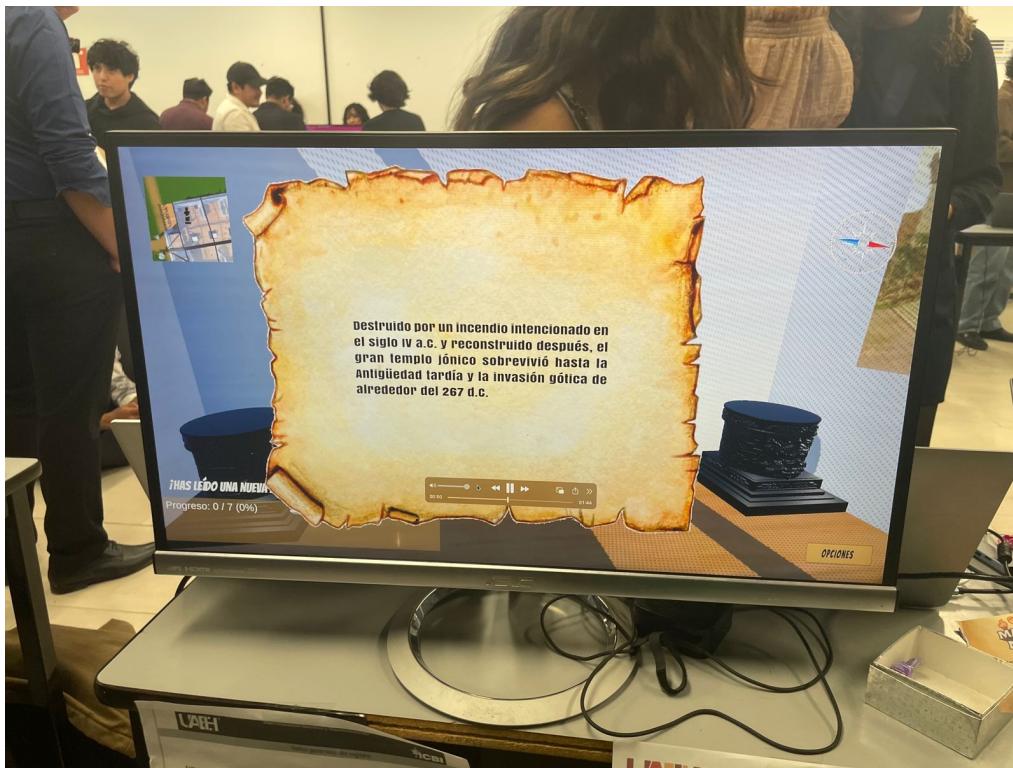


MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO: MUSEO INTERACTIVO VIRTUAL

Integrantes:

- Calvo Escamilla Angel Jassiel
- De Santiago Velázquez Diana Elizabeth
- Delgado Aliva Itzel Itzari
- Villa Callejas Yareli





Descripción del problema abordado: El problema que identifique es que se puede presentar una dificultad para gestionar, almacenar y acceder de forma eficiente a grandes volúmenes de información cultural y educativa sobre las maravillas del mundo antiguo en un entorno interactivo y virtual. En este tipo de aplicaciones, los datos como modelos 3D, imágenes, textos históricos y registros de usuarios pueden ser extensos y pueden requerir muchos recursos y presentar problemas de rendimiento

Propuesta de solución: Una solución podría ser implementar una arquitectura basada en las bases de datos distribuidas para el "Museo Interactivo Virtual". Esta opción permite almacenar la información, distribuyendo los datos históricos, multimedia y de interacción entre varios nodos.

Aplicación de conceptos, teorías y/o herramientas del curso:

Fragmentación y replicación de datos: Podríamos dividir la información (por ejemplo, las descripciones, modelos 3D o recursos multimedia de cada maravilla) entre distintos fragmentos, manteniendo un mejor control de cada tipo de elemento en este proyecto, también si en el futuro se planea hacer más grande este proyecto se podría tener una mejor gestión de los atributos