**INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB DE MODA.**

**Garayar Velásquez Daniel**

**Leguía Alarcón Jhon Alexander.**

**Córdova Junco Hipólito.**

***Universidad Nacional José María Arguedas***



**Abstract**

*Today's web applications are revolutionizing the productivity and efficiency of processes worldwide, facilitate remote access and backups of the information, and updating and visualization of data.*

*The fashionable web application will make it easier for different customers so that they can simulate the different options to dress the collections of existing brands in the gallery, the customer will have the option to enter different options such as sex, height and weight to personalize the avatar and achieve maximum client similarity and avatar,*

*The application will facilitate perform all tasks tested different garments on display at the gallery, as the application is on the web and accessible to different users.*

*The benefit is not only for customers but also for companies that are interested as it will allow them to have greater control of stock so we can determine which clothes arouse more interest in potential customers, new trends, colors, patterns, accessories, etc. that you like because its cadence test and all that data you can set stats for fashion design of future seasons and therefore always up to date or as they say "fashionable." In addition to significantly increase its number of customers and therefore its revenue.*

*The methodology used for the design and development of web application simulator will be the fashion SCRUM methodology as it is a methodology for agile development of mobile applications. Which allow the application developed is of low quality and the programming language HTML5, JavaScript.*

*The processes that take place, such as display and disseminate the avatar to the selected items.*

***Keywords***

*•* ***Simulator fashion:*** *Let’s see how a garment is without having to put it really.*

*•* ***Web Application:*** *software engineering is called web application tools that users can use a web server accessed via the Internet or an intranet using a browser.*

*•* ***Fashion:*** *This refers to the ways that mark a specific place or time, especially those related to dress or decorate*

*•* ***Played Language:*** *A programming language that is designed to be executed by an interpreter, as opposed to compiled languages.*

*•* ***Quality:*** *This refers to the set of inherent properties to an object that give ability to satisfy stated or implied needs*

**Resumen**

*En la actualidad las aplicaciones web están revolucionando la productividad y la eficiencia de los procesos en todo el mundo, facilitan el acceso remoto y respaldos de la información, además la actualización y visualización de los datos.*

*El aplicativo web de moda va facilitan a los diferentes clientes para que puedan simular las diferentes opciones de vestir con las diferentes colecciones de prendas existentes en la galería, el cliente tendrá la opción de ingresar diferentes opciones como el sexo, talla y peso para personalizar al avatar y lograr la mayor semejanza posible de cliente y avatar,*

*El aplicativo permitirá facilitara realizar todas las tareas de probarse las diferentes prendas de vestir que se exhiben en la galería, ya que el aplicativo se encuentra en la web y es accesible para diferentes usuarios.*

*El beneficio no es sólo para los clientes sino también para las empresas que estén interesados ya que les permitirá tener un mayor control del stock y así poder determinar qué prendas más interés despiertan en los potenciales clientes, las nuevas tendencias, colores, modelos, complementos, etc. que más gusten debido a su cadencia de prueba y con todos esos datos puede establecer estadísticas para el diseño de moda de las futuras temporadas y por consiguiente estar siempre al día o como se suele decir "de moda”. Además de aumentar considerablemente su número de clientes y por consiguiente sus ingresos.*

*La metodología a emplearse para el diseño y desarrollo de la aplicación web de simulador de moda será la metodología SCRUM, ya que es una metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles agiles. La cual permitirá que el aplicativo desarrollado sea de calidad y bajo el lenguaje de programación de HTML5, JavaScript.*

*Los procesos que se llevan a cabo, tales como: mostrar y difundir el avatar con las prendas seleccionadas.*

***Palabras Claves***

### *Simulador de moda : Permite ver cómo queda una prenda de ropa sin tener que ponérsela de verdad.*

* ***Aplicación web*** *:**En la*[*ingeniería de software*](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_de_software)*se denomina aplicación web a aquellas*[*herramientas*](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica)*que los usuarios pueden utilizar accediendo a un*[*servidor web*](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_web)*a través de* [*Internet*](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet)*o de una*[*intranet*](http://es.wikipedia.org/wiki/Intranet)*mediante un*[*navegador*](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web)*.*
* ***Moda*** *:**Se refiere a las costumbres que marcan alguna época o lugar específico, en especial aquellas relacionadas con el vestir o adornar*
* ***Lenguaje Interpretado*** *: Es un*[*lenguaje de programación*](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n)*que está diseñado para ser ejecutado por medio de un*[*intérprete*](http://es.wikipedia.org/wiki/Int%C3%A9rprete_(inform%C3%A1tica))*, en contraste con los*[*lenguajes compilados*](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_compilado)*.*
* ***Calidad***  *:**Se refiere al conjunto de propiedades inherentes a un objeto que le confieren capacidad para satisfacer necesidades implícitas o explícitas.*

**Introducción**

En la actualidad las aplicaciones web están revolucionando la productividad y la eficiencia de los procesos en todo el mundo. Las aplicaciones web facilitan el acceso remoto, respaldos de la información, además de actualización y visualización de los datos en tiempo real. En la presente investigación presenta el desarrollo de un aplicativo de simulador de moda permite ver como una prenda de ropa queda sin tener que estar puesta.

Este artículo presenta el desarrollo de una aplicación web como una solución a la perdida tiempo que se emplea al ir a una galería para adquirir alguna prenda de vestir, con el propósito de automatizar los procesos que se llevan a cabo, tales como el tiempo, para que así que el cliente pueda acceder a la aplicación. Asimismo permitirá al cliente interactuar con la aplicación de manera fácil, sencilla y amigable a la hora de usarlo.

El presente aplicativo nos permitió ampliar el conocimiento de las diferentes funciones que ofrece html5 y JavaScript en el procesamiento de imágenes.

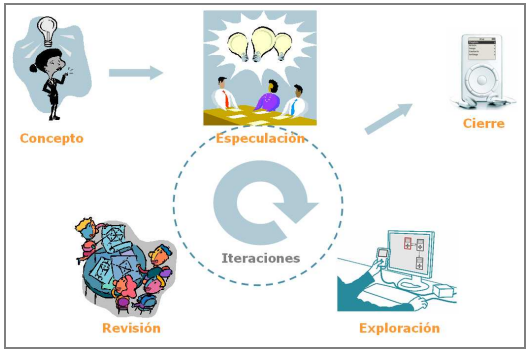
El contenido de este artículo se distribuye de la siguiente manera: en la sección 2 se discute la Metodología, es decir las tecnologías utilizadas para el desarrollo de la solución. En la sección 3 se describe los resultados de la Aplicación, seguida de la sección, la sección 4 dedicada a la discusión. Finalmente, en la sección 5 concluimos y sección 6 realizamos Agradecimientos, Referencias, Datos de Contacto.

**Métodos**

La metodología con el cual se desarrollara el aplicativo web será el “Scrum”, Scrum es una metodología de desarrollo muy simple, que requiere trabajo duro porque no se basa en el seguimiento de un plan, sino en la adaptación continua a las circunstancias de la evolución del proyecto **(Palacio, 2014).**

(Palacio, 2014) indica que Scrum es una metodología ágil, y como tal:

* Es un modo de desarrollo de carácter adaptable más que predictivo.
* Orientado a las personas más que a los procesos.
* Emplea la estructura de desarrollo ágil, incremental basada en iteraciones y revisiones.



***Figura 1. Estructura del desarrollo ágil.***

Para entender el ciclo de desarrollo de Scrum es necesario conocer las 5 fases que definen el ciclo de desarrollo ágil:

1. **Concepto:** Se define de forma general las características del producto y se asigna el equipo que se encargará de su desarrollo.
2. **Especulación:** en esta fase se hacen disposiciones con la información obtenida y se establecen los límites que marcarán el desarrollo del producto, tales como costes y agendas.

Se construirá el producto a partir de las ideas principales y se comprueban las partes realizadas y su impacto en el entorno. Esta fase se repite en cada iteración y consiste, en rasgos generales, en:

* Desarrollar y revisar los requisitos generales.
* Mantener la lista de las funcionalidades que se esperan.
* Plan de entrega. Se establecen las fechas de las versiones, hitos e iteraciones. Medirá el esfuerzo realizado en el proyecto.

1. **Exploración:** Se incrementa el producto en el que se añaden las funcionalidades de la fase de especulación.
2. **Revisión:** El equipo revisa todo lo que se ha construido y se contrasta con el objetivo deseado.
3. **Cierre:** Se entregará en la fecha acordada una versión del producto deseado. Al tratarse de una versión, el cierre no indica que se ha finalizado el proyecto, sino que seguirá habiendo cambios, denominados “mantenimiento”, que hará que el producto final se acerque al producto final deseado.

**Resultados**

La elaboración del proyecto se encuentra en un 80% el cual no se llegó a concluir debido a la falta de disposición de tiempo, materiales (libros).

La aplicación ya dispone de las diferentes herramientas para realizar la simulación como el menú efectos para darle los diferentes vistas de las imágenes, el menú archivo el que permite realizar las operaciones de : guardar archivo, cerrar archivo, abrir un nuevo archivo, el menú sexo para seleccionar el sexo del cliente y de acurdo a la selección se mostrara el avatar y la galería de imágenes y dentro de la cual se realizara la simulación de moda, en el que el cliente podrá realizar todas las distintas opciones de vestimenta, también podrá ver las diferentes prendas en su tamaño original al hacer un click sobre ellas.

**Discusión**

No se ha logrado concluir con totalidad el aplicativo web por lo que tiene ciertas limitantes como la de solo poder arrastrar una sola prenda.

El manejo de Array de imágenes dentro de canvas no se pudo lograr por la poca disposición de información por el cual no se pudo implementar un Array de imágenes dentro de canvas, el simulador va a contar con el Drag (Arrastrar) y Drop (Soltar) que tendrá como contenedor a un <div></div> y cono destino el canvas no se pudo implementar para las imágenes ubicadas en la galería por la que solo se limitó a mostrar dichas imágenes en su tamaño original.

Uno de los objetivos no culminados fue la de un aplicativo web en 3D, JavaScript nos brinda una gran variedad de funcionalidades con la que se podrá realizar una aplicación web de calidad, así como también los CSS son uno de los recursos indispensables para el diseño y maquetación de interfaces de páginas web.

Adobe Photoshop CS6, Corel Draw X5, son herramientas indispensables para el manejo de imágenes.

**Conclusión**

*En las diferentes galerías de nuestra provincia de Andahuaylas, región de Apurímac que se dedican a la venta de prendas de vestir no cuentan con un aplicativo simulador de modas, ya que mediante ese aplicativo van a poder acceder de manera sencilla e interactiva a las diferentes prendas de vestir que ofrecen las distintas galerías, puesto ya que los recursos tecnológicos son un gran aporte para lo que es marketing.*

*La aplicación da una solución a los problemas de tiempo, ya que los cliente que quieran adquirir una prenda de vestir van tener que acceder a la web en la dónde va a estar el aplicativo de simulador de modas a hacer la simulación correspondiente con avatar que se va a adaptar a una medida y a un peso, el presente aplicativo ayudaría en moda con respecto a lo tiempo, comodidad.*

**Agradecimiento**

*Agradezco a Dios por sobre todas las cosas que me haya puesto en mi camino a personas buenas que me apoyaron en el feliz término de esta aplicativo que significa un paso más en la vida para ser mejores y servirle a la población de Andahuaylas.*

*Le agradezco a mis padres, que nos motivan cada día a salir adelante e impulsándome a intentarlo una vez más, a no desfallecer en el intento aunque todas las circunstancias indiquen que no se puede.*

*Agradezco a mis docentes que nos imparten día a día sus conocimientos y guían en el desarrollo de investigaciones.*

**Referencias**

**Descarga de los JQuery Utilizados**

URL: http://blog.jquery.com/2012/11/13/jquery-1-8-3-released/

URL: http://srobbin.com/jquery-plugins/backstretch/

http://www.dailycoding.com/Posts/imagelens\_\_a\_jquery\_plugin\_for\_lens\_effect\_image\_zooming.aspx

**Descarga de los Generadores de gradientes**

URL: http://www.colorzilla.com/gradient-editor/

**HTML5**

URL: http://www.w3schools.com/html/html\_editors.asp

**CSS3**

URL: http://www.w3schools.com/css/css3\_intro.asp

**Canvas**

URL: http://www.desarrolloweb.com/manuales/manual-canvas-html5.html

http://www.w3schools.com/html/html5\_canvas.asp

**JavaScript**

URL: http://www.w3schools.com/js/

**Drag-Drop**

URL: http://www.w3schools.com/html/html5\_draganddrop.asp

**Functions (Canvas)**

URL: http://vagabundia.blogspot.com/2012/02/la-etiqueta-canvas-funciones-basicas.html

**Metodología SCRUM**

URL: http://www.scrummanager.net/blog/author/jpalacio/

**Datos de contacto**

**Contacto 01**

Nombre y Apellido **:** Jhon Alexander Leguía Alarcón.

Institución **:** Desarrolladores HDJ (UNAJMA) **.**

Dirección postal **:** 03701

E-mail **:** [jhonalexander221992@gmail.com](mailto:jhonalexander221992@gmail.com)

**Contacto 02**

Nombre y Apellido **:** Garayar Velásquez Daniel.

Institución **:** Desarrolladores HDJ (UNAJMA)

Dirección postal **:** 03701

E-mail **:** [theguesaspa@gmail.com](mailto:theguesaspa@gmail.com)

**Contacto 03**

Nombre y Apellido **:** Córdova Junco Hipólito.

Institución **:** Desarrolladores HDJ (UNAJMA)

Dirección postal **:** 03701

E-mail **:** [hcjgeminis@gmail.com](mailto:hcjgeminis@gmail.com)

*Los frameworks de JavaScript son una alternativa a todos estos métodos tradicionales y JQuery es uno de los principales. Caracterizado por su sencillo uso y codificación hemos decidido utilizarlo para presentar esta serie de artículos donde explicaremos métodos sencillos, eficientes y estéticos para desplegar en nuestras imágenes de manera original.*

*En esta ocasión crearemos un efecto para que una serie de imágenes se muestre de manera secuencial, es decir que cada elemento vaya apareciendo en nuestra página de manera progresiva y siguiendo un orden lineal horizontal.*

*Si bien hay muchas maneras de realizar esta tarea, hoy, en esta ocasión vamos a utilizar una técnica que utiliza funciones recursivas para agregar los efectos.*