**Definiciones y abreviaturas**

A lo largo de este proyecto aparecen una serie de términos que son utilizados con un significado concreto. A continuación se muestra una lista con las definiciones y abreviaturas utilizadas:

Realidad Aumentada (RA): Tecnología que combina técnicas de reconocimiento de formas y visualización 3D para añadir virtualidad a una imagen real de forma coherente y en función de la localización de la escena real.

Dispositivo móvil: Aparato electrónico, generalmente de tamaño pequeño, con capacidades de procesamiento, conexión de red, memoria limitada y autonomía eléctrica, diseñados específicamente para una función y que puede ser manejado con dos manos. Los más comunes son los teléfonos móviles y tabletas.

Smartphone: Teléfono inteligente. Teléfono móvil con mayores prestaciones de procesamiento y conectividad que un teléfono normal.

Tablet: Es una [computadora portátil](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_port%C3%A1til) de mayor tamaño que un [teléfono inteligente](http://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente) , integrada en una [pantalla táctil](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil) con la que se interactúa principalmente con los dedos, sin necesidad de [teclado](http://es.wikipedia.org/wiki/Teclado_%28inform%C3%A1tica%29) físico ni [ratón](http://es.wikipedia.org/wiki/Rat%C3%B3n_%28inform%C3%A1tica%29).

Kit de desarrollo de software (SDK): Conjunto de herramientas de desarrollo de software que permite al desarrollador crear aplicaciones para un sistema concreto.

API (Interfaz de programación de aplicaciones) es el conjunto de funciones y procedimientos que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción.

Java: Es un [lenguaje de programación](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) de [propósito general](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_de_prop%C3%B3sito_general), [concurrente](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_concurrente), [orientado a objetos](http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos) y basado en [clases](http://es.wikipedia.org/wiki/Clase_%28inform%C3%A1tica%29) que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible.

GPS: El [sistema global de navegación por satélite](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_global_de_navegaci%C3%B3n_por_sat%C3%A9lite) permite determinar en todo el mundo la [posición](http://es.wikipedia.org/wiki/Posici%C3%B3n) de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de centímetros, aunque lo habitual son unos pocos metros de precisión.

Marker: Marcador o imagen utilizada en algunas aplicaciones de realidad aumentada y cuya posición condiciona el posicionamiento del objeto.

Target: Marcador natural o imagen que forma parte del entorno natural de una aplicación de RA y que sustituye a los clásicos marcadores.

Head Mounted Display (HMD): Dispositivo de visualización similar a un casco, que permite reproducir imágenes creadas por ordenador sobre un "display" muy cercano a los ojos.

Realidad Virtual (RV): Es una ciencia basada en el empleo de ordenadores y otros dispositivos, cuyo fin es producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella.

3G: Es la abreviación de tercera generación de transmisión de voz y datos a través de telefonía móvil mediante UMTS (servicio universal de telecomunicaciones móviles).

ASL: Abreviatura para Lenguaje de signo Americano.

LSE: Abreviatura para Lenguaje de signos Español.

iOS (por sus siglas en [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingl%C3%A9s) *iPhone/iPod/iPad Operating System)*: Es un [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) móvil de la empresa [Apple Inc](http://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Inc.).

Android: Es un [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) diseñado principalmente para dispositivos móviles con [pantalla táctil](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil), como [teléfonos inteligentes](http://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fonos_inteligentes) o [tabletas](http://es.wikipedia.org/wiki/Tableta_%28computadora%29), y también para relojes inteligentes, televisores y automóviles, inicialmente desarrollado por Android, Inc.

Middleware: Es un [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) que asiste a una aplicación para interactuar o comunicarse con otras aplicaciones, software, redes, hardware y/o sistemas operativos.

Vuforia: Es un SDK que permite construir aplicaciones basadas en la realidad aumentada que según su propia descripción, esta utiliza la pantalla del dispositivo como un "lente mágico" en donde se entrelazan elementos del mundo real con elementos virtuales como letras, imágenes, objetos 3d, etc.

Tracker: Contiene los algoritmos de visión computacional para detectar y seguir los objetos en los fotogramas capturados por la cámara.

Render o Renderizado: es un término usado para referirse al proceso de generar una imagen o vídeo mediante el cálculo de iluminación GI partiendo de un modelo en 3D.

Patrones de diseño: Un patrón de diseño resulta ser una solución a un problema en el desarrollo de software y otros ámbitos referentes al diseño de interacción o interfaces e diseño. Para que una solución sea considerada un patrón debe poseer ciertas características como su efectividad resolviendo problemas similares en ocasiones anteriores. También debe ser reutilizable, lo que significa que es aplicable a diferentes problemas de diseño en distintas circunstancias.

Patrones arquitectónicos: también llamados arquetipos ofrecen soluciones a problemas de arquitectura de software en ingeniería de software. Dan una descripción de los elementos y el tipo de relación que tienen junto con un conjunto de restricciones sobre cómo pueden ser usados. En comparación con los patrones de diseño, los patrones arquitectónicos tienen un nivel de abstracción mayor.

Framework (marco de trabajo): se define, en términos generales, como un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Modelo–vista–controlador (MVC): es un patrón de arquitectura de software que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de la interfaz de usuario y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones..

DAO (Objeto de Acceso a Datos): es un componente de software que suministra una interfaz común entre la aplicación y uno o más dispositivos de almacenamiento de datos, tales como una Base de datos o un archivo.

Facade (*Fachada*): es un tipo de patrón estructural que conoce qué clases del subsistema son responsables de una determinada petición, y delega esas peticiones de los clientes a los objetos apropiados del subsistema.

Hibernate: es una herramienta de Mapeo objeto-relacional para la plataforma Java (y disponible también para .Net con el nombre de [NHibernate](http://es.wikipedia.org/wiki/NHibernate)) que facilita el mapeo de atributos entre una base de datos relacional tradicional y el modelo de objetos de una aplicación, mediante archivos declarativos (XML) o anotaciones en los [beans](http://es.wikipedia.org/wiki/JavaBean) de las entidades que permiten establecer estas relaciones.

Base de datos (DB o DDBB): es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. Ejemplos: MySql, Oracle,ect.

API (Interfaz de programación de aplicaciones): es el conjunto de funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción.

JDBC *(Java Database Connectivity)*: es una API que permite la ejecución de operaciones sobre bases de datos desde el lenguaje de programación Java, independientemente del sistema operativo donde se ejecute o de la base de datos a la cual se accede, utilizando el dialecto SQL del modelo de base de datos que se utilice.

SQL ( lenguaje de consulta estructurado): es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones en ellas

[Open source](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_source&redirect=no) *(Código abierto):* es la expresión con la que se conoce al software distribuido y desarrollado libremente. Se focaliza más en los beneficios prácticos (acceso al código fuente) que en cuestiones éticas o de libertad que tanto se destacan en el software libre.

DTD (Definición de Tipo de Documento): Descripción en donde etiquetas y atributos son usados para describir contenido (estructura y sintaxis) de documentos SGML, XML o HTML. Su función básica es describir el formato de los datos. De esta manera se mantiene un formato común y consistente en todos los documentos que utilicen la misma DTD.

Polimorfismo: se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía.

Persistencia: se refiere a la propiedad de los datos para que estos sobrevivan de alguna manera. De forma sencilla puede entenderse que los datos tienen una duración efímera; desde el momento en que estos cambian de valor se considera que no hay persistencia de los mismos. Sin embargo en informática hay varios ámbitos donde se aplica y se entiende la persistencia.

Mapeo objeto-relacional ( Object-Relational mapping): es una técnica de programación para convertir datos entre el sistema de tipos utilizado en un lenguaje de programación orientado a objetos y la utilización de una base de datos relacional como motor de persistencia