

BIBLIOGRAFÍA

[1] 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>

[2] 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)

[3] 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.

[4] Rossi G; Shwave, 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

[5] 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

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

- [7] Lazzarini, M (2016) Competencia del manejo de la Información - Artículo Digital
Obtenido de: <https://mochiladigitalsite.wordpress.com/2016/08/28/realidad-aumentada-parteinuevo-conceptonueva-tecnologia/>
- [8] Virtual Reality Society - Blog Portal de realidad Virtual Obtenido de:
<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>
- [9] Josep Lluís Micó Febrero, 2017 “Realidad Mixta” Artículo digital. Obtenido de:
<https://www.lavanguardia.com/tecnologia>
- [10] 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>
- [11] (s.f.) Tecnologías para los Sistemas Multimedia – Curso 2004/2005 “Tipos de
Multimedia” Obtenido de: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- [12] Red Gráfica Latinoamérica “3D, Multimedia e interactividad, otra tendencia” Portal
de Tecnología Obtenido de: <http://redgrafica.com/3D-Multimedia-e-interactividad>
- [13] Universidad de Valencia “Clasificación de la Multimedia” Obtenido de:
<https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.wiki?3>
- [14] Ecured “Gráficos 3D por computadora” Conocimiento con todos y para todos
Obtenido de: https://www.ecured.cu/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora
- [15] Ecured “Blender” Conocimiento con todos y para todos Obtenido de:
<https://www.ecured.cu/Blender>
- [16] Área Tecnología “Que es un Smartphone” Obtenido de:
<http://www.areatecnologia.com/Que-es-un-smartphone.htm>
- [17] 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>
- [18] (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/>

[19] (01 de agosto de 2018) Valero C., "Ventas móviles q2 2018" Obtenido de: <https://www.adslzone.net/2018/08/01/ventas-moviles-q2-2018/>

[20] Virtual Reality-"Mejores Gafas Realidad Virtual" Obtenido de: <http://gafas-realidad-virtual.es/>

[21] Easy Work "Los Mejores Sistemas Operativos Móviles Actuales Del 2018" Sitio Web de reparación Obtenido de: <https://tallertecnologico.com/los-mejores-sistemas-operativos-moviles/>

[22] 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/>

[23] 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>

[24] (05 de julio de 2018) Wikipedia, "Lenguaje unificado de modelado" Obtenido de: https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_unificado_de_modelado

[25] 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

[26] (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/>

[27] 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/>

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

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

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

- [31] Portal Oficial de Wikitude: Obtenido de: <https://www.wikitude.com>
- [32] (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/>
- [33] Hady ElHady (2018) “Top Game Engines In 2018” Creador de contenidos, Instabug Obtenido de: <https://instabug.com/blog/game-engines/>
- [34] 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>
- [35] Vuforia Oficial “Conceptos importantes” Versión Unity 2018 Obtenido de: <https://docs.unity3d.com/es/2018.1/Manual/vuforia-sdk-overview.html>
- [36] Licencia CC 2018 Obtenido de: <https://creativecommons.org/faq/#general-license-information>
- [37] Licencia CC 2018 Obtenido de: <https://creativecommons.org/faq/#what-is-creative-commons-and-what-do-you-do>
- [38] “Yubero S. (2005) “Socialización y Aprendizaje Social” Obtenido de: <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>
- [39] 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
- [40] 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>
- [41] De: Monografias.com “Methods de Enseñanza” Obtenido de: <https://m.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>
- [42] 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

Víctor Chicaíza Vinuesa, Luis Guanoluisa Paredes, 2011 TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENTADA EN EL INTER-APRENDIZAJE,

Milagro, Noviembre 2011, Ecuador.

Torres, Marcelo 2013 Aplicación de la metodología OOHDM y técnicas de inteligencia artificial en la solución del desarrollo de un videojuego, enfocado a niños de 6 a 10 años, utilizando la tecnología GDI+ basado en C# y WIIMOTE, Universidad de las fuerzas armadas – ESPE. Carrera de Ingeniería en Sistemas e Informática Sangolqui, Ecuador.

Barroso Sanz, Ángel. (2015) mySGuide: Aplicación Android para un recorrido monumental virtual por Segovia. Universidad de Valladolid. E.U. DE INFORMÁTICA (SEGOVIA) Grado en Ingeniería Informática de Servicios y Aplicaciones. Valladolid, España.

Navarrete, J; García C. (2015) Juegos didácticos en realidad aumentada para dispositivos móviles. UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS, Facultad de Ingeniería Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación. Carrera de Ingeniería de Software, LIMA – PERÚ

(S.n.) (2015) Tecnológico Nacional De México, Instituto Tecnológico de Chilpancingo, Desarrollo de una Aplicación Móvil con Tecnología De Realidad Aumentada como apoyo en la enseñanza de los planetas del Sistema Solar. Chilpancingo, Guerrero, México, Diciembre del 2015

Arcos, C. (2015) Implantación de un Software Educativo utilizando técnicas de Inteligencia Artificial, Realidad Virtual y Realidad Aumentada para el cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Saint Dominc. Universidad de las Fuerzas Armadas – ESPE. Carrera de Ingeniería en Sistemas e Informática, Sangolqui, Ecuador.

Ramos Pereira, K (2017) Modelo De Realidad Aumentada Para Difundir Las Danzas Folclóricas De Bolivia. UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES, Carrera de Informática. Mención: Ingeniería de Sistemas Informáticos, LA PAZ – BOLIVIA 2017

Reicher T. (2004): “A Framework for Dynamically Adaptable Augmented Reality Systems” Para obtener el grado académico de un Doctor en Ciencias (Dr. rer. Nat.) La disertación se publicó el 27.11.2003 en la Universidad Técnica de Munich. Presentado y aceptado por la Facultad de Ciencias de la Computación el 16.04.2004.

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

Daniel Augusto, Mantilla Yáñez, 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://otrasvoceseneducacion.org/archivos/77516>

Normas APA “Cómo citar con normas APA” Obtenido de:
<http://normasapa.com/citas/>