

Tabla de Contenido

1. Introducción	1
1.1. Objetivos de la memoria	2
1.1.1. Objetivo General	2
1.1.2. Objetivos Específicos	2
1.2. Estructura de la memoria	3
2. Estado del arte	4
2.1. Situación actual	4
2.2. Soluciones actuales posibles	5
2.3. Conceptos técnicos para la evaluación de algoritmos de recuperación de contenido 3D	6
3. Concepción de la solución	10
3.1. Arquitectura del sistema	10
3.1.1. Arquitectura física	10
3.1.2. Arquitectura lógica	11
3.2. Requisitos de la aplicación	12
3.3. Diseño de la base de datos	14
3.4. Formatos de entrega de usuarios	16
3.5. Mockups	17
4. Solución	19
4.1. Herramientas	19

4.2.	Metodología	20
4.3.	Interfaces del sistema	20
4.3.1.	Login	20
4.3.2.	Registro	21
4.3.3.	Contraseña Olvidada	22
4.3.4.	Home	22
4.3.5.	Creación de track	24
4.3.6.	Track	25
4.4.	Estructura de la API	28
4.5.	Inicio de sesión	30
4.6.	Evaluación de entregas de usuarios	31
4.7.	Gráficos del sistema	32
4.8.	Deployment	33
5.	Validación	35
5.1.	Datos utilizados	35
5.2.	Validación de funcionalidad	36
5.3.	Medición de utilidad	37
5.3.1.	Tareas organizadores	37
5.3.2.	Tareas competidores	38
5.3.3.	Resultados del proceso	38
5.4.	Medición de usabilidad	39
5.4.1.	Resultados del proceso	39
5.5.	Comentarios	40
6.	Conclusión	42
6.1.	Lecciones aprendidas	43
6.2.	Posibles trabajos futuros	44

Bibliografía	45
Anexos	47
A. Otras interfaces del sistema	48
B. System Usability Score	58
C. SHREC - 3D Shape Retrieval Challenge	60
D. Estructuras del código	62