**Arquitectura de un sistema de información web**

Grupo C1.019

<https://github.com/pabpergas/DP2>

Javier Ulecia García Rubén Romero Sánchez

Email: [javulegar@alumn.us.es](mailto:javulegar@alumn.us.es)  Email: [rubromsan@alum.us.es](mailto:rubromsan@alum.us.es)

Rafael Duque Colete Pablo Rodríguez Sánchez

Email: rafduqcol@alum.us.es Email: [pabrodsan11@alum.us.es](mailto:pabrodsan@alum.us.es)

Pablo Pérez Gaspar

Email: [pabpergas@alum.us.es](mailto:pabpergas@alum.us.es)

15/02/2024



Grado en Ingeniería del Software – Diseño y Pruebas II

# Introducción

La arquitectura de un sistema de información web es la estructura técnica y funcional del sistema que define cómo se van a integrar y van a trabajar los distintos componentes para el cumplimiento de los requisitos establecidos.

# Contenidos

Existen varios patrones de arquitectura que se utilizan, como el modelo vista-controlador, el patrón de tres capas, el patrón cliente-servidor, el basado en microservicios…

El patrón de tres capas incluye la capa de presentación, que se encarga de la interacción con el usuario, la de lógica de negocio, la cual implementa las reglas de negocio junto con los requisitos, la de almacenamiento de datos, que guarda los datos del sistema.

La elección de las tecnologías puede variar según las necesidades del sistema, las más comunes son lenguajes de programación como Java, bases de datos como MySQL y frameworks como Spring, React.

La arquitectura debe diseñarse para poder manejar el aumento de tráfico y datos sin afectar al rendimiento. También debe estar diseñada para garantizar la protección de los datos y la información que se maneja, para ello se pueden utilizar técnicas de autenticación, encriptación de datos o validación.

# Conclusiones

La arquitectura de un sistema de información web es esencial para el rendimiento, escalabilidad y seguridad del sistema, debe ser diseñada minuciosamente para que sea capaz de cumplir con los requisitos del negocio.

# Bibliografía

*Intencionadamente en blanco.*