


	<p>Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web</p> <p><b>ANTEPROYECTO</b></p>	
<p>2017/2018</p>	<p>Desarrollo de Aplicaciones Web</p>	<p>Página 1 de 1</p>

## 1. ESTRUCTURA DEL ANTEPROYECTO

---

El anteproyecto debe constar al menos de los siguientes apartados:

1. Título del proyecto (y nombre de la aplicación).

2. Descripción general del proyecto.

En este punto se debe explicar el objetivo general que se persigue con el proyecto, justificando el por qué de su desarrollo y qué necesidades van a ser cubiertas con el mismo.

3. Objetivos específicos.

En el tercer apartado se indicarán los objetivos concretos que se van a alcanzar con este proyecto y se detallarán las funcionalidades que presentará el mismo. Será preciso señalar qué perfiles de usuario identifica la aplicación y qué tareas específicas y concretas realizan cada uno de ellos.

Este punto es muy importante porque es un pre-acuerdo de lo que finalmente debe, o no, cubrir tu proyecto para considerarse óptimo.

4. Tecnologías y herramientas.

El cuarto punto recoge las tecnologías y herramientas que se van a emplear resaltando sobre todo aquellas que requiera de una autoformación porque no se haya trabajado en el ciclo.

Ten cuenta que como mínimo deben aparecer las tecnologías que se consideran obligatorias y se recogen en la guía del proyecto. Si vas a investigar y trabajar con otras tecnologías, APIs o frameworks debes especificar cuáles y para qué propósito.

Finalmente se deben recoger las herramientas software que se van a emplear: entorno de desarrollo integrado, servidor web local (y remoto si ya lo has decidido), herramienta para la administración de la base de datos, navegadores de pruebas, cliente FTP, paquete ofimático, herramienta de diagramación, herramienta de prototipado, etc.