

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS



CARRERA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

Integrantes:

- Larisa Chura Condori
- Fredy Rodas Alarcón
- Germios Leguía Aroni
- Andrés Rodas Alarcón
- Yaison Huamán Mallqui

Semestre: X Ciclo



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS



"IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL CON REALIDAD AUMENTADA PARA LA PROMOCIÓN DE SITIOS TURÍSTICOS EN LA PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS."

ÍNDICE:

- Titulo
- Planteamiento del problema
- objetivos
- Justificación
- Referente teórico
- Metodología
- Resultados
- conclusión
- Bibliografía
- Evidencias

'IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL CON REALIDAD AUMENTADA PARA LA PROMOCIÓN DE SITIOS TURÍSTICOS EN LA PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS."

Planteamiento del Problema

Realidad problemática:

Tenemos sitios turísticos que no son conocidos por la propia población de Andahuaylas y mucho menos por los visitantes del país y del exterior en especial Centro Arqueológico Achanchi, que está ubicado en la comunidad de Ampi del Distrito de Pacucha, entre los distritos de Tumayhuaraca y Huayana se encuentran los restos arqueológicos de Maucallaccta, Esto se debe a la falta de promoción de turismo en la provincia de Andahuaylas, ya sea por radio, televisión, periódicos y volantes.

DIRCETUR, no tiene suficiente recurso económico, los proyectos presentados para el mantenimiento y promoción de turismo al gobierno regional y al gobierno local por esta institución no son aprobados.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es el impacto de la implementación de una aplicación móvil con realidad Aumentada para la promoción de sitios turísticos en la provincia de Andahuaylas.?

OBJETIVO

GENERAL

Impulsar la promoción de los sitios turísticos, de la Laguna de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor en la provincia de Andahuaylas mediante una aplicación móvil con realidad aumentada.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

- turísticos de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor a la aplicación móvil con realidad aumentada.
- Desarrollar la aplicación móvil con realidad aumentada en un lenguaje de programación java.
- Determinar en qué medida la aplicación con realidad aumentada, ayuda en la promoción de sitios turísticos de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto es parte de la necesidad de promocionar el turismo en la provincia de Andahuaylas, para dar una información a los turistas, los sitios turísticos no están siendo promocionados, por falta de uso y conocimiento de la tecnología que permita relacionarse con turistas, población y lograr que las relaciones existentes sean perdurables

La aplicación de realidad aumentada, en este tipo de procesos ayudará a entender a los visitantes con imágenes 3D pasajes de la vida y organización de los chankas y también los hechos históricos, la distancia de cada una de los sitios promocionados.

La aplicación de esta tecnología también ayudará a obtener ventajas competitivas respecto a la promoción del turismo en otras regiones del Perú, así poder lograr un posicionamiento en una mejor ubicación en el sector turismo.

DISEÑO METODOLOGICO

METODOLOGÍA:

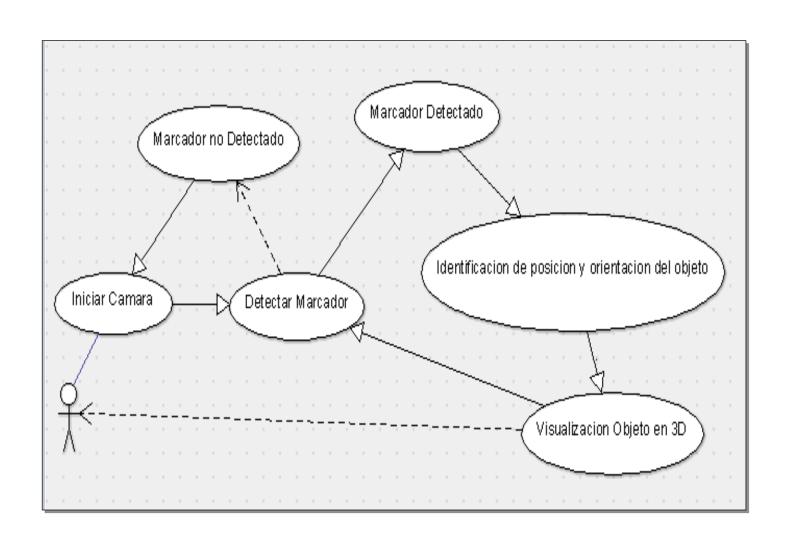
- La metodología con la cual se trabajara en este proyecto de tesis es el Extreme Programming (XP); ya que es una metodología ligera o ágil para el desarrollo de software eficiente y altamente efectivo. Esta metodología busca dos objetivos claves la primera es el de hacer un software de calidad y la segunda que sea de la forma más rápida posible.
- Más que una metodología, XP se considera una disciplina, la cual está sostenida por valores y principios propios de las metodologías ágiles.
- La metodología XP tiene un conjunto de reglas y prácticas; consiste en 4 fases de desarrollo son las siguientes:

Planeación.- Es la etapa inicial de todo proyecto en XP. En este punto se comienza a interactuar con el cliente y el resto del grupo de desarrollo para descubrir los requerimientos del sistema. Se identifican el número y tamaño de las iteraciones al igual que se plantean ajustes necesarios a la metodología según las características del proyecto.

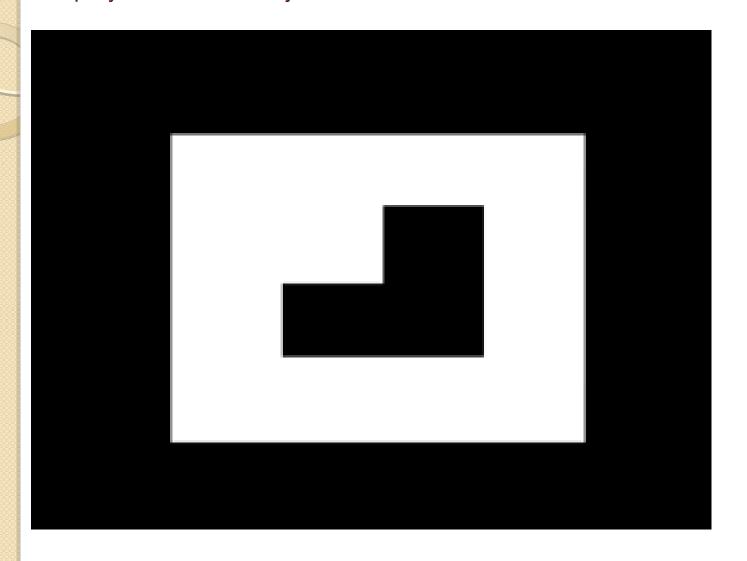
❖ Diseño.- En XP solo se diseñan aquellas historias de usuario que el cliente ha seleccionado para la iteración actual.

- *Codificación.- La codificación es un proceso que se realiza en forma paralela con el diseño y la cual está sujeta a varias observaciones por parte de XP consideradas controversiales por algunos expertos tales como la rotación de los programadores.
- ❖Pruebas.- XP enfatiza mucho los aspectos relacionados con las pruebas, clasificándolas en diferentes tipos y funcionalidades específicas, indicando quién, cuándo y cómo deben ser implementadas y ejecutadas.
- *El cronograma de ejecución del proyecto es la siguiente la cual está desarrollada de acuerdo a las etapas que describe la metodología aplicada a este proyecto de tesis:

CASOS DE USO



Se diseña el marcador múltiple que servirá como escenario para la proyección de los objetos.



Reconocimiento de un marcador a través de un celular Android, que proyecta la imagen

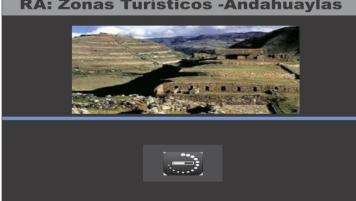


Interfaz del usuario en al cual incluirá botones de traslación, rotación, escala y toma de fotografía.

Interfaz de la aplicación de realidad aumentada menú principal.



Interfaz de usuario de la aplicación de realidad aumentada, botones de traslación, rotación, escala y toma de fotografía.
RA: Zonas Turísticos -Andahuaylas



Mostrar la imagen 3D, utilizando la realidad Aumentada la laguna de pacucha.



Aplicaci ón móvil	¿Cuál es el impacto de la implementación de una aplicación móvil con realidad aumentada para la promoción de sitios turísticos de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor en la provincia de a Andahuaylas?	Objetivo general: Impulsar la promoción de los sitios turísticos, de la Laguna de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor en la provincia de Andahuaylas mediante una aplicación móvil con realidad aumentada.	Hipótesis general: La aplicación móvil con realidad aumentada ayudara a mejorar la promoción de turismo en los sitios turísticos de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor en la provincia de Andahuaylas de la región Apurímac.	Variable Independie nte; Aplicación móvil con realidad aumentada
con realidad Aument ada para		OBJETIVOS ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICO	Variable dependient e.
la promoci ón de sitios turístico s en la		 Transferir la información e imágenes de los sitios turísticos de Pacucha y Centro Arqueológico Sondor a la aplicación móvil con realidad aumentada. 		Variable Dependient e: Promoción de turismo en los
Provinci a de Andahua ylas.		 Desarrollar la aplicación móvil con realidad aumentada en un lenguaje de programación java. Determinar en qué medida la aplicación con realidad aumentada, ayuda en la 		sitios turísticos de Pacucha y Centro Arqueológi co Sondor en la provincia

Justificación

 Responda a las siguientes inquietudes: ¿Por qué es importante investigar el problema?, ¿para qué investiga este problema?, ¿Qué impactos genera esta investigación?, ¿Quiénes son los beneficiarios?. ¿Factibilidad: Económica, técnica, Bibliográfica, etc.?