gmail.com



**Fecha: 03/12/2016**

Universidad Tecnológica Riviera Maya

T.S.U. en Tecnologías de la Información y Comunicación

proyecto goodparty

**Estudiante(s): Grecia Ignacia Cruz Góngora, Joel Peláez Jorge**

# DEDICATORIAS

**Alumna: Grecia Cruz**

Se lo dedico a mi esposo Ricardo Alonso Balam Cupul que siempre me ha apoyado y por ello sigo adelante con mis estudios.

**Alumno: Joel Peláez**

Le dedico este trabajo a mis padres, que siempre me apoyaron y a mi hermana que me acompaño.

# ****AGRADECIMIENTOS****

**Alumna: Grecia Cruz**

Agradezco a mi esposo Ricardo Alonso Balam Cupul quien siempre ha estado conmigo apoyando cada una de mis metas siendo el la persona que me inspira todo los días a ser mejor ser humano y aprender de la vida algo nuevo, gracias a él me he dado cuenta de mis virtudes, gracias a el surgió esta idea del proyecto que se fue modelando más a fondo conforme se iba avanzando, él siempre me ha impulsado a ir mas allá de lo esperado, a nunca rendirme y a trabajar con pasión en mi carrera.

**Alumno: Joel Peláez**

Les agradezco a mis padres todo el apoyo que me han dado para poder seguir con mi preparación profesional, desde sus lecciones durante la primaria, hasta los recursos necesarios para obtener las herramientas necesarias.

Contenido

[DEDICATORIAS 2](#_Toc468167659)

[AGRADECIMIENTOS 2](#_Toc468167660)

[INTRODUCCIÓN 4](#_Toc468167661)

[JUSTIFICACIÓN 4](#_Toc468167662)

[OBJETIVO GENERAL 4](#_Toc468167663)

[OBJETIVOS ESPECIFICOS 4](#_Toc468167664)

[MARCO TEÓRICO 4](#_Toc468167665)

# **INTRODUCCIÓN**

# ****JUSTIFICACIÓN****

Debido al gran auge que tiene el mercado de las fiestas, se ha observado que hay una retención de clientes, debido a no encontrar el modelo de piñata hecho y visualizar como quedara el producto final. Lo anterior provoca que el cliente ya no aparte él producto y se reduzca el número de ventas.

# ****OBJETIVO GENERAL****

Mediante una aplicación, aumentar las ganancias en los negocios de fiestas, para generar una mejor productividad, permitiendo así la creación de su propio producto y visualizarlo en 3D.

# ****OBJETIVOS ESPECIFICOS****

* Visualizar modelos 3D de las piñatas con diseños predeterminados.
* Modificación de colores y personajes de las piñatas.
* Interacción con el modelo.
* Descarga del modelo elegido.
* Funcionalidad con y sin Internet

# ****MARCO TEÓRICO****

**Web App**

Es una aplicación que trabaja con tecnología Web, sin necesidad de estar conectado a Internet, usando utilizan recursos como HTML, CSS, JavaScript, (en conjunto con otras librerías), tecnología de base de datos para crear aplicaciones capaces de competir con plataformas nativas.

En posible integrar estas tecnologías con aplicaciones móviles, para aumentar la convergencia y facilidad de uso hacia el usuario final.

**HTML**

Es un lenguaje de marcas, que define la estructura de cualquier documento de Hiper Texto, es utilizado para tener una representación universal de información sin importar el tipo de sistema que la consulta.

Existen diferentes versiones y estándares que han añadido nuevas funcionalidades al formato.

HTML 4.01

Estándar actual de HTML, permite el uso de elementos textuales, gráficos e inserción de elementos dinámicos como Flash o Java. Publicada de forma oficial el 24 de diciembre de 1999, todos los navegadores Web implementar casi un 100% de la especificación.

XHTML 1.0

Variante del estándar HTML 4.0, creado con el fin de establecer una versión HTML compatible con los lectores XML tradicionales, siguiendo de forma estricta las reglas de los lenguajes de marcas. Esto permite el uso de etiquetas personalizadas que se encuentran fuera de la especificación HTML 4.0, muchas aplicaciones utilizan este estándar por la facilidad de manejo de nuevos elementos.

HTML 5

Nuevo estándar en desarrollo, permite la inserción de elementos de audio, video y compatibilidad con estilos CSS 3. Elimina restricciones que imponía los estándares anteriores, especialmente el modo estricto de XHTML. Hasta la fecha no se ha liberado una especificación completa, si no se definen partes añadidas, esto implica limitantes al momento de implementarlo en los navegadores Web.

**CSS**

Es un formato que permite definir los estilos que tendrá un documento HTML; este formato se enfoca principalmente en el manejo de los aspectos visuales. En las nuevas versiones es posible crear animaciones y personalizaciones más complejas.

CSS 2

Es la versión actual hasta la fecha, todos los navegadores implementan un alto porcentaje de las características del formato de estilo.

**WebGL**

Es una tecnología para navegadores Web, que permiten la ejecución de instrucciones gráficas basadas en OpenGL ES, permitiendo al diseñador o programador Web, añadir elementos tridimensionales utilizando los recursos de hardware que brinda el navegador web utilizado.

También tiene uso en videojuegos, aplicaciones de enseñanza y personalización de estilos CSS. Es uno de los avances más significativos para la Web.

OpenGL ES

Versión reducida de OpenGL diseñado para dispositivos móviles. Es soportado por Android y iOS principalmente. La versión 3.0 ofrece capacidades de procesamiento gráfico significativo, capaces de competir con equipos de cómputo tradicionales.

OpenGL

Estándar para el manejo de gráficos tridimensionales por computadora, funciona en la mayoría de las plataformas, incluyendo Windows, macOS y Linux. Trabaja como una interfaz simplificada para dibujado de elementos geométricos básicos. Se utiliza con otras librerías para crear elementos 2D y 3D complejos, con color y texturas.

**Javascript**

Es un lenguaje de programación basado en Java, con la funcionalidad de mejorar el comportamiento de las páginas Web añadiendo funciones dinámicas y programables. Esta tecnología es necesaria para la mayoría de los sitios Web, incluyendo las aplicaciones basadas en la Web.

A la fecha, el estándar utilizado es ECMAScript 6 (está siendo implementado en los navegadores), el cual permite lograr consistencia y compatibilidad en todos los sistemas.

**PostgreSQL**

Es un gestor de base de datos de código abierto, con características de gestión de datos avanzados. Conforme al estándar ANSI SQL. Soporta los tipos de datos básicos, así como las funciones agregadas más comunes.

Los tipos de dato son: entero, real, cadena de caracteres, BYTEA, LOB, JSON, XML, geoespaciales, direcciones de red, enrutamiento, entre otros. Cada uno tiene sus propias funciones que permiten aprovechar la información contenida respetando el formato original, pero optimizado a la estructura de almacenamiento.

Existen librerías de conexión para la mayoría de lenguajes de programación, incluyendo C, Java (JDBC), C#, Python, Lua, R, entre otros.

# MARCO CONTEXTUAL