**Introducción**

En el presente trabajo se describirá el desarrollo del proyecto denominado “ ” consiste en un probador de ropa virtual

Se estudiarán los diferentes fenómenos que interactúan con el proyecto, pero antes se harán los diseños gráficos de la aplicación y junto con la simulación, se tendrá una metodología para así proceder con seguridad a la implementación del proyecto, en donde se pondrá a prueba la información obtenida en los procesos de análisis, diseño y simulación.

Se darán conocer los objetivos que se persiguen para el cumplimiento del proyecto. También, se describirá la metodología que se implementó para el desarrollo de este proyecto, explicando cada fase que esta conlleva para su ejecución y desarrollo. De igual manera se habla sobre los objetivos del proyecto y la justificación del porqué de la implementación del mismo.

Contiene todo sobre las herramientas, programas y demás puntos importantes que se utilizaron durante el proyecto, estos se complementaron o quitaron a medida del avance del mismo.

**Objetivo general**

Desarrollar una aplicación de escritorio que conectada a un Kinect, sea capaz de reconocer una serie de movimientos básicos con los que controlara la aplicación y así se pueda visualizar las prendas que ofrece una tienda departamental en los clientes.

**Objetivo especifico**

* Desarrollar una aplicación de escritorio, para una tienda comercial, que muestre los productos que maneja.
* La aplicación permitirá al usuario visualizar las prendas que tenga la tienda departamental
* El usuario podrá tomar una fotografía de él, y con ella, probar la imagen de la ropa que quiera probarse.
* Por cada prenda escogida, la aplicación mostrara posibles artículos que puede obtener el cliente.
* Por medio de movimientos gesticulados hacia el Kinect, se mandarán los datos a la aplicación de escritorio.
* Se mostrarán estadísticas a la empresa, de los productos que más ventas generan.
* El usuario visualizara el precio de las prendas que se haya probado.
* identificar tecnologías existen en la actualidad y cuáles fueron sus antecedentes, de manera que podamos decidir cuál de ellas es la más apropiada para desarrollar el proyecto
* conocer en profundidad que partes dispone y cuál es el funcionamiento del sensor Kinect.
* Simular las posibles funciones que tendrá la aplicación para analizar el comportamiento, teniendo en cuentas las características que cuenta la herramienta de desarrollo y la funcionalidad de Kinect.
* Presupuestar toda la solución incluyendo otras obras adicionales necesarias para la realización del proyecto.

# **1.5 Justificación**

Las operaciones al menudeo, como en tiendas de ropa, hacen uso de la tecnología para reducir costos operativos, aumentar la seguridad de la tienda y ofrecer una experiencia de compra agradable para los clientes. Los empresarios del siglo XXI que quieran abrir una tienda de ropa deben estar familiarizados con la gama de herramientas tecnológicas que necesitan para manejar sus tiendas sin problemas y competir con las grandes empresas de su área.

Ya no se va a requerir del Photoshop para ver cómo luciríamos con determinado vestuario gracias a la tecnología que se presenta en el presente proyecto. Imaginen un vestidor de ropa "inteligente" que sugiera unos jeans que vayan bien con la camiseta roja que acabas de llevar. Captura un video, para que puedas comparar las imágenes con otras camisetas que llevaste para probar. Incluso te muestra cómo se vería la camiseta, sin que tengas que ponértela. Por tal motivo le presentamos “nombre de la aplicación” . que esta dirigida a las tiendas que están explorando el importante papel que juegan los vestidores en las decisiones de la compra. Utilizando tecnología que le permite al comprador ver cómo se ven en cierto atuendo sin tener que probárselo.

El presente proyecto representa una oportunidad para poner en práctica los conocimientos, habilidades adquiridas hasta este momento en el área de ITI. En el ámbito tecnológico, el presente proyecto se justifica porque se utilizará herramientas de desarrollo más actuales y se utilizara equipo de vanguardia en la implementación de dicha aplicación. Mediante un estudio detallado, se determinará la viabilidad para poder llevar a cabo dicho proyecto.

Ambientalmente, el presente proyecto no representa repercusión alguna, ya que su implementación no acarreará consigo problemas de contaminación, se eligió un kicnet ya que este tiene la ventajas de tener grandes funciones las cuales son el reconocimiento de voz y detección de movimientos las cuales sirven para la implementación sin la necesidad de comprar sensores de movimientos ,cámaras ni micrófonos, y de la misma forma cuenta con herramienta de desarrollo para sacar al máximo sus funciones y no necesitar de herramientas adicionales.

Es por ello que el proyecto se justifica teniendo como argumento la necesidad de mejorar el sistema de ventas en una tienda departamental, es por eso se propone la realización de un probador virtual.

**Estudio de viabilidad.**

En este punto se analizarán las diferentes opciones de las que disponemos para llevar a cabo el proyecto. Se compararán los diferentes dispositivos que pueden ser utilizados, las librerías de desarrollo existentes o los lenguajes de programación que pueden ser utilizados, con el fin de fijar los elementos a utilizar.

de la que no se tienen conocimientos previos, de modo que consigamos una base teórica sobre el desarrollo del proyecto.