

**PROYECTO DE**

**DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

***(TÍTULO DEL PROYECTO)***

*(Nombre y Apellidos)*

Índice

[1. Especificación de la aplicación 1](#_Toc34731835)

[1.1. Definición de la aplicación 1](#_Toc34731836)

[1.2. Catálogo de requisitos 1](#_Toc34731837)

[2. Desarrollo de la aplicación 1](#_Toc34731838)

[2.1. Mapa de navegación de la aplicación 1](#_Toc34731839)

[2.2. Interfaz gráfica de la aplicación 1](#_Toc34731840)

[2.3. Almacenamiento de la información 1](#_Toc34731841)

[3. Construcción de la aplicación 2](#_Toc34731842)

[3.1. Tecnologías seleccionadas 2](#_Toc34731843)

[3.2. Herramientas utilizadas 2](#_Toc34731844)

[4. Implantación o publicación de la aplicación 2](#_Toc34731845)

[4.1. Recursos físicos y lógicos 2](#_Toc34731846)

[4.2. Procedimiento de implantación 2](#_Toc34731847)

# 1. Especificación de la aplicación

*(La especificación de la aplicación tiene como objetivo principal la obtención de una descripción detallada de la aplicación, de manera que satisfaga las necesidades de información de los usuarios y sirva de base para el posterior desarrollo de la misma.)*

## 1.1. Definición de la aplicación

*(Describir la aplicación propuesta de forma clara y sencilla.)*

## 1.2. Catálogo de requisitos

*(Enumerar y describir por medio de un listado o enumeración detallada y priorizada cada una de las especificaciones o funcionalidades particulares que debe cumplir la aplicación.)*

# 2. Desarrollo de la aplicación

*(El Desarrollo del proyecto tiene como objetivo principal la obtención de todas las actividades y tareas que se deben llevar a cabo para desarrollar la aplicación, cubriendo el diseño, la construcción y las pruebas de la aplicación.)*

## 2.1. Mapa de navegación de la aplicación

*(Diseñar el mapa de navegación de la aplicación, es decir, la representación gráfica de las relaciones entre los distintos módulos, pantallas o páginas que forman parte de la aplicación. Para ello se puede utilizar alguna herramienta específica: Word, Dia, etc.)*

## 2.2. Interfaz gráfica de la aplicación

*(Diseñar la interfaz gráfica de la aplicación, es decir, realizar el boceto de cada módulo, pantalla o página que forman parte de la aplicación. Para ello se puede utilizar alguna herramienta de prototipado rápido: balsamiq, ninjamock, pop, draw.io, etc.)*

## 2.3. Almacenamiento de la información

*(Diseñar el almacenamiento de la información de manera que se muestre la estructura y el modo de almacenar, organizar y manipular los datos de la aplicación. Para el almacenamiento de la información se pueden utilizar modelos basados en bases de datos relacionales, bases de datos nativas XML o simplemente archivos XML.)*

# 3. Construcción de la aplicación

*(La construcción de la aplicación tiene como objetivo final la implementación de los distintos componentes que forman parte de la aplicación, a partir del conjunto de especificaciones obtenidas en la fase de descripción y desarrollo de la misma.)*

## 3.1. Tecnologías seleccionadas

*(Enumerar y describir las tecnologías seleccionadas para la construcción de la aplicación correspondiente y pueden ser: sistemas operativos, lenguajes de programación, lenguajes de marcado, frameworks, librerías, emuladores, etc.)*

## 3.2. Herramientas utilizadas

*(Enumerar y describir las herramientas utilizadas para la construcción de la aplicación correspondiente y pueden ser: servidores web, servidores de aplicaciones, entornos de programación, aplicaciones de tratamiento de imágenes, aplicaciones de creación y administración del almacenamiento de la información, previsualizadores de código, etc.)*

# 4. Implantación o publicación de la aplicación

*(Una vez que la aplicación ha superado la fase de construcción, es el momento de implantarla, registrarla, publicarla o distribuirla con el fin de que los usuarios finales puedan utilizarla.)*

## 4.1. Recursos físicos y lógicos

*(Enumerar y describir los recursos físicos y lógicos para la implantación o publicación de la aplicación, es decir, los medios hardware (servidores web o de aplicaciones, clientes web, smartphones, tablets, etc.) y software (hosting remoto, tiendas de aplicaciones, etc.) necesarios para implantar la aplicación.)*

## 4.2. Procedimiento de implantación

*(Enumerar y describir la secuencia de tareas o actividades necesarias para implantar la aplicación de forma definitiva.)*