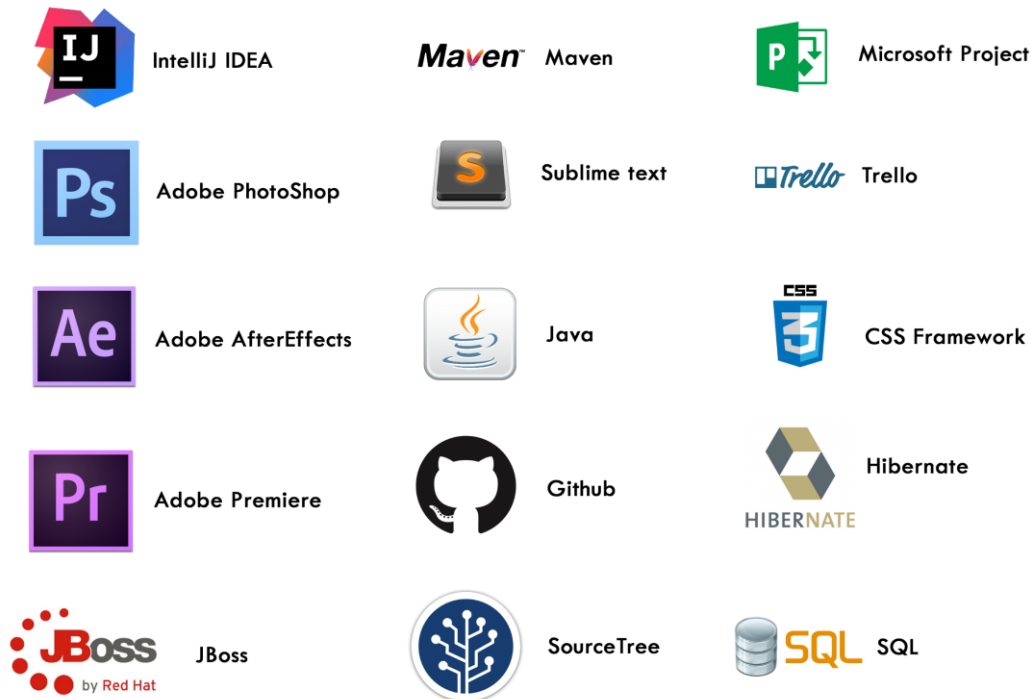


# ELEMENTOS Y TECNOLOGÍAS A UTILIZAR

EN LA PRODUCCIÓN Y  
DESARROLLO DE LA  
APLICACIÓN “ALPHA SCHOOL”

CERBERUS

---



|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>IntelliJ IDEA</b>      | Ambiente de desarrollo integrado (IDE) para la programación de la aplicación en Java.             |
| <b>Adobe Photoshop</b>    | Para diseñar logos, carteles y elementos gráficos de la aplicación.                               |
| <b>Adobe AfterEffects</b> | Para la postproducción del vídeo publicitario de la aplicación.                                   |
| <b>Adobe Premiere</b>     | Para el montaje del vídeo publicitario.   |
| <b>JBoss</b>              | Servidor de aplicaciones Java.  |
| <b>Maven</b>              | Gestor POM para la creación y gestión de proyectos Java.  |
| <b>Sublime Text</b>       | Editor de texto, para la edición y visualización de código.                                       |
| <b>Java</b>               | Lenguaje de programación en que se desarrollará la aplicación.                                    |
| <b>Github</b>             | Para el repositorio del proyecto.   |
| <b>SourceTree</b>         | Parte cliente e interfaz gráfica para el manejo del repositorio del proyecto.                     |
| <b>Microsoft Project</b>  | Gestor del proyecto offline para repartir y definir tareas.                                       |
| <b>Trello</b>             | Gestor de tareas online.  |
| <b>CSS Framework</b>      | Entorno que utilizaremos para el diseño CSS de la aplicación (Por definir)                        |
| <b>Hibernate</b>          | Herramienta para mapear atributos entre la base de datos y el modelo de objetos de la aplicación. |
| <b>SQL</b>                | Lenguaje a utilizar para declarar la base de datos.   |