



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería  
Informática**  
**título del TFG**



Presentado por Saúl Martín Ibáñez  
en Universidad de Burgos — 29 de enero  
de 2020

Tutor: Pedro Luis Sánchez Ortega  
Álvar Arnaiz González







UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



D. nombre tutor, profesor del departamento de nombre departamento, área de nombre área.

Expone:

Que el alumno D. Saúl Martín Ibáñez, con DNI dni, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado título de TFG.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 29 de enero de 2020

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del co-tutor:

D. nombre tutor

D. nombre co-tutor





## Resumen

En este primer apartado se hace una **breve** presentación del tema que se aborda en el proyecto.

## Descriptores

Palabras separadas por comas que identifiquen el contenido del proyecto Ej: servidor web, buscador de vuelos, android ...

## **Abstract**

A **brief** presentation of the topic addressed in the project.

## **Keywords**

keywords separated by commas.



---

# Índice general

---

Índice general	III
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VI
Introducción	1
Objetivos del proyecto	3
Conceptos teóricos	5
3.1. Realidad aumentada y virtual . . . . .	5
3.2. Herramientas AR . . . . .	5
3.3. Técnicas AR . . . . .	9
3.4. Secciones . . . . .	12
3.5. Referencias . . . . .	12
3.6. Imágenes . . . . .	12
3.7. Listas de items . . . . .	13
3.8. Tablas . . . . .	14
Técnicas y herramientas	15
4.1. Técnicas de desarrollo . . . . .	15
4.2. Herramientas de documentación . . . . .	15
4.3. Herramientas de gestión . . . . .	15
4.4. Herramientas de desarrollo . . . . .	15
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	19

<b>Trabajos relacionados</b>	<b>21</b>
<b>Conclusiones y Líneas de trabajo futuras</b>	<b>23</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>25</b>

---

# Índice de figuras

---

3.1. Plataforma de desarrollo de CoSpaces . . . . .	6
3.2. Posibles marcadores de Vuforia . . . . .	8
3.3. Ejemplo un marcador sencillo . . . . .	10
3.4. Ejemplo donde una carta de un tigre es un marcador . . . . .	10
3.5. Mergecube . . . . .	11
3.6. Autómata para una expresión vacía . . . . .	13
4.7. Paso 1: Seleccionar la versión de Unity . . . . .	16
4.8. Paso 2: Seleccionar . . . . .	17

---

# Índice de tablas

---

3.1. Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto	14
---	----

---

# Introducción

---

Las tecnologías de realidad aumentada y virtual hoy en día están en gran auge. Se pueden encontrar aplicadas, tanto en la vida cotidiana en juegos y aplicaciones, como en el comercial e industrial o incluso en la medicina y el entorno educativo.

.....(Mejorar y completar)



---

## Objetivos del proyecto

---

El proyecto tiene por objeto proponer entornos de desarrollo de aplicaciones de Realidad Aumentada y Virtual basados en herramientas libres, de código abierto. Se plantea conocer las diferentes herramientas disponibles en estos momentos, así como aquellas soluciones más apropiadas para cada caso, móvil, gafas de RV u otros.

Se espera de entre las herramientas propuestas...





---

## Conceptos teóricos

---

### 3.1. Realidad aumentada y virtual

El concepto de realidad aumentada (AR Augmented Reality) se aplica a las tecnologías que permiten añadir información gráfica superpuesta al mundo real en pantalla. La realidad virtual(RV) se diferencia de la anterior, en que esta crea un entorno virtual completo en el que el usuario se sumerge.

origenes y evolucion...

### 3.2. Herramientas AR

Se han comparado diferentes herramientas de desarrollo para realidad aumentada. Algunas de ellas se tratan de herramientas ya desarrolladas y usadas con fines educativos o comerciales. Otras de las herramientas que se ven son los frameworks/api que muchas de las herramientas anteriores usan. nuevas online, poder la web..

**ArCore**

**ArKit**

**CoSpaces**

CoSpaces<sup>1</sup> es una plataforma de apoyo educativo. Se puede acceder a ella tanto por web como desde la aplicación de móvil. Permite a los profesores crear salas para sus alumnos donde tendrían acceso a los diferentes ejemplos

---

<sup>1</sup><https://cospaces.io/edu/>

a usar para sus clases. También cuenta con una galería donde los usuarios pueden compartir sus ejemplos.

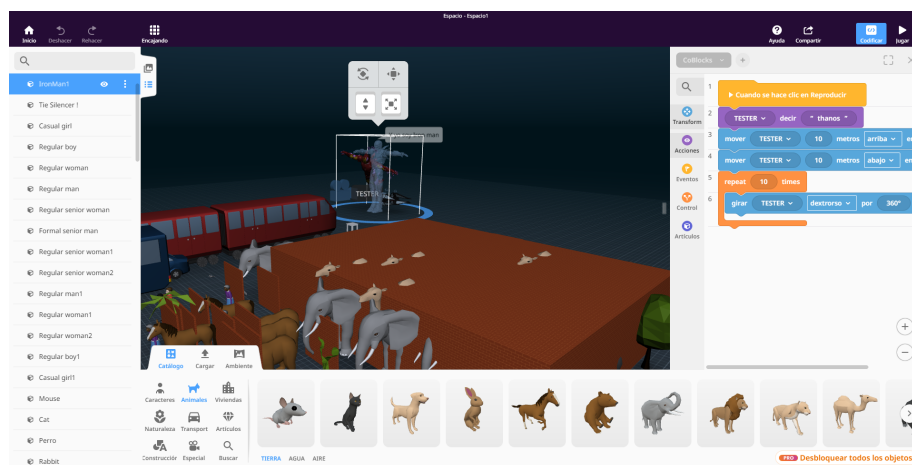


Figura 3.1: Plataforma de desarrollo de CoSpaces

Para la creación de proyectos, se puede hacer desde la web mediante un entorno de desarrollo 3D donde puedes añadir paredes, objetos y mas tipos de modelos3D, para tu escenario. Con una licencia gratuita, permite guardar dos proyectos como máximo al mismo tiempo. En los proyectos también es posible codificar eventos, acciones mediante una programación de bloques o scrips, aun que hay que destacar, que la programación por scrips y algunas opciones de la programación de bloques unicamente están disponibles con una licencia premium. Para añadir un modelo3D, que Cospace no ofrezca por defecto, se pueden subir desde un archivo local o desde la búsqueda integrada de CoSpace en Google Poly(biblioteca publica de google de modelos3D). CoSpace también cuenta con la opción de diseñar proyectos para el mergecube, aunque este plugin se encuentra disponible para la versión premium.

...

## Metaverse

Metaverse<sup>2</sup> es otra aplicación enfocada bastante al entorno educativo. En este caso el entorno de desarrollo de los ejemplos es más sencillo. En la propia web, tendremos una estructura similar un modelo de diagrama

<sup>2</sup><https://studio.gometa.io/discover/me>

de flujo. En cada paso se puede añadir un objeto 3D o una imagen que es la que estará flotando cuando estemos usando la realidad aumentada, posteriormente se pueden añadir botones y menús, para que te lleven a otra pantalla que tenga otro objeto asignado. Así, por ejemplo, se pueden hacer ejemplos en los que hace pequeños juegos de preguntas y, dependiendo de las respuestas, te llevan a diferentes pantallas. También da la posibilidad de importar tus propios modelos e imágenes. También incluye la posibilidad de reconocer expresiones faciales para poder usarlo como disparadores. También puede usar el Arcore y Arkit para permitir que los objetos puedan asentarse en una posición y poder girar alrededor suyo.

# Zapworks

ZapWorks<sup>3</sup> Esta aplicación se podría considerar que está más enfocada a lo comercial. Ofrece una prueba gratuita de 30 días, luego hay diferentes modelos de suscripción. Ofrece más posibilidades que las anteriores herramientas. Pero también es mas compleja ya que usa su propia aplicación para diseño y programación de ejemplos///REVISARR///. Para trabajar con los proyectos tiene su propia aplicación de escritorio, desde donde se pueden crear objetos, mecánicas que quieras incorporar, programar los scripts (javascript) a usar.

Algunos ejemplos que muestra son por ejemplo el reconocimiento de un folleto de publicidad que actúa de disparador y salta un modelo 3D del anuncio interactivo. Otro ejemplo en el que reconociendo una imagen del Sistema Solar consigue que se ejecute un modelo 3D del Sistema Solar. Otros en los que reconoce la cara (facetracking) y es capaz de poner objetos en AR, por ejemplo, sombreros, gafas, cascos... Posee Word tracking, que en resumen es la capacidad de reconocer el entorno para poder colocar objetos de una manera mas realista sobre el terreno, por ejemplo, que de la sensación de que realmente esta sobre la mesa aunque vayamos moviendo el ángulo de la cámara.

# Kudan

Kudan<sup>4</sup> es un tecnología para percepción artificial, la cual se puede utilizar para la AR/VR , robótica y drones, y los coches. Usa la tecnología SLAM (Simultaneous Localization and Mapping) para el reconocimiento

<sup>3</sup><https://zap.works/>

4kudan

del escenario, esta tecnología también la usa ARCore por ejemplo. Tiene disponible SDK para desarrollar, en iOS, Android, y Unity.

## Vuforia

Vuforia<sup>5</sup> es un kit de desarrollo(SDK) para aplicaciones de AR, para las plataformas de Android, iOS, Windows y HoloLens. Fue creado por Qualcomm Connected Experience en 2010, y en 2015 PTC inc lo compro.[2]

Vuforia proporciona una API en C++, Java, Objective-C++ y los lenguajes de .NET mediante de Unity.

Vuforia soporta diferentes tipos marcadores, estos pueden ser 2D o 3D, también soporta múltiples marcadores simultáneamente , y reconocimiento del terreno sin marcadores.

### Add Target

Type:



Figura 3.2: Posibles marcadores de Vuforia

Los marcadores se pueden crear desde la pagina web de developer vuforia, para ello deben escoger que tipo de marcador quieren crear y adjuntarle las imágenes que formaran dicho marcador. La pagina dará una calificación de 5 estrellas según la calidad de la imagen para ser un marcador. Una vez completado, da la opción de descargarlos el un archivo configurable de Unity que incluirá los marcadores en nuestro proyecto.

Cuenta con una licencia gratuita por defecto, con la limitación de poder tener un máximo de 100 vumarks y 1000 cloud targets. Es posible ampliar a 3 tipos de tarifas, básica ‘por 42 mes, básica +cloud por 92, y la pro en la deben ponerse en contacto con ellos para su registro y uso.

---

<sup>5</sup><https://developer.vuforia.com/>

## **Wikitude**

## **ArUco**

## **OpenCV**

Es una librería de visión por computación y machine learning, de código abierto. Permite identificar objetos, caras, hacer tracking..

....., pero he visto casos que únicamente utilizan OpenCv, pero también otros en que lo combinan con Arkit, ArUco u otros para mejorar los resultados.

## **8thWall**

Entorno de desarrollo, que se caracteriza por que da la posibilidad de ejecutar el proyecto desde el navegador web dándole permiso para usar a la cámara del dispositivo, de forma que no haría falta instalarse ninguna aplicación.

# **3.3. Técnicas AR**

## **Detección de marcadores**

La detección de marcadores, se trata de un técnica de realidad aumentada en el que los sistemas utilizan como referencia espacial para situar elemento que queremos superponer, una figura o imagen concreta, que ha sido especificada previamente. Los marcadores mas comunes y simples son los códigos QR, pues se tratan de imágenes diseñadas para que puedan ser reconocidas fácilmente por las cámaras.



Figura 3.3: Ejemplo un marcador sencillo

Con la mejora de las cámaras, también es posible utilizar como marcadores imágenes mas complejas, como por ejemplo un folleto publicitario o la foto de un planeta. También es posible que el marcador se trate de un objeto físico, como por ejemplo una lampara, o un coche.



Figura 3.4: Ejemplo donde una carta de un tigre es un marcador

Aunque gracias al avance de la calidad de las cámaras y el software de reconocimiento, es posible utilizar marcadores mas complejos, esto también implicarán que será mas probable que falle, y por consecuencia se desencuandren las imágenes insertadas por AR, que los tiempos de detección sean mas largos. **MEJORAR y Completar si es posible**

### Mergecube

El mergecube<sup>6</sup> se trata de un cubo diseñado por Merge , el cual tiene grabado unos dibujos por sus 6 caras, los dibujos actúan de marcadores. Es posible mover el cubo al mismo tiempo que se usa, de esa manera se consigue una experiencia mas interactiva. Es por eso que el mergecube es ideal para aplicarlo en experiencias educativas.



Figura 3.5: Mergecube

### Detección del entorno

La detección del entorno trata de poder reconocer el entorno que la cámara capta y ser capaz de sin la ayuda de un marcador, poder ubicar los modelos en el escenario. Para esto hay diferentes técnicas, en resumen estas técnicas lo que hacen es detectar los cambios de profundidad de la imagen,

---

<sup>6</sup><https://mergeedu.com/>

y con esos datos evaluar que objetos están mas o menos cerca, cuales son planos, si se trata de un objeto que no tiene profundidad(una pared)...

## SLAM

Slam, Simultaneous Localization and Mapping, se trata de una técnica de reconocimiento del entorno que la cámara visualiza, puede reconocer donde hay una superficie plana, donde un pared

## 3.4. Secciones

Las secciones se incluyen con el comando `section`.

### Subsecciones

Además de secciones tenemos subsecciones.

### Subsubsecciones

Y subsecciones.

## 3.5. Referencias

Las referencias se incluyen en el texto usando `cite` [3]. Para citar webs, artículos o libros [1].

## 3.6. Imágenes

Se pueden incluir imágenes con los comandos standard de  $\text{\LaTeX}$ , pero esta plantilla dispone de comandos propios como por ejemplo el siguiente:





Figura 3.6: Autómata para una expresión vacía

### 3.7. Listas de items

Existen tres posibilidades:

- primer item.
- segundo item.

1. primer item.

Herramientas	App	AngularJS	API REST	BD	Memoria
HTML5		X			
CSS3		X			
BOOTSTRAP		X			
JavaScript		X			
AngularJS		X			
Bower		X			
PHP			X		
Karma + Jasmine		X			
Slim framework			X		
Idiorm			X		
Composer			X		
JSON		X	X		
PhpStorm		X	X		
MySQL				X	
PhpMyAdmin				X	
Git + BitBucket		X	X	X	X
MikTeX					X
TeXMaker					X
Astah					X
Balsamiq Mockups		X			
VersionOne		X	X	X	X

Tabla 3.1: Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto

2. segundo item.

**Primer item** más información sobre el primer item.

**Segundo item** más información sobre el segundo item.

■

### 3.8. Tablas

Igualmente se pueden usar los comandos específicos de  $\text{\LaTeX}$  o bien usar alguno de los comandos de la plantilla.

---

## Técnicas y herramientas

---

### 4.1. Técnicas de desarrollo

### 4.2. Herramientas de documentación

#### LaTeX

Se trata de un sistema de composición de textos, con el objetivo de la creación de documentos de alta calidad tipográfica.

### 4.3. Herramientas de gestión

#### GitHub

Se trata de una plataforma donde se pueden guardar con un sistema de control de versiones los proyectos....

Link del repositorio: [https://github.com/smi0010/TFG\\_Herramientas\\_Realidad\\_Aumentada](https://github.com/smi0010/TFG_Herramientas_Realidad_Aumentada)

### 4.4. Herramientas de desarrollo

#### Unity

Unity, es un motor gráfico de desarrollo de videojuegos creado por Unity technologies, disponible para Windows, Linux y Mac OS.

Instalación.

Para Instalar el motor unity es necesario descargar Unity Hub: <https://store.unity.com/es/download-nuo>

Unity Hub se trata de un launcher desde el que se pueden, descargar varias versiones de Unity simultáneamente, pudiendo escoger la que mejor se acomode a las necesidades del usuario. También ofrece una serie de tutoriales para iniciarse en el desarrollo de Unity. Por ultimo ofrece un listado de los proyectos del usuario, así como a que versión pertenecen, pudiendo escoger con que versión de Unity desean ejecutarlos.

En la pestaña de installs, pulsando el botón "Add", saldrá una venta donde poder escoger la versión deseada, al pasar el siguiente paso deberemos escoger los módulos complementarios para Unity, por el momento sería necesario el de Android, para poder pasar nuestros proyectos a una aplicación Android, importante desplegar las opciones del modulo y seleccionar ambas, pues para la compilación de una aplicación es estrictamente necesario el APK de Android.

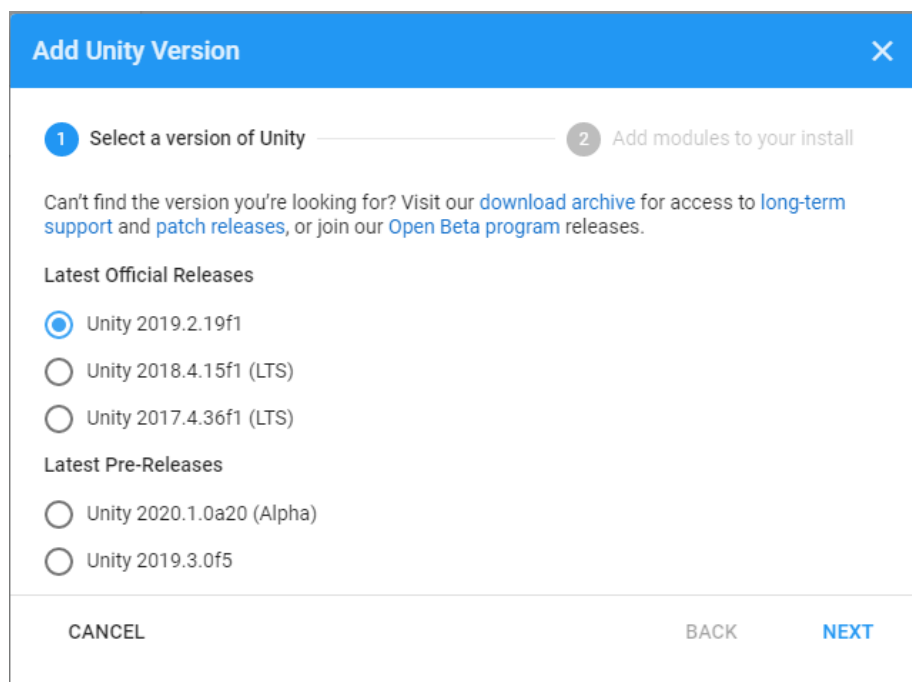


Figura 4.7: Paso 1: Seleccionar la versión de Unity

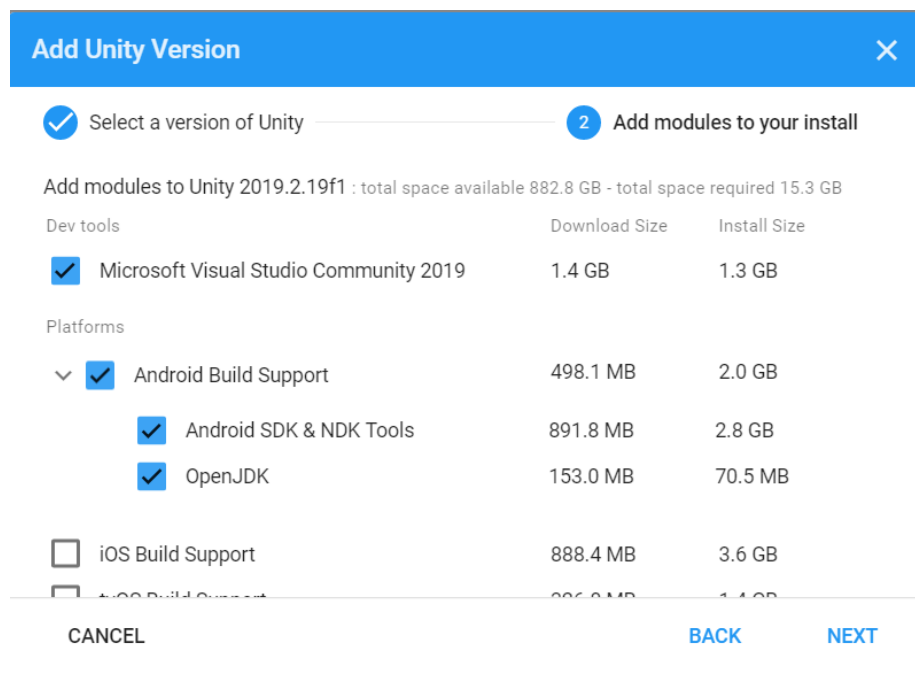


Figura 4.8: Paso 2: Seleccionar

Una vez terminada la instalación ya es posible comenzar a crear proyectos. Para poder descargar y usar Assets desde la tienda de Unity es necesario tener una cuenta de usuario.



---

## Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

---

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros<sup>3</sup>, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.





---

## **Trabajos relacionados**

---

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.



---

## **Conclusiones y Líneas de trabajo futuras**

---

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.



---

## Bibliografía

---

- [1] John R. Koza. *Genetic Programming: On the Programming of Computers by Means of Natural Selection*. MIT Press, 1992.
- [2] Alexandro Simonetti Ibañez and Josep Paredes Figueras. Vuforia v1. 5 sdk: Analysis and evaluation of capabilities. Master's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya, 2013.
- [3] Wikipedia. Latex — wikipedia, la enciclopedia libre, 2015. [Internet; descargado 30-septiembre-2015].