**CAPITULO 8-REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

**//unidad1**

**//unidad2**

http://www.formaciononlinegratis.net/como-crear-image-target-en-vuforia

Visión por computador en dispositivos móviles para realidad aumentada- Alfonso Escriche Martínez - Septiembre de 2013- Universidad de Zaragoza

Consultada el:23-ene-2014

[García, 2003 ]García Jorge, "Curso de introducción a OpenGL", Universidad Politécnica de Madrid, 2003, Madrid.

http://www.elai.upm.es/webantigua/spain/Asignaturas/InfoInd/teoria/Manual-opengl.pdf Consultada el: 17-08-2014

[Garcia Guevara, 2004 ] Garcia Oscar - Guevara Alex, "Introducción a la programación grafica con OpenGL", Universidad Ramon Llull ,La salle, Enero 2004, España

http://web.salleurl.edu/~oscarg/resources/openGLTutorialSpanish.pdf

Consutada el: 17-08-2014

Imagen de reconocimiento de marcador

*[Sag,2013] Angel Sag, "* Realidad aumentada basada en el reconocimiento de marcadores*"*

https://sites.google.com/a/xtec.cat/qr-ar-semtac/modul-3-1/1-la-realidad-aumentada-basada-en-el-reconocimiento-de-marcadores consultada: 28-08- 2014

[Total Inmersion, 2011] Total inmesion, "Logo oficial de Realidad Aumentada"

http://aumentada.net/2011/02/ar-plus-el-logo-de-la-realidad-aumentada/

consultada: 28-08-2014

[Rodríguez González, 2003] Rodríguez González, M. "Lenguaje de signos", Barcelona 2003, España. consultada: 29-08-2014

[López, 2009 ]López E. A. "Reconocimiento automático de lenguaje de signos: Lenguaje ASL" , Barcelona 2009, España. consultada: 29-08-2014

[Rolando, 2012 ] Rolando F. "De la realidad virtual a la realidad aumentada", Palermo Octubre 2012, España. Consultada el: 04-09-2014

[Clemens, 2011] Clemens A. "Challenges of Large-Scale Augmented Reality on Smartphones", International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Graz University of Technology, 2011, Austria. Consultada el: 04-09-2014

[IñarreaSagüés, 2012] IñarreaSagüés César, " Desarrollo de una aplicación de Realidad Aumentada mediante la arquitectura Vuforia para la obtención de información de cuadros " Universidad pública de Navarra, 15 de Noviembre de 2012, Pamplona, España. Consultada el: 05-09-2014

[Ouazzani, 2012] Ouazzani Iman, " Manual de creación de Videojuego con unity", Universidad Carlos III, 29 de septiembre de 2012 ,España

http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16345/ PFC\_Iman\_Ouazzani.pdf?sequence=1 Consultada el: 12-09-2014

# [Roosendaal, 2004] Roosendaal Ton, "[The official Blender 2.3 Guide](http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.amazon.es%2FThe-official-Blender-2-3-Guide%2Fdp%2FB00FXU8OXW&ei=6HUTVKbvNJK0ogSQ8oH4Bg&usg=AFQjCNHSatkl5CGchEnfZnLmp8Kv36oq9g&sig2=_m1QocFcP6YsTMZy9_cSSg&bvm=bv.75097201,d.cGU) ", 1 enero 2004

http://www.futureworkss.com/tecnologicos/informatica/tutoriales/Manual\_de\_Blender.pdf Consultada el: 12-09-2014

[Martinez, 2006] Antonio Becerro Martinez, "Taller de BLENDER 3D", Madrid , 2006 http://www.elviajero.org/antoniux/tutos/3D\_curso de blender.pdf Consultada el: 09-10-2014

[Pérez Huebe, 2005]Ma. de Lourdes Pérez Huebe, "Ingeniería de Requerimientos", Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Pachuca, 2005. http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/231104/415/1/Ingenieria de requerimientos.pdf Consultada el: 09-10-2014

[Gil, 2002] Gustavo Daniel Gil, “Herramientas para implementar lel y escenarios ”, Facultad de Informática Universidad Nacional de La Plata, Argentina, 2002. http://postgrado.info.unlp.edu.ar/Carreras/Magisters/Ingenieria\_de\_Software/Tesis/Gil\_Gustavo.pdf Consultada el: 09-10-2014

**//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.

[Canaza, 2014] Canaza E. "SQLite en Unity 3D ", 2014, http://es.slideshare.net/hnesys/sqlite-in-unity3d

[Consulta: 29 de Agosto del 2014]

[Méndez, 2013] Méndez P. "Herramientas de Diseño ", 2013, <http://www.wondershare.es/photo-editing-tips/gimp-vs-photoshop.html>

[Consulta: 29 de Agosto del 2014]

[Sánchez, 2004]. Sánchez J. *“*MySQL, Quía rápida para Windows*”. Palencia*, 2004, España.

[Dvorski, 2007]. Dvorski D. *“*Installing, Configuring and Developing with XAMPP*”. Ontario*, 2007, Canada.

[Mestras,2004 ] Juan Pavón Mestras," Patrones de diseño orientado a objetos", Facultad de Informática, Universidad Complutense Madrid, España,2004.

http://www.fdi.ucm.es/profesor/jpavon/poo/2.14pdoo.pdf

Consultada: 30-10-2014

[Suárez González, 2013] Héctor Suárez González," Manual Hibernate", Documentación de javaHispano , 2013

http://www.javahispano.org/storage/contenidos/ManualHibernate.pdf

Consultada: 30-10-2014

[Campo, 2009]Gustavo Damián Campo," Patrones de Diseño, Refactorización y Antipatrones. Ventajas y Desventajas de su Utilización en el Software Orientado a Objetos", Universidad Católica de Salta, Salta, 2009.

http://www.ucasal.edu.ar/htm/ingenieria/cuadernos/archivos/4-p101-Campo.pdf

Consultada:31-10-2014

[Rivera López, 2008] Alejandro Rivera López. "Sistema asistente para la generación de horarios de cursos". Universidad de las Américas Puebla, Mexico, 2008.

http://catarina.udlap.mx/u\_dl\_a/tales/documentos/lis/rivera\_l\_a/capitulo\_2.html

Consultada:31-10-2014

**//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**