## 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.*

### 3.3.4 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 es apto para realizar trabajos de Videojuegos.*

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

### 3.4.2 Peliculas

*Nombre del criterio: Peliculas.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para realizar trabajos de realización de películas.*

*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 realizar maquetaciones y diuseños 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 realizar trabajos de Realidad Virtual.*

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

### 3.4.5 Diseño

*Nombre del criterio: DIseño.*

*Descripción: Nos muestra si el software es apto para realizar trabajos de diseño.*

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

# 6. Recomendaciones

## 6.1 Situación 1

### 6.1.1 Descripción de la situación

*Una posible situación en el caso de comparar dos herramientas CASE, podría ser el caso de una empresa de desarrollo muy interesada en tecnologías open source, que programa sólo en Java, con equipos de desarrollo pequeños, que utiliza UML como notación, etc, etc*…

### 6.1.2 Recomendación de tecnología a utilizar

Debe indicarse la tecnología propuesta para esa situación.

Debe incluirse una tabla como la siguiente, mostrando las ventajas, respecto a los criterios, que ofrece cada tecnología en esa situación concreta.

Incluir sólo los criterios sobre los que se aprecien ventajas de una de las tecnologías frente a otra. No incluir criterios que no sean relevantes para la decisión (por ejemplo, el criterio “autor” seguramente no será relevante).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterios relevantes para la decisión | Ventajas tecnología 1 | Ventajas tecnología 2 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |