

Anexo B

BIBLIOGRAFÍA DEL PROYECTO

I.1 Bibliografía del Proyecto

- [1] Ortega E. Pacheco J.F. Prieto A., (2015), “Metodología del marco lógico para la planificación”. (https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5607/S057518_es.pdf).
- [2] Canive, T. (2017a, septiembre 14). Matriz de Marco Lógico - Sinnaps | Cloud Project Management. Gestor de proyectos online. (<https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-del-marco-logico>).
- [3] Japón. Ese año, Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka, (1986), “Introdujeron el término en un artículo. Hablaban de Scrum como una excelente forma de aumentar la velocidad y la flexibilidad en el desarrollo de productos comerciales”. (<https://ebf.com.es/blog/los-origenes-de-scrum-de-donde-proviene-el-termino/>)
- [4] Schwabe, G. Rossi, and S. D. J. Barbosa, (1996), “Es una extensión de HDM con orientación a objetos, que se está convirtiendo en una de las metodologías más utilizadas OOHDM Object Oriented Hypermedia Design Methodology, para diseño de aplicaciones hipermedia y para la Web. (<http://www.hipertexto.info/documentos/oohdm.htm>)
- [5] Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka, (1986), “Introdujeron el término en un artículo. Hablaban de Scrum como una excelente forma de aumentar la velocidad y la flexibilidad en el desarrollo de productos comerciales”. (<https://ebf.com.es/blog/los-origenes-de-scrum-de-donde-proviene-el-termino/>)
- [6]Freina & Ott., (2015), "Realidad Virtual", (https://www.researchgate.net/publication/280566372_A_Literature_Review_on_Immersive_Virtual_Reality_in_Education_State_Of_The_Art_and_Perspectives).

[7]Walke Jordan, (2013) “creación de herramientas de Realidad Virtual”, (<https://blog.nubecolectiva.com/creando-una-aplicacion-en-realidad-virtual-vr-y-vista-360-con-react-vr/>).

[8] Wagner Gerd. (2014) “Building Frontend Web Apps with Plain JavaScript”, (<https://web-engineering.info/JsFrontendApp-Book>), Walke Jordan, (2013) “Facebook, Inc”, (<https://developers.facebook.com/blog/>)

[9] Universitat Oberta de Catalunya, (2015), “Cátedra Telefónica-UOC en Diseño y Creación Multimedia A-Frames”, (<http://designmatters.blogs.uoc.edu/quienes-somos/>).

[10] **Three.js** Autor, Ricardo Cabello (Mr.doob), (3 de julio de 2013), “Theee.js”.
<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Creating-a-scene>

[11] Tim Berners-Lee, (1989), “plataforma Digital: Fuente. BBC News”, (<https://www.bbc.com/mundo/noticias47524843#:~:text=El%20f%C3%ADsico%20Tim%20Berners%2DLee,experiencia%20que%20puede%20resultar%20decepcionante>).

[12] Hito en la UX, **Walter Elias Disney, (1990)**, “diseño de experiencia de usuario”, (<https://wildwildweb.es/es/blog/brevehistoriadellux#:~:text=Por%20ejemplo%20en%20la%20creaci%C3%B3n,crear%20una%20experiencia%20como%20servicio>).

[13] Gema Gutiérrez Medina, (25 de Julio de 2019), “conceptos de la herramienta, Wireframes” (<https://medium.com/pildorasux/qu%C3%A9-es-un-wireframe-a5f49d8c81d>).

[14] Brendan Eich, (2015), “La conexión del front end con el back end es un tipo de interfaz”, (<https://nestrategia.com/desarrollo-web-back-end-front-end/>).

[15] FireBase Google, (2011), “Base de datos No Relacional”, (https://firebase.google.com/?gclid=Cj0KCQjwsqmEBhDiARIsANV8H3b5ySY2UIF0M7hh4JyKso1tQxE3huCSwJlfuo2090WCny885YPHffMaAobTEALw_wcB&gclsrc=aw.ds).

[16] Desarrollador Microsoft, (14 de noviembre de 2015), “Visual Studio Code”,
(<https://code.visualstudio.com/>).

[17] Node.js Foundation Ryan Dahl, Ryan Lienhart Dahl, (27 de mayo de 2010), “Node
servidor”, (<https://nodejs.org/es/>).

[18] Peldi Guilizzoni, (Marzo del 2008), “herramienta de diseño de interfaces”,
(<https://balsamiq.com/wireframes/>).

I.1.1 Búsqueda en la Web Gráfica

Visitado el 04/05/20

[19] Edición de libro, (2013), “electronico”, (http://www.ebooks-for-all.com/bookmarks/detail/JavaScript-for-Cats/onecat/Electronic-books+Computers+Programming+JavaScript/0/all_items.html).

[20] Metodología, (2018), “Ecma-script-8-9”, (<https://www.arquitecturajava.com/>).

Visitado el 14/05/20

[21] Historia de la Web, (1991), “investigación de cómo se fundó la web”,
(<https://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/otros/historia-resumen.html>).

Visitado el 24/06/20

[22] Diseño web, (1995), “desarrollo web”, (<https://globalcc.es/la-historia-del-diseno-web/>).

Visitado el 24/06/20

[23] Investigación, (2012), “investigación sobre metodologías adecuadas para
multimedia” (<https://www.lifeder.com/investigacionaplicada/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20aplicada%20es%20el,la%20resoluci%C3%B3n%20pr%C3%A1ctica%20de%20problemas>).

Visitado el 10/07/20

[24] Scrum (2000), “metodologías de software”, (http://ingenieriadesoftware.mex.tl/52753_xp---extreme-programing.html).

[25] Base de datos, (2013), “FireBase una herramienta de Google”, (<https://firebase.google.com/docs/auth/web/firebaseui?authuser=0>).

[26] Metodología de desarrollo para multimedia, (1998), “estructura de OOADM”, (<https://es.slideshare.net/LuciaZambranoFranco/metodologia-ooadm-14358343>).

Visitado el 02/08/20

[27] React.VR, (2015), “una librería de Facebook que permite a desarrolladores incursionar en Realidad Virtual”, (<https://medium.com/coding-artist/learn-react-vr-chapter-1-hello-virtual-world-22241c0cb63>).

[28] React.js, (2003), “librería de Facebook”(<https://leanpub.com/reactjsforthevisuallearner>).

[29] Que es Scrum, (2000), “Scrum modificado y los Sprint”, (<https://disenowebakus.net/metodologia-para-la-creacion-de-sitios-web.php>).

[30] Css, (1997), “librerías de Bootstrap y colores HTML”(<https://www.htmlcsscolor.com>).

Visitado el 15/08/20

[31] Asesoramiento y compra de servicios en la Nube, (2001), “AWS”, (<https://aws.amazon.com/es/>).

Visitado el 15/08/20

[32] Iswa, (2000), “medidas geográficas para unidades vectoriales, trabajo de diseño de los planetas”, (<https://ccmc.gsfc.nasa.gov/iswa/>).

Visitado el 05/10/20

[33] Norma-apa, (1990), “tipo de normas”, (<https://normasapa.net/planteamiento-del-problema-tesis/>).

Visitado el 05/10/20

[34] Algoritmos, (2003), “lenguaje de programación, métodos, funciones”,
(<https://hackaboss.com/blog/diferencias-javascript-java/>).

Visitado el 08/10/20

[35] Metodologías, (1998), “metodologías de multimedia para el desarrollo”,
(<https://es.slideshare.net/LuciaZambranoFranco/metodologia-oohtm-14358343>).