

# EXPLICACIONES MEDIANTE RA DE SISTEMAS DE RECOMENDACIÓN SOCIAL EN EL DOMINIO DEL OCIO

Diego Acuña Berger, Daniel Calle Sánchez, Carlos Gómez Cereceda, Zihao Hong

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE. FACULTAD DE INFORMÁTICA  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Trabajo Fin de Grado en Ingeniería del Software

Fecha

Director/es y/o colaborador:

Juan Antonio Recio García  
Guillermo Jiménez Díaz

# Autorización de difusión

Diego Acuña Berger, Daniel Calle Sánchez, Carlos Gómez Cereceda, Zihao Hong

Fecha

Los abajo firmantes, matriculados en el Grado en Ingeniería del Software de la Facultad de Informática, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a sus autores el presente Trabajo Fin de Grado: “EXPLICACIONES MEDIANTE RA DE SISTEMAS DE RECOMENDACIÓN SOCIAL EN EL DOMINIO DEL OCIO”, realizado durante el curso académico 2018-2019 bajo la dirección de Juan Antonio Recio García y Guillermo Jiménez Díaz en el Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial, y a la Biblioteca de la UCM a depositarlo en el Archivo Institucional E-Prints Complutense con el objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

# Resumen

Hemos desarrollado una aplicación móvil con la que poder identificar carteles de distintas películas para obtener información en tiempo real de éstas mediante el uso de Realidad Aumentada, tales como su trailer o su valoración. Además, se incluye la posibilidad de guardar esta información o incluir la película en un plan, para su posterior visualización según la recomendación que nos dé la aplicación en base a los gustos de los usuarios que están dentro del plan y las películas que se han añadido. También hemos realizado un pequeño ejemplo de reconocimiento facial de otros usuarios para observar, mediante Realidad Aumentada, información sobre sus gustos o películas vistas anteriormente.

## Palabras clave

Lista de palabras clave

# Abstract

We have developed a mobile phone application with which we can identify different movie posters to obtain information in real time about them using Augmented Reality, such as the movie trailer or its rating. Also, we include the possibility to save this information or to include the film in a plan, for its later visualization regarding the recommendation that the application gives us based on the tastes of the users that are inside of a plan and the movies that have been added. We have also made a little example of facial recognition of other users to observe, through Augmented Reality, information of their tastes or about films they have seen previously.

## Keywords

List of keywords

# Índice general

<b>Índice</b>	<b>I</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>III</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>IV</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Antecedentes . . . . .	1
1.2. Objetivos . . . . .	1
1.3. Plan de trabajo . . . . .	1
<b>2. Estado del arte</b>	<b>2</b>
2.1. Realidad Aumentada . . . . .	2
2.1.1. Tecnologías actuales . . . . .	2
2.2. Análisis de las necesidades del usuario . . . . .	4
2.3. Entrevistas . . . . .	4
2.4. Análisis de la competencia . . . . .	4
2.5. Fuentes de información . . . . .	4
2.6. Técnicas de recomendación . . . . .	4
<b>3. Diseño de la aplicación</b>	<b>5</b>
3.1. Stakeholders . . . . .	5
3.2. Escenarios . . . . .	5
3.3. Requisitos funcionales . . . . .	5
3.4. Interfaz de usuario . . . . .	5
3.5. Sistema de recomendación . . . . .	5
3.6. Prototipos . . . . .	5
<b>4. Implementación</b>	<b>6</b>
4.1. Arquitectura . . . . .	6
4.2. Servidor . . . . .	7
4.3. Aplicación . . . . .	7
4.4. Herramientas de trabajo . . . . .	7
<b>5. Evaluación con usuarios</b>	<b>8</b>
5.1. Método de evaluación . . . . .	8
5.2. Resultado de la evaluación . . . . .	8

<b>6. Conclusiones</b>	<b>9</b>
6.1. Conclusiones . . . . .	9
6.2. Conclusions . . . . .	9
<b>7. Trabajo futuro</b>	<b>10</b>
<b>8. Plan de negocio</b>	<b>11</b>
<b>9. Contribución al proyecto</b>	<b>12</b>
9.1. Diego Acuña Berger . . . . .	12
9.2. Daniel Calle Sánchez . . . . .	12
9.3. Carlos Gómez Cereceda . . . . .	12
9.4. Zihao Hong . . . . .	12
<b>Bibliography</b>	<b>13</b>
<b>A. Title for This Appendix</b>	<b>14</b>
<b>B. Title for This Appendix</b>	<b>15</b>

# Agradecimientos

Nos gustaría agradecer a nuestra familia y compañerxs la confianza depositada en nosotros así como la realimentación recibida por parte de toda persona que se ha involucrado en mayor o menor medida en la realización de nuestro proyecto, ya fuera mediante comentarios constructivos o la redirección a la documentación de tecnologías que usaríamos posteriormente.

# Dedicatoria

Texto...



# Capítulo 1

## Introducción

1.1. Antecedentes

1.2. Objetivos

1.3. Plan de trabajo

# Capítulo 2

## Estado del arte

### 2.1. Realidad Aumentada

#### 2.1.1. Tecnologías actuales

**ARCore:** Plataforma creada por Google para desarrollar aplicaciones de realidad aumentada con soporte para Android, Android NDK, iOS, Unity y Unreal Engine. Aunque las funcionalidades que se ofrecen para iOS y Unity for iOS se limitan a Cloud Anchors, los anchors sirven para hacer que objetos virtuales aparezcan en un lugar captado por la cámara de nuestro dispositivo estos son compartidos en la nube para que multitud de dispositivos disfruten de la misma experiencia, los dispositivos con iOS podrán usarlos utilizando ARKit.

Tiene una curva de aprendizaje media y con su versión 1.5 demuestra una estabilidad interesante respecto a su reciente creación. Cabe destacar que no todos los dispositivos son compatibles, esto depende de que las empresas que desarrollan estos dispositivos cumplan unos requisitos para asegurar que la experiencia con ARCore es la adecuada y de la versión del sistema operativo. se puede ver con más detalle en esta dirección <https://developers.google.com/ar/discover/supported-devices>.

ARCore usa tres características a través de la cámara del dispositivo:

- **Motion tracking** permite al dispositivo entender y rastrear la posición relativa del mundo.
- **Environmental understanding** permite al dispositivo detectar el tamaño y locali-

zación de todos los tipos de superficies.

- **Light estimation** permite al dispositivo estimar las condiciones de luz del entorno actual.

**ARKit:** Podemos utilizar experiencias de realidad aumentada persistente, compartirlas entre distintos dispositivos iOS, detecta imágenes 2D incluso en movimiento y objetos 3D.

**Wikitude:** Kit de desarrollo para realidad aumentada con soporte para Android, iOS, Unity, Cordova, Xamarin (mala documentación y versiones obsoletas), Titanium, React Native. Su licencia es de pago aunque hay versiones limitadas gratuitas. Utiliza ARCore o ARKit cuando los dispositivos lo soportan y en caso que no utiliza tecnología de Wikitude para que el número de dispositivos compatibles sea mayor.

**Vuforia:** Kit de desarrollo para realidad aumentada con soporte para Android, iOS, UWP y Unity. Software de pago solo permite usarse gratis para pruebas.

**ViroReact:** Plataforma para construir aplicaciones con realidad aumentada usando React Native. Utiliza ARKit y ARCore para dotar a las aplicaciones de una experiencia de RA sin utilizar código distinto y con una curva de aprendizaje fácil. Al basarse en React Native que no tiene versión estable provoca problemas con las versiones de dependencias, configuraciones tediosas y largas compilaciones. Es un software privativo gratuito.

**Expo AR:** API que permite crear aplicaciones en React Native utilizando ARKit únicamente. Está en una fase muy inicial.

- 2.2. Análisis de las necesidades del usuario
- 2.3. Entrevistas
- 2.4. Análisis de la competencia
- 2.5. Fuentes de información
- 2.6. Técnicas de recomendación

# Capítulo 3

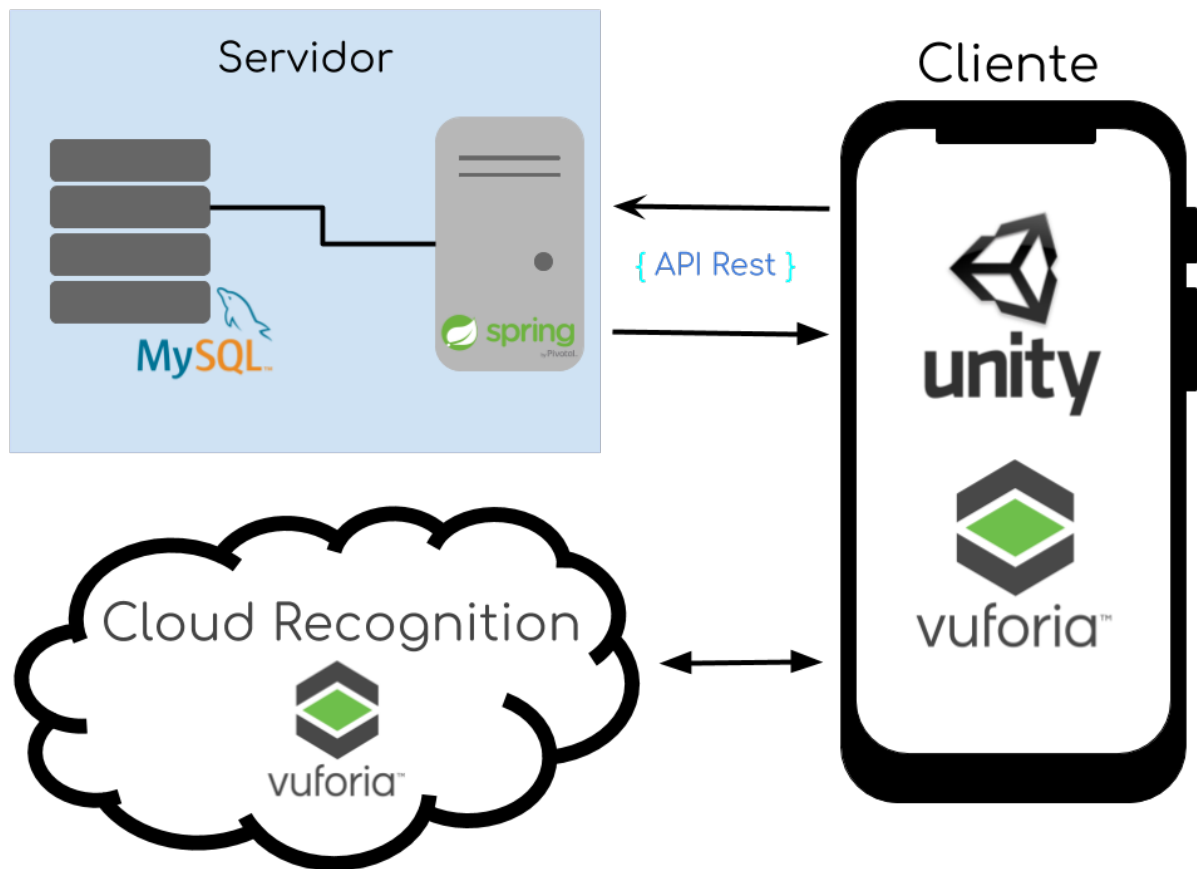
## Diseño de la aplicación

- 3.1. Stakeholders
- 3.2. Escenarios
- 3.3. Requisitos funcionales
- 3.4. Interfaz de usuario
- 3.5. Sistema de recomendación
- 3.6. Prototipos

# Capítulo 4

## Implementación

### 4.1. Arquitectura



- 4.2. Servidor
- 4.3. Aplicación
- 4.4. Herramientas de trabajo

# Capítulo 5

## Evaluación con usuarios

5.1. Método de evaluación

5.2. Resultado de la evaluación



# Capítulo 6

## Conclusiones

6.1. Conclusiones

6.2. Conclusions

## Capítulo 7

### Trabajo futuro

## Capítulo 8

### Plan de negocio

# Capítulo 9

## Contribución al proyecto

### 9.1. Diego Acuña Berger

### 9.2. Daniel Calle Sánchez

- Búsqueda y configuración de herramientas que mejoren el rendimiento del equipo.
- Creación de prototipo con ViroReact y ARCore.
- Identificación de requisitos funcionales de la aplicación.
- Estudio e implantación de servicios de autenticación.
- Configuración de Heroku.
- Diseño de la arquitectura.

### 9.3. Carlos Gómez Cereceda

### 9.4. Zihao Hong

# Bibliografía

# Apéndice A

## Title for This Appendix

## Apéndice B

### Title for This Appendix