**Indicaciones iniciales proyecto.**

Para empezar el proyecto tenéis que seguir estos pasos.

1.- Entregar un anteproyecto, que es poner sobre papel la idea del proyecto que vais a hacer. Os mando un documento con lo que tenéis que mandar, que se llama **DAM2 Anteproyecto**, ahí indicáis el título del proyecto, una descripción, objetivos y tecnologías y herramientas que usáis.

2.- Enviar el anteproyecto. Cada alumno va a tener un profesor tutor de proyecto, pero como no os hemos asignado profesor aun, me lo podéis enviar a mí.

**¿ Cómo puede ser el proyecto?**

Se podrá elegir un tema:

1. Aplicación en Java con acceso a una base de datos Oracle.
2. Aplicación en Visual C#.net con acceso a una base de datos Oracle o SQL Server.
3. Aplicación para dispositivos móviles para alguno de los S.O. más extendidos: Android, iOS, Windows Phone, con acceso a una base de datos local SQLite.
4. Aplicación web en ASP, PHP, ASP.net con acceso a una base de datos MySQL, (también se podrán utilizar gestores de contenido).
5. Juego Arcade o similar en Java o Visual C#.net o en alguno de los lenguajes de programación designados para ello como Unity.

Si tenéis pensado otra cosa la podéis comentar con nosotros y le podemos dar el visto bueno, no es algo que sea cerrado.

3.- Una vez que está aprobado el anteproyecto, os ponéis con el proyecto.

4.- Para la entrega en papel debéis seguir el índice-guía que os paso con las indicaciones que se os dice. Tenéis que seguir todas las indicaciones y todos los puntos. El documento se llama **DAM2 Indice\_guia\_proyecto**.

5.- No sabemos cuándo va a terminar esto, así que empezar con esto y así lo tenéis adelantado y si lo termináis pues mucho mejor, una cosa que nos quitamos.