

Resumen

Con el paso de los años podemos observar como el mundo digital se acrecienta en todos los ámbitos cambiando día a día nuestra forma de ver la vida. En la actualidad casi cualquier persona cuenta con un smartphone, desde los más pequeños hasta los adultos, y hoy por hoy basta con este dispositivo para poder disfrutar de muchas experiencias satisfactorias y enriquecedoras.

Este documento presenta los resultados del desarrollo de una aplicación móvil Android que sirve como una herramienta de obtención de información accesible y atractiva utilizando la tecnología de Realidad Aumentada. Este trabajo está enfocado para los estudiantes bachilleres de Tarija que se encuentran culminando sus estudios secundarios, su objetivo es de sociabilizar e informar de una manera novedosa, todas las carreras que existen dentro de la Facultad de Ciencias y Tecnología.

En el presente trabajo se ha utilizado la metodología OOHDM, que ofrece un marco adaptable a las condiciones del proyecto. El desarrollo de la aplicación se ha realizado con el Motor de Juegos Unity3D, SDK Android y Vuforia como SDK principal para las librerías de Realidad Aumentada.

