**CAPITULO 8-REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

**//unidad1**

**//unidad2**

**//unidad3**

[Qualcomm, 2010] Qualcomm "Image Target", 2010, https://developer.vuforia.com/resources/sample-apps/image-targets-sample-app [Consulta: 19 de Agosto del 2014]

[Metaio, 2011] Metaio "QR Recognition", 2011, <http://dev.metaio.com/fileadmin/user_upload/images/sdk/tigercat.png> [Consulta: 19 de Agosto del 2014]

[AndAR, 2010] AndAR "Android Augmented Reality", 2010, https://code.google.com/p/andar/ [Consulta: 19 de Agosto del 2014]

[Diaz, 2013] Diaz V. "Iniciando con NyARToolkit ", 2013, <http://www.slideshare.net/vicegd/iniciacin-a-ar-tool-kit> [Consulta: 19 de Agosto del 2014]

[Gallardo, 2012] Gallardo D. "Iniciándose en la plataforma de Eclipse ", 2012, http://www.ibm.com/developerworks/ssa/library/os-ecov/ [Consulta: 28 de Agosto del 2014]

[Serrano, 2011]. Serrano V. *“*Preparación y exportación de modelos para la aplicación Unity*”.*  UNAM, DGTIC, Departamento de Realidad Virtual. México .2011.

[Collado, 2012]. Collado D. *“*Empezando en Unity3D*”.*  Manual de Unity 3D. San Francisco, California 2012, USA.

**//unidad4**

[Schwaber, 2013]. K. Schwaber y J. Sutherland *“La Guía Definitiva de Scrum:*

*Las Reglas del Juego”. Versión Traducida en Español.*  Scrum.org. Estados Unidos. 2013.

pagina

[Piedrasanta, 2011] Piedrasanta F. "Planning Poker", 2011, <http://softneps.wordpress.com/2011/08/12/planning-poker/>[Consulta: 21 de Julio del 2014]

**//unidad 5**

**//unidad6**

**//unidad7**

[Mamolar, 2012]. Mamolar A. *“Herramientas de desarrollo libres*

*para aplicaciones de Realidad Aumentada con Android. Análisis comparativo entre ellas”.*  Universidad Politécnica de Valencia. España.2012.

[Hernández, 2011]. Hernández A. “Aprendiendo Unity: Guía de Introducción de Programación Básica”. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá 2011. Colombia.

**Empezando en Unity3D**

**SITIOS CONSULTADOS**

**http://geeks.ms/blogs/jorge/archive/2007/05/09/explicando-scrum-a-mi-abuela.aspx**