

# BIBLIOGRAFÍA

## 5 Bibliografía

Herramienta Multimedia de Apoyo a la Enseñanza de la metodología RUP de Ingeniería del Software de Ing. Anay Carrillo Ramos (s.f.)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/head-mounted-display/#reiter>

[https://www.ted.com/talks/jaron\\_lanier\\_how\\_we\\_need\\_to\\_remake\\_the\\_internet/transcript?language=es](https://www.ted.com/talks/jaron_lanier_how_we_need_to_remake_the_internet/transcript?language=es)

Carrillo Ramos A. (2009) Herramienta Multimedia de apoyo a la Enseñanza de la Metodología RUP de Ingeniería del Software. Obtenido de:

<http://www.eumed.net/librosgratis/2009c/587/Metodologias%20y%20Tecnologias%20Actuales%20para%20la%20construccion%20de%20Sistemas%20Multimedia.htm>

EcuRed (s.f.) Metodologías para Realidad Aumentada. Obtenido de:

[https://www.ecured.cu/Metodologías\\_para\\_el\\_diseño\\_de\\_aplicaciones\\_multimedia](https://www.ecured.cu/Metodologías_para_el_diseño_de_aplicaciones_multimedia)

Pressman, R Ph.D. (2010) INGENIERÍA DEL SOFTWARE. UN ENFOQUE PRÁCTICO, Séptima edición,

DERECHOS RESERVADOS © 2010, 2005, 2002 respecto a la tercera edición en español por McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. A Subsidiary of The McGraw-Hill Companies, Inc. Prolongación Paseo de la Reforma 1015, Torre A Piso 17, Colonia Desarrollo Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón C.P. 01376, México, Impreso en México D. F.

Rossi G; Shwabe, D (1996) “Web Design Frameworks An Approach to Improve Reuse in Web Applications” LIFIA, Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada. Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata. Calle 50 esq. 115 (1900), La Plata, Buenos Aires, Argentina.

[https://www.researchgate.net/publication/220795870\\_Web\\_Design\\_Frameworks\\_An\\_Approach\\_to\\_Improve\\_Reuse\\_in\\_Web\\_Applications](https://www.researchgate.net/publication/220795870_Web_Design_Frameworks_An_Approach_to_Improve_Reuse_in_Web_Applications)

Orihuela y Santos (2004) “Guía para el diseño y evaluación de proyectos de comunicación digital”, Universidad de Navarra, Facultad de Comunicación, Pamplona Obtenido de:

[http://www.academia.edu/26768071/Gu%C3%ADa\\_para\\_el\\_dise%C3%B1o\\_y\\_evaluaci%C3%B3n\\_de\\_proyectos\\_de\\_comunicaci%C3%B3n\\_digital](http://www.academia.edu/26768071/Gu%C3%ADa_para_el_dise%C3%B1o_y_evaluaci%C3%B3n_de_proyectos_de_comunicaci%C3%B3n_digital)

Portal Quonty (7 de febrero de 2018) Conceptos de Realidad Aumentada -Articulo Digital Obtenidos de: <https://www.quonty.com/blog/gafas-de-realidad-aumentada/>

Lazzarini, M (2016) Competencia del manejo de la Información - Articulo Digital Obtenido de: <https://mochiladigitalsite.wordpress.com/2016/08/28/realidad-aumentada-parteinuevo-conceptonueva-tecnologia/>

Virtual Reality Society - Blog Portal de realidad Virtual Obtenido de: <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>

Josep Lluís Micó Febrero, 2017 “Realidad Mixta” Articulo digital. Obtenido de: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia>

Web Gestio (2012) “Usos de la Realidad Aumentada” Urb. Comella Parc F3 C20 - Andorra la Vella (Principado de Andorra) Obtenido de: <https://www.webgestio.com/es/desarrollo/usos-de-la-realidad-aumentada.html>

(s.f.) Tecnologías para los Sistemas Multimedia – Curso 2004/2005 “Tipos de Multimedia” Obtenido de: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>

Red Gráfica Latinoamérica “3D, Multimedia e interactividad, otra tendencia” Portal de Tecnología Obtenido de: <http://redgrafica.com/3D-Multimedia-e-interactividad>

Universidad de Valencia “Clasificación de la Multimedia” Obtenido de: <https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.wiki?3>

Ecured “Gráficos 3D por computadora” Conocimiento con todos y para todos Obtenido de: [https://www.ecured.cu/Gr%C3%A1ficos\\_3D\\_por\\_computadora](https://www.ecured.cu/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora)

Ecured “Blender” Conocimiento con todos y para todos Obtenido de: <https://www.ecured.cu/Blender>

Área Tecnología “Que es un Smartphone” Obtenido de:  
<http://www.areatecnologia.com/Que-es-un-smartphone.htm>

Master Móviles UA, “Características y hardware de los dispositivos móviles” Pagina  
 Web de Tecnología móvil Obtenido de:  
<https://mastermoviles.gitbook.io/tecnologias2/caracteristicas-y-hardware-de-los-dispositivos-moviles>

(02 de enero 2018) Como Funciona qué? “17 marcas de celulares que lideran el mundo” Obtenido de: <https://comofuncionaque.com/17-marcas-de-celulares-que-lideran-el-mundo/>

Virtual Reality- “Mejores Gafas Realidad Virtual” Obtenido de: <http://gafas-realidad-virtual.es/>

Zeledon A. (2015) “¿Qué es y cuáles son los tipos de aplicaciones móviles?” Nextu, Obtenido de: <https://www.nextu.com/blog/tres-principales-de-aplicacion-movil/>

Sitio Web de Lucid Chart “Qué es el lenguaje unificado de modelado (UML)” especialistas en UML. Obtenido de: <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-el-lenguaje-unificado-de-modelado-uml>

(05 de julio de 2018) Wikipedia, “Lenguaje unificado de modelado” Obtenido de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje\\_unificado\\_de\\_modelado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_unificado_de_modelado)

IBM Knowledge Center, “Kit de desarrolladores de software (SDK) de IBM” Obtenido de:  
[https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/SSYKE2\\_8.0.0/com.ibm.java.80.doc/user/java\\_sdk.html](https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/SSYKE2_8.0.0/com.ibm.java.80.doc/user/java_sdk.html)

(28 de febrero del 2013) Productora digital Software Factory, “Qué es un kit de desarrollo de software (SDK)” Obtenido de: <http://www.4rsoluciones.com/blog/que-es-un-kit-de-desarrollo-de-software-sdk-2/>

Prabhu S. (2018) “Augmented Reality SDKs in 2018: Which are the best for Development” Obtenido de: <http://www.arreverie.com/blogs/best-augmented-reality-sdk-in-2018/>

Portal Oficial de Vuforia: Obtenido de: <https://developer.vuforia.com/>

Portal Oficial de ARKit: Obtenido de: <https://www.developer.apple.com/arkit/>

Portal Oficial de ARCore: Obtenido de: <https://www.developers.google.com/ar/>

Portal Oficial de Wikitude: Obtenido de: <https://www.wikitude.com>

(12 de mayo de 2018) Game Design “Qué son los motores de juego” Portal de Video Juegos Obtenido de: <https://www.gamedesigning.org/career/video-game-engines/>

Hady ElHady (2018) “Top Game Engines In 2018” Creador de contenidos, Instabug Obtenido de: <https://instabug.com/blog/game-engines/>

Gomila J. G. (2017) “Introducción a Unity 5 - Conceptos básicos de los videojuegos” Software CEO en @frogames\_s Obtenido de: <https://www.slideshare.net/joanby/introduccion-a-unity-5-conceptos-bsicos-de-los-videojuegos>

Vuforia Oficial “Conceptos importantes” Versión Unity 2018 Obtenido de: <https://docs.unity3d.com/es/2018.1/Manual/vuforia-sdk-overview.html>

“Yubero S. (2005) “Socialización y Aprendizaje Social” Obtenido de: <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

Garlan D. y Shaw M. (1994) “An Introduction to Software Architecture” CMU-CS-94-166 School of Computer Science Carnegie Mellon University Pittsburgh, PA 15213-3890 Obtenido de: [https://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/able/ftp/intro\\_softarch/intro\\_softarch.pdf](https://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/able/ftp/intro_softarch/intro_softarch.pdf)

Reicher T. (2004): “A Framework for Dynamically Adaptable Augmented Reality Systems” Institut f'ur Informatik Technische Universit'at M'unchen Obtenido de: <https://pdfs.semanticscholar.org/635a/572952b25bb78513f4426ee24c7bf036431c.pdf>

De: Monografias.com “Methods de Enseñanza” Obtenido de:  
<https://m.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

Correa L. (2015) “Estrategias Discursivas” Obtenido de:  
<https://prezi.com/tgygrl1pvwtx/estrategias-discursivas/>

### **LIBROS CONSULTADOS**

Gonzales C; Fernandez, D. (s.f.) REALIDAD AUMENTADA, UN ENFOQUE PRACTICO CON ARTOOLKIT Y BLENDER. Escuela Superior de Informática. ISBN 978-84-686-1151-8 (Edición en Papel) Edita: Bubok Publishing S.L. Diseño: Carlos Gonzales Morcillo, Impreso en España.

Pressman, R Ph.D. (2010) INGENIERÍA DEL SOFTWARE. UN ENFOQUE PRÁCTICO, Séptima edición,

DERECHOS RESERVADOS © 2010, 2005, 2002 respecto a la tercera edición en español por McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. A Subsidiary of The McGraw-Hill Companies, Inc. Prolongación Paseo de la Reforma 1015, Torre A Piso 17, Colonia Desarrollo Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón C.P. 01376, México, Impreso en México D. F.

### **REFERENCIAS WEB**

#### **TESIS CONSULTADAS**

BARRERA, N. C. (2017). *DESARROLLO DE UNA APLICACION MOVIL EN REALIDAD AUMENTADA PARA LA NUEVA FAMILIA DE BILLETES. COLOMBIA.*

CONDE, J. F. (2017). *REALIDAD AUMENTADA APLICADA AL TURISMO DE LAS IGLESIAS. LA PAZ.*

Ovando, C. E. (2015). *IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO UTILIZANDO TECNICAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA PARA EL CUARTO AÑO DE*

*EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAINT DOMINIC. SANGOLQUI.*

PERDIGUERO, A. M. (2017). *DECORAR-PLATAFORMA DE DECORACION CON REALIDAD AUMENTADA. CATALUNYA.*

ZAMBRANA AYALA, J. E. (2018). *INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE OBTENCIÓN DE. Tarija.*

### **ARTÍCULOS CONSULTADOS**

Construyendo aplicaciones web con una metodología de diseño orientada a objetos

Autores: Darío Andrés Silva\* Bárbara Mercerat

<https://revistas.unab.edu.co/index.php/rcc/article/view/1116/1087>

SISTEMA DE CATÁLOGO VIRTUAL AUMENTADO: Integración de Framework Especializado orientado a juegos didácticos Nicolás Verdicchio, Grupo de Realidad Aumentada Aplicada Departamento de Ingeniería e Investigaciones Tecnológicas Universidad Nacional de La Matanza Florencio Varela 1903, B1754JEC, San Justo, Buenos Aires, Argentina

[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54651/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54651/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1)

Daniel Augusto, Mantilla Yánez, Desarrollo de un portal web para el ingreso y consultas de notas para el Colegio Nacional mixto María Angélica Carrillo de Mata Martínez, 2007

<http://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/1359>

Cárdenas, J. L. “La utilización de la Ingeniería de Software en hipermedia”, Revista Ciencia UNEMI N° 6, diciembre 2011

<http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/3019>

Azuma, Ronald A SURVEY OF AUGMENTED REALITY, Ronald T. Azuma, Teleoperators and Virtual Environments, Hughes Research Laboratories 3011 Malibu Canyon Road, MS RL96 Malibu, CA 90265, Agosto 1997

<https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>

Arias F. (2016) “Importancia de la Metodología de la Investigación en la Educación Universitaria” América del Sur, Artículos, Venezuela. Obtenido de:

<http://otrasvoceeneducacion.org/archivos/77516>

Normas APA “Cómo citar con normas APA” Obtenido de:

<http://normasapa.com/citas/>

## CITAS

ADVs. (s.f.). *Vista de datos abstracta, interfaz que representa los diferentes elementos con los que interactúa el usuario.*

APIs. (s.f.). *API: Application Programming Interface.*

ASCII. (s.f.). *ASCII es un código de caracteres basado en el alfabeto latino, tal como se usa en inglés moderno.*

Azuma, R. T. ( 2016). *El desafío más importante que enfrenta la realidad aumentada. Presencia: tele operadores y entornos virtuales 25, n° 3 (verano de 2016).*

BIDI. (s.f.). *BiDi: soporte para texto bidireccional de sistemas informáticos.*

Boeing. (s.f.). *Es una empresa multinacional estadounidense y uno de los mayores fabricantes de aeronaves del mundo.*

Cardboard, G. (s.f.). *Es una plataforma de realidad virtual desarrollada por Google sobre la base de cartón plegable.*

Cárdenas, J. L. ( 2011 ). “La utilización de la Ingeniería de Software en hipermedia”. *Revista Ciencia UNEMI N° 6.*

- CSG. (s.f.). *CSG: modelo de representación de objetos 3D en forma de árbol basado en dos elementos: primitivas gráficas y operaciones booleanas.*
- CSS. (s.f.). *CSS es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.*
- Desarrollador unity, D. (s.f.). *Desarrollador unity: especialista en el desarrollo de aplicaciones con el motor de videojuegos unity.*
- Display. (s.f.). *En informática El término display está relacionado con la idea de hacer visible determinados datos que son de utilidad para el usuario.*
- EcuRed. (s.f.). *www.ecured.cu es un sitio web cubano de carácter informativo y veraz.*
- Edition, V. S. (s.f.). *Visual Studio Community Edition: Un completo IDE extensible y gratuito para crear aplicaciones modernas para Windows, Android e iOS, además de aplicaciones web y servicios en la nube.*
- ES, T. I. (18 de Noviembre de 2019). *youtube*. Obtenido de [www.youtube.com](http://www.youtube.com): <https://www.youtube.com/watch?v=6KxLtQZm620>
- Fase 1, 1. (s.f.). *Obtención de Requisitos: es la 1ra Fase de la Metodología OOHDM (Metodología de diseño hipermedia orientada a objetos y basada en escenarios).*
- Ground Plane, G. (s.f.). *Ground Plane es una herramienta de Vuforia para referirse a la detección de plano de tierra.*
- HDMI. (s.f.). *HDMI, High Definition Multimedia Interface. Es un tipo de conexión que permite la conexión entre diversos aparatos de alta definición como por ejemplo, la televisión y el ordenador.*
- HTML. (s.f.). *HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet.*
- IEEE. (1993). *Institute of Electrical and Electronics Engineers) Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos.*

- JavaScript. (s.f.). *JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.*
- Keyframing. (s.f.). *Keyframing es la forma más simple de animar un objeto, basado en la noción de que un objeto tiene un estado de inicio y cambiará con el tiempo, en posición, forma, color, luminosidad o cualquier otra propiedad, a alguna forma final diferente.*
- LIFIA. (s.f.). *Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada. Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata, Argentina.*
- LucidChart. (s.f.). *www.lucidchart.com Lucidchart es una herramienta de diagramación basada en la web, que permite a los usuarios colaborar y trabajar juntos en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, esquemas de sitios web y diseños UML.*
- Mantila Yáñez & Santos Castillo. (2007). *Desarrollo de Sistemas de Información, Programación Orientada a Objetos.*
- Micó, J. L. (2017). *www.lavanguardia.com/tecnologia.*
- MIDI. (s.f.). *MIDI es un estándar tecnológico que describe un protocolo, una interfaz digital y conectores que permiten que varios instrumentos musicales electrónicos se conecten y comuniquen entre sí.*
- MR. (s.f.). *MR: termino para referirse a la realidad mixta que viene del inglés Mixed Reality.*
- ODOMETRIA. (s.f.). *La odometría es el uso de datos de sensores de movimiento, para estimar los cambios en la posición del tiempo.*
- OpenGL. (s.f.). *OpenGL es una especificación estándar que define una API multilenguaje y multiplataforma para escribir aplicaciones que produzcan gráficos 2D y 3D.*

- Orihuela Colliva, José Luis y Santos Pascualema, María Luisa, . (2004). *Guía para el diseño y evaluación de proyectos de comunicación digital*, EUNSA. Pamplona: ISBN: 84-313-2166-0.
- Pressman, R. S. (2010). *Roger S. Pressman, Ph.D. "Ingeniería del Software. Un enfoque práctico" Séptima edición, Impreso en México. México.*
- QR, C. (s.f.). *Es la evolución del código de barras, un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional.*
- QWERTY. (s.f.). *El teclado QWERTY es la distribución de teclado más común.*
- redgrafica.com. (s.f.). *redgrafica.com es un medio de comunicación digital que provee información, contactos y capacitación especializada para la competitividad a los usuarios de la Industria de la Comunicación Gráfica de América Latina.*
- Sensorama. (s.f.). *Era una máquina, fue uno de los primeros ejemplos conocidos de inmersión, multi-sensoriales (ahora conocido como la tecnología multimodal).*
- SLAM. (s.f.). *Simultaneous Localization And Mapping (SLAM). Usa la información de una cámara para establecer dónde está y qué hay alrededor. Interpreta de manera constante imágenes en 2D y en tiempo real crea un mapa en 3D del ambiente que le rodea. .*
- TCP/IP. (s.f.). *TCP/IP son las siglas de Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet.*
- Trackers. (s.f.). *Tracking: término usado para referirse al seguimiento o rastreo.*
- USB. (s.f.). *USB es un bus de comunicaciones que define los protocolos usados en un bus para conectar, comunicar y proveer alimentación eléctrica a computadoras, periféricos y dispositivos electrónicos.*
- VR. (s.f.). *VR: siglas para referirse a la Realidad Virtual que vienen del inglés Virtual Reality.*

VUFORIA OBJECT SCANNER, V. O. (s.f.). *Object Scanner es una herramienta de Vuforia que permite crear un objetivo al escanear un objeto con un dispositivo Android.*

Vuforia. (s.f.). *Vuforia: Kit de Desarrollo de Software para Realidad Aumentada.*

VuMark. (s.f.). *VuMark herramienta de Vuforia para llamar a la combinación de imagen y código QR.*

Web, S. (s.f.). *un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes a un tema en particular, incluyendo una página inicial de bienvenida.*

www.techsalarycalculator.com. (s.f.). *www.techsalarycalculator.com página web sobre de sueldos y salarios.*

Xamarin. (s.f.). *Xamarin es una herramienta que permite a los desarrolladores escribir su App en lenguaje C# y que el mismo código sea traducido para su ejecución en iOS, Android o Windows Phone.*