploradores y dispositivos
- detectar y corregir posibles problemas de compatibilidad o navegabilidad en el sitio web
- verificar que páginas y contenidos cumplan los estándares web actuales y las normas básicas de accesibilidad

# PRUEBAS Y LANZAMIENTO DEL SITIO WEB

- elegir el proveedor de servicios de alojamiento o servidor particular para el despliegue del sitio web
- cargar los archivos que componen el sitio web en los directorios correspondientes del servidor
- verificar que los buscadores puedan acceder sin problema a la información de las páginas para su indexación.

# MANTENIMIENTO

- dar soporte durante cierto tiempo que depende del uso del proyecto web o del tiempo especificado por contrato.
- incluir desde actualizaciones y mejoras continuas de lo ya existente hasta el desarrollo de nuevas funcionalidades.
- dar soporte técnico al cliente para solventar posibles errores que no se hayan detectado durante los tests
- definir procesos a utilizar para poder incorporar nuevos contenidos o renovar y actualizar los existentes.