## 3.3 Categoría C: PAQUETES BÁSICOS DIRIGIDOS A LA INDUSTRIA

### 3.3.1 Painting

*Nombre del criterio: Painting.*

*Descripción: El software es apto para realizar funciones de dibujo.*

*Tipo de valor: Texto Libre.*

### 3.3.2 Modelling

*Nombre del criterio: Modelling.*

*Descripción: El software es apto para realizar funciones de modelado.*

*Tipo de valor: Texto Libre.*

### 3.3.3 Animation Tools

*Nombre del criterio: Animation Tools.*

*Descripción: El software es apto para realizar funciones de animación.*

*Tipo de valor: Texto Libre.*

### 3.3.4 C/C++ Dev.

*Nombre del criterio: C/C++ Dev.*

*Descripción: El software es apto para realizar trabajos programados en C++.*

*Tipo de valor: Texto Libre.*

### 3.3.5 Soft Bodies

*Nombre del criterio: Soft Bodies.*

*Descripción: El software es apto para realizar cuerpos animados.*

*Tipo de valor: Texto Libre.*

## 3.4 Categoría D: SECTORES DONDE DE USA LA TECNOLOGÍA

### 3.4.1 Videojuegos

*Nombre del criterio: Videojuegos.*

*Descripción: Nos muestra si el software tiene la posibilidad de ser usado en la industria del videojuego.*

*Tipo de valor: Boolean (SI/NO).*

### 3.4.2 Peliculas

*Nombre del criterio: Peliculas.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para la industria de las peliculas.*

*Tipo de valor: Boolean (SI/NO).*

### 3.4.3 Diseño WEB

*Nombre del criterio: Diseño WEB.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para empresas que se dedican al diseño u plicación WEB.*

*Tipo de valor: Boolean (SI/NO).*

### 3.4.4 Realidad Virtual

*Nombre del criterio: Realidad Virtual.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para empresas que realicen proyectos en realidad virtual o realidad aumentada.*

*Tipo de valor: Boolean (SI/NO).*

### 3.4.5 Diseño

*Nombre del criterio: Diseño.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para empresas que realicen diseños ya sean artísticos o arquitectonicos.*

*Tipo de valor: Boolean (SI/NO).*

# 6. Recomendaciones

## 6.1 Situación 1

Situación 2

6.2.1 Descripción de la situación

Demos la posible situación de que somos una empresa dedicada a la fabricación de figuras de acción. Como empresarios buscamos el máximo realismo en nuestros productos, por ello necesitamos un software que añada ciertos detalles a nuestras figuras.

6.2 Recomendación de tecnología a utilizar

Proponemos utilizar para esta situación las herramientas: “Blender” o “SketchUp”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterios relevantes para la decisión | Ventajas de Blender | Ventajas de SketchUp |
| Realismo | Es un programa mas destinado a este aspecto, así que siempre el realismo va a ser 100% | Al no ser una herramienta destinada para dicha tarea el realismo no es 100% |
| Complejidad | No requiere mucha complejidad al realizar la tarea | Es un poco mas complejo que su rival, pero tampoco de una forma exagerada |
| Adaptabilidad | Es un programa especialmente diseño para esto con lo cual la adaptabilidad es directa | Al no ser una herramienta destinada a tal efecto, la adaptabilidad cuenta un poco mas que su rival |