FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

APLICACIÓN MÓVIL PARA LA UBICACIÓN E INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE LOS ESPACIOS FÍSICOS DE UNA UNIVERSIDAD UTILIZANDO REALIDAD AUMENTADA Y NFC

**Este Jurado; una vez realizado el examen del presente trabajo ha evaluado su contenido con el resultado**: ………………………………...........

J U R A D O E X A M I N A D O R

Firma: Firma: Firma:

Nombre: …………………….. Nombre: ………………… Nombre: ……………..

**REALIZADO POR Sears Zuñiga, Teddy John**

**Villamizar Meza, Sandra Lisett**

**PROFESOR GUÍA Pereira, Wilmer**

**FECHA marzo de 2017**

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

APLICACIÓN MÓVIL PARA LA UBICACIÓN E INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE LOS ESPACIOS FÍSICOS DE UNA UNIVERSIDAD UTILIZANDO REALIDAD AUMENTADA Y NFC

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

Presentado ante la

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Como parte de los requisitos para optar al título de

**I N G E N I E R O E N I N F O R M Á T I C A**

**REALIZADO POR Sears Zuñiga, Teddy John**

**Villamizar Meza, Sandra Lisett**

**PROFESOR GUÍA Pereira, Wilmer**

**FECHA marzo de 2017**

# Agradecimientos

# Índice de contenido

# Índice de figuras

# Índice de tablas

# Sinopsis

# CAPÍTULO I

# PROBLEMA

## I. 1 Introducción

## I. 2 Planteamiento del problema

La Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) es una universidad fundada en 1953, con diferentes núcleos y sede principal en Caracas, es considerada la mejor universidad privada del país durante varios años e inclusive, por diferentes encuestas, la mejor universidad del país, teniendo como pilares no solamente hacer crecer a las personas a nivel intelectual, sino formar al estudiante con una conciencia ciudadana y humanística logrando que se preocupe por lo que le rodea, se sienta identificado y trate de ayudar en todo momento y en lo que pueda.

Debido al alto prestigio, excelencia, innovaciones y ofertas que posee la UCAB, da como resultado que cualquier persona quiera tener acercamiento con la institución, sin embargo, debido a la continua expansión y numerosas áreas que existen hace que cualquiera que no conozca la universidad se le haga dificultoso conseguir los lugares a los que desean ir, ya sean módulos, laboratorios, secretaría general, caja, taquilla de pago de estacionamiento, etc.

Este problema incluye estudiantes, en el caso de los nuevos, pueden perder clases ya que no encuentran el sitio que deben ir y al no haber ninguna guía o mapa en el campus recurran a preguntar a cualquier persona que pase; haciendo que en varias ocasiones la persona no entienda bien y termine en otro lugar diferente, lo que origina que su proceso de adaptación a la institución sea pesada y difícil, esto no escapa de estudiantes con más tiempo, ya que si desean buscar un lugar al que nunca se han acercado (Enfermería, DTI, escuelas ajenas, etc.) pueda pasarles lo mismo y peor aún, si necesitan tener información importante del lugar (director de escuela, encargado del lugar, etc.) no tengan esta información a la mano.

Por lo anterior, se ha llegado a la conclusión que es necesaria una aplicación que permita a cualquier estudiante o persona con un dispositivo móvil poder ubicarse, localizar y obtener información de cualquiera de los lugares de la universidad que desean a través de Realidad Aumentada y NFC.

## I. 3 Objetivo general

Desarrollar una aplicación móvil incorporando tecnología de Realidad Aumentada y NFC que facilite la ubicación e información específica de los espacios físicos de la Universidad Católica Andrés Bello.

## I. 4 Objetivos específicos

1. Diseñar e implementar un buscador para seleccionar el lugar que se desea encontrar.
2. Diseñar e implementar un módulo para la geolocalización a través de Realidad Aumentada.
3. Determinar, seleccionar y analizar puntos clave para facilitar la ubicación rápida del usuario haciendo uso de NFC o Realidad Aumentada
4. Diseñar e implementar un módulo que suministre información de interés combinando NFC y Realidad Aumentada.
5. Diseñar e implementar una Base de Datos que contenga la información necesaria para el uso de la aplicación.
6. Diseñar e implementar un módulo de guía al usuario y consejos útiles que permita ayudarlo en el correcto uso de la aplicación.
7. Diseñar e implementar una interfaz gráfica amigable que interactuará con el usuario en los diferentes módulos de la aplicación.
8. Diseñar e implementar un Back end que maneje toda la lógica y servicios web de la aplicación.

## I. 5 Alcance

### I. 5.1 Diseñar e implementar un buscador para seleccionar el lugar que se desea encontrar

La aplicación dispondrá de un motor de búsqueda que facilitará el acceso a la información relacionada a los diferentes espacios físicos que se desean encontrar, el mismo ofrecerá diversos modos de exploración permitiendo que el usuario pueda escoger de acuerdo a su interés y necesidades, estas serán filtradas por las siguientes categorías:

* Servicios de salud
* Servicios de comida
* Servicios de deporte
* Servicios bancarios
* Servicios administrativos
* Servicios al cliente
* Laboratorios
* Facultades
* Escuelas

Luego del escoger una categoría el usuario podrá tener una consulta certera y clasificada, donde se apreciará una breve información antes de desplegar la búsqueda visual con realidad aumentada.

### I. 5.2 Diseñar e implementar un módulo para la geolocalización a través de Realidad Aumentada

Luego de realizar la búsqueda, la aplicación tendrá la tarea de localizar el espacio físico en cuestión, para esto se hace uso de la realidad aumentada por Geolocalización, utilizando el GPS interno que dispone el dispositivo móvil, se podrá descubrir un marcador que le indicará visualmente en qué dirección se encuentra lo que está buscando, mostrando además la distancia que falta por recorrer para llegar al punto deseado.

El usuario podrá ver en tiempo real el aumento o la disminución de la distancia ya sea que se aleje o se acerque del objetivo, debemos tener en cuenta que la precisión del GPS tiene un margen de error, por tal motivo se emplearán otros recursos para indicarle al usuario cómo llegar exactamente a lo que está buscando.

### I. 5.3 Determinar, seleccionar y analizar puntos clave para facilitar la ubicación rápida del usuario haciendo uso de NFC o Realidad Aumentada

Teniendo claro que un punto es un lugar importante en el espacio geográfico dentro de la universidad, se determinará cuáles pueden ser claves, tomando en cuenta que cumplan los siguientes requisitos: Fácil acceso, concurrencia y visibilidad para los usuarios, esto, definirá qué sitios son idóneos como punto de referencia para información que será desplegada utilizando Realidad Aumentada o NFC.

Teniendo los puntos claves se determinará en qué casos debe ser utilizada la Realidad Aumentada o el NFC, tomando en cuenta si hay acceso a internet o no, esto se hará estudiando cada punto y determinado cuál de las dos tecnologías conviene más; el propósito de llevar a cabo este análisis y posterior decisión es para que, tanto usuarios que posean acceso a datos como los que no, puedan utilizar la aplicación para poder ubicarse dentro del campus universitario.

### I. 5.4 Diseñar e implementar un módulo que suministre información de interés combinando NFC y Realidad Aumentada

La idea fundamental, es que el usuario, pueda tener diferentes puntos de información en el campus universitario, de modo que esté al tanto de dónde se encuentra en ese momento, habrán etiquetas de NFC distribuidas en puntos estratégicos que cumplirán con esta función, por su parte, también se hará uso de la realidad aumentada de modelos en 3D, que mostrarán información ya sea que despliegue un material visual o la reproducción de un video explicativo, como sería en los casos de descripción de esculturas de arte entre otros.

### I. 5.5 Diseñar e implementar una Base de Datos que contenga la información necesaria para el uso de la aplicación

La aplicación que interactuará con el usuario estará constantemente analizando, procesando y presentando información que se le sea solicitada por este, sin embargo, este proceso no puede ser manejado solamente por la aplicación móvil, debe haber una estructura de datos bien definida que permita almacenar toda la data que la aplicación necesite en todo el proceso de Realidad Aumentada e informaciones que se presentarán en general.

Por lo tanto, se diseñará e implementará una estructura de Base de Datos que tenga todos lo que se necesite y además, procese los datos para que le envíe a la aplicación la información permitente a ser mostrada al usuario, de la manera más rápida, segura y eficiente para evitar cualquier mala experiencia que el usuario pudiera tener.

### I. 5.6 Diseñar e implementar un módulo de guía al usuario y consejos útiles que permita ayudarlo en el correcto uso de la aplicación

Todo usuario inexperto o que esté usando por primera vez la aplicación pudiera presentar dificultades para manejarla correctamente al momento de estar interactuando con ella, por el hecho mismo de su desconocimiento en cuanto a las funcionalidades que brinda y/o qué hacer cuando está en alguna de las opciones, como resultado, el usuario rechazaría la aplicación o no le sacaría todo el provecho que ella le provee.

Con este módulo se brindará, sobre todo a los usuarios más inexpertos, una guía con toda la información necesaria para el usuario, facilitando así su aprendizaje, todo esto de una manera simple e interactiva mediante texto y foto de cada uno de los casos (tanto de éxito o fallo) que pueden ocurrir en cada una de las funcionalidades de la aplicación, además se enriquecerá con ciertos consejos valiosos, curiosos e interesantes que deberían ser de conocimiento pleno para todo público en general que necesite usar las instalaciones (como por ejemplo dónde se guardan las cosas perdidas, entre otras), sin embargo, por una u otra razón poseen desconocimiento pero que en algún momento pudieran necesitar.

### I. 5.7 Diseñar e implementar una interfaz gráfica amigable que interactuará con el usuario en los diferentes módulos de la aplicación

La idea y pilar de la aplicación es que sea amena, interactiva y que cumpla cualidades claves como amigabilidad y usabilidad, por ende, debe tener y brindar al usuario una interfaz que motive al usuario a seguir utilizando la aplicación y esté pensada en todo momento para un público universitario y/o que use la universidad, para de esta manera, evitar que sea sobrecargada o que simplemente no sea bien recibida.

Por lo anterior dicho, se diseñarán e implementarán todas las interfaces que interactuarán con el usuario de cada uno de los módulos que requiera la aplicación, para que estas permitan mostrarle los datos que él necesite y/o solicite durante todo el proceso de uso que se le esté dando la aplicación y se las presente de una manera acorde y con un estilo que sea fácilmente asimilable.

### I. 5.8 Diseñar e implementar un Back end que maneje toda la lógica y servicios web de la aplicación

Como se ha indicado anteriormente, el sistema a desarrollar se basará en una aplicación móvil la cual interactuará con los usuarios para realizar diferentes operaciones, debido a esto, es necesario que se establezca una separación de responsabilidades que permita a una parte de la aplicación interactuar con el usuario y otra parte que maneje toda la lógica de fondo para darle una respuesta adecuada al cliente.

Dicho lo anterior, se justifica el diseño e implementación de un Back end totalmente remoto y fuera del dispositivo, que maneje todas las transacciones que se harán; dentro de este Back end se encontrará una Base de Datos remota, administrada en PhpMyAdmin y se consumirán los servicios web trabajando bajo la arquitectura RESTful.

Al tener la lógica anterior, se podrá hacer que el dispositivo reciba todas las ubicaciones disponibles y sean representadas en Realidad Aumentada, a medida que se vaya acercando o alejando al destino, el dispositivo enviará peticiones al Back end para que esté todo el tiempo actualizando la ubicación actual, luego, al momento de leer los NFC, se hará nuevamente una petición al Back end y éste hará las operaciones correspondientes para enviarle al usuario la información de su ubicación con respecto al mismo (al NFC), y entre otras cosas, al momento de que la Realidad Aumentada muestre ya sea videos o imágenes, esta información será facilitada por el servidor remoto (una vez más siendo manipulado por el Back end).

## I. 6 Limitaciones

* El desarrollo de la aplicación será bajo los sistemas operativos de Windows y MAC.
* La aplicación será desarrollada en el IDE de Android Studio en el lenguaje de programación de Java, Javascript, haciendo uso de FileZilla como cliente FTP y el SDK de Wikitude para la Realidad Aumentada.
* Para el manejo de datos e información se utilizará el manejador de Base de Datos relacional MySql.
* Se utilizará PhpMyAdmin como gestor para la administración de la Base de Datos en MySql.
* La aplicación sólo podrá usarse si se cuenta con un celular que tenga el sistema operativo Android, posea una tarjeta integrada de NFC y tenga disponibilidad de GPS.
* La aplicación será multiusuario y completamente móvil.
* La precisión con la que se contará en la geolocalización no será completamente exacta.
* El área de estudio en la que se aplicará el desarrollo del proyecto será únicamente dentro del campus de la universidad sin contar con Parque social (Santa Inés).
* Para que la Realidad Aumentada pueda funcionar el celular debe contar con un plan de datos o una conexión WI-FI.
* El número de NFC con los que se cuenta para el proyecto son limitados.
* De no poseer conexión a internet o plan de datos, se contará únicamente con la información obtenida del GPS y los NFC para una ubicación puntual.

## I. 7 Justificación

El propósito del proyecto consiste en innovar y mejorar la localización de los diferentes espacios físicos dentro de la Universidad Católica Andrés Bello, convirtiendo una labor tediosa en una actividad simple y que reduzca considerablemente el tiempo que se invierte para encontrar el lugar deseado, además de ofrecer información rápida, clara, veraz y de interés colectivo, todo esto tomando ventaja de las herramientas que nos proporciona el campus universitario como es el internet inalámbrico o del plan de datos que nos ofrecen la línea telefónica.

Una de las motivaciones que inspira a realizar una aplicación móvil consiste en que el uso de estas tecnologías está a la vanguardia del quehacer cotidiano, haciendo que más y más usuarios se sumen diariamente, esto la convierte en una excelente alternativa de trabajo y es el perfecto aliado para la comodidad que se busca ya que su diseño está pensado en la cualidad de la usabilidad, por lo tanto, cualquier persona puede utilizar la aplicación sin problemas.

Este trabajo tiene como fin la innovación, aplicando herramientas tecnológicas que resuelven una necesidad del Ucabista y del público en general, por esto se decide utilizar Realidad Aumentada y NFC, ya que satisfacen las carencias existentes en el proceso de adaptación y conocimiento del entorno que cualquier usuario puede tener en un ambiente desconocido.

La idea de la Realidad Aumentada se basa en mantener el mundo del usuario, pero, se enriquecerá con la presencia de elementos virtuales que sobreimprimen datos informáticos en tiempo real a la información física ya existente. Además de lo antes mencionado se utiliza NFC, debido a su bajo costo de adquisición, gran versatilidad y portabilidad al momento de ser ubicado en un espacio físico para su uso, lo que nos permitirá tener más información y exactitud en la ubicación de dicho lugar.

Para explicar un poco cómo funciona la Realidad Aumentada por geolocalización, consiste en mostrar a través de la cámara del dispositivo un POI (punto de interés), que hace referencia a la ubicación que se está tratando de localizar, este punto se refleja en pantalla en tiempo real y sobreimprime información sobre la imagen reflejada en la cámara. La Realidad Aumentada en 3D nos ayuda a escanear una imagen predeterminada y que la aplicación haga un análisis de imágenes permitiendo reflejar sobre la misma algún tipo de información en video, o imágenes. Por su parte el NFC contiene embebida cierta información puntual que será interpretada por la lógica de la aplicación para mostrarle al usuario un mensaje con la ubicación que refleje el NFC.

El aporte tecnológico que trae el uso de estas tecnologías independientes pero que se usarán en conjunto radica en que se complementan y se dan apoyo, debido a que, puede haber áreas en la que la Realidad Aumentada usando geolocalización tenga imprecisiones o que el usuario no tenga plan de datos ni acceso a WI-FI, es ahí cuando se hace uso del NFC para ofrecer información puntual de donde se encuentra el individuo. Si el usuario cuenta con todos los recursos necesarios de igual manera el NFC hará su trabajo interactuando con la Realidad Aumentada ya que se podrá recibir los mismos datos e inclusive informaciones adicionales que el servidor le podrá proporcionar (si aplica).

Por último pero no menos importante, este trabajo es lo suficientemente amplio para desarrollos e innovaciones en algún otro lugar que se desee implementar, lo que lo convierte en fuente de inspiración y referencia para futuros trabajos de investigación y de cualquier profesional que quiera basar su trabajo en este campo tan poco explorado en Venezuela.

# CAPÍTULO II

# MARCO REFERENCIAL

## II. 1 Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada, desde el punto de vista técnico, se define como el ambiente que le rodea en una interfaz digital mediante la colocación de objetos virtuales en el mundo real, en tiempo real. La realidad aumentada puede ser vista a través de una amplia variedad de experiencias. Se distinguen tres categorías principales de herramientas de Realidad Aumentada, para efectos del uso se explicaran los dos tipos empleados en el desarrollo del proyecto.

* Realidad Aumentada basada en marcadores o imágenes

Ejemplo de RA con reproducción de video

Este tipo de Realidad Aumentada emplea marcadores (símbolos impresos en papel) o imágenes en los que se superpone algún tipo de información (imágenes, objetos 3D, video etc) cuando son reconocidos por un software determinado. El software en ejecución es capaz de realizar un seguimiento del marcador de tal manera que si el usuario lo mueve, el objeto 3D superpuesto también sigue ese movimiento, si se gira se puede observar el objeto 3D desde diferentes ángulos y si se acerca o se aleja, el tamaño del objeto se aumenta o se reduce respectivamente.

* Realidad Aumentada basada en la posición

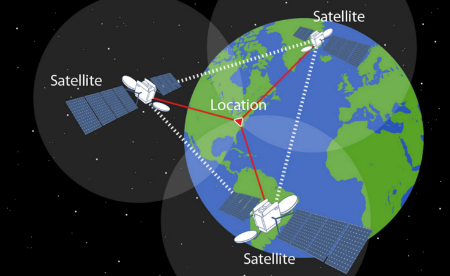


RA por geoposicionamiento

Fotografia de la busqueda de un espacio específico

En los últimos años se han venido desarrollando aplicaciones para dispositivos móviles llamados navegadores de Realidad Aumentada. Estas aplicaciones utilizan el hardware de los smartphones o teléfonos inteligentes (gps, brújula y acelerómetro) para localizar y superponer una capa de información sobre puntos de interés de nuestro entorno. Cuando el usuario mueve el Smartphone captando la imagen de su entorno.

## II. 2 GPS (Sistema de posicionamiento global)



Visión gráfica del GPS

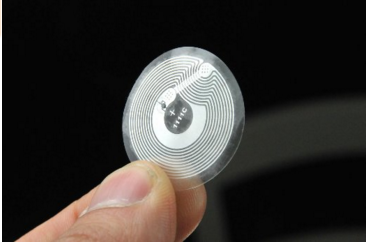
Fotografía de la Triangulación inversa.

El GPS es una de las piezas importantes en nuestros dispositivos Android. Nuestros dispositivos Android han adquirido unas funciones impensables hace unos años, y entre ellas está el GPS: un**sistema capaz de localizarnos en cualquier parte del mundo,** y que resulta muy útil en combinación a aplicaciones de mapas o de indicaciones.

Tiene sus limitaciones, pero es perfecto para cubrir las necesidades de muchos usuarios. Aunque sea muy sencillo utilizar el GPS en Android, nunca está de más **conocer su funcionamiento en profundidad**, y saber cómo lo maneja Android, para poder sacarle todo el provecho respecto a nuestras necesidades. La red GPS emplea una red de 24 satélites, 32 en total, contando los satélites adicionales que mejoran la precisión en órbita que cubren toda la superficie de nuestro planeta, de tal forma que, desde cualquier punto en el que podamos estar, podamos tener **línea de visión directa con un mínimo de seis satélites.**

A partir de esa base, cuando nuestro smartphone quiera localizarnos, se conectará a esta red y conectará con la mayor cantidad de satélites posibles, obteniendo una serie de datos, y utiliza la triangulación inversa averiguando la distancia de cada satélite respecto a nuestra posición para **situarnos en el mapa.**

## II. 3 Etiquetas de NFC (Comunicación de campo cercano)



etiqueta NFC

Fotografía de una etiqueta NFC

Es una tecnología de comunicación inalámbrica, de corto alcance y alta frecuencia que permite el intercambio de datos entre dispositivos. Los estándares de NFC cubren protocolos de comunicación y formatos de intercambio de datos, y están basados en la tecnología de RFID.

El NFC se comunica mediante [inducción](https://es.wikipedia.org/wiki/Inducci%C3%B3n_electromagn%C3%A9tica" \o "Inducción electromagnética) en un [campo magnético](https://es.wikipedia.org/wiki/Campo_magn%C3%A9tico" \o "Campo magnético), en donde dos [antenas de espiral](https://es.wikipedia.org/wiki/Espira_(antena)" \o "Espira (antena)) son colocadas dentro de sus respectivos campos cercanos. Trabaja en la banda de los 13,56 [MHz](https://es.wikipedia.org/wiki/Megahercio" \o "Megahercio), esto hace que no se aplique ninguna restricción y no requiera ninguna licencia para su uso.

Soporta dos modos de funcionamiento, todos los dispositivos del estándar NFCIP-1 deben soportar ambos modos:

Activo: ambos dispositivos generan su propio campo electromagnético, que utilizarán para transmitir sus [datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Dato" \o "Dato).

Pasivo: solo un dispositivo genera el [campo electromagnético](https://es.wikipedia.org/wiki/Campo_electromagn%C3%A9tico" \o "Campo electromagnético) y el otro se aprovecha de la modulación de la carga para poder transferir los datos. El iniciador de la comunicación es el encargado de generar el campo electromagnético.

El protocolo NFCIP-1 puede funcionar a diversas velocidades como 106, 212, 424 o 848 Kbit/s. Según el entorno en el que se trabaje, las dos partes pueden ponerse de acuerdo de a qué velocidad trabajar y reajustar el parámetro en cualquier instante de la comunicación.

## II. 4 Android Studio

Es un [entorno de desarrollo integrado](https://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_de_desarrollo_integrado) para la plataforma [Android](https://es.wikipedia.org/wiki/Android). Fue anunciado el [16 de mayo](https://es.wikipedia.org/wiki/16_de_mayo) de[2013](https://es.wikipedia.org/wiki/2013) en la conferencia [Google I/O](https://es.wikipedia.org/wiki/Google_I/O), y reemplazó a [Eclipse](https://es.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(software)) como el IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android. La primera versión estable fue publicada en diciembre de 2014.

Está basado en el software [IntelliJ IDEA de JetBrains](https://es.wikipedia.org/wiki/IntelliJ_IDEA), y es publicado de forma gratuita a través de la [Licencia Apache 2.0](https://es.wikipedia.org/wiki/Apache_License). Está disponible para las plataformas [Microsoft Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows), [Mac OS X](https://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X) y [GNU/Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux). Además del potente editor de códigos y las herramientas para desarrolladores de IntelliJ, Android Studio ofrece aún más funciones que aumentan tu productividad durante la compilación de apps para Android, como las siguientes:

* Sistema de compilación flexible basado en Gradle.
* Un emulador rápido con varias funciones.
* Un entorno unificado en el que puedes realizar desarrollos para todos los dispositivos Android.
* Instant Run, para aplicar cambios mientras tu app se ejecuta sin la necesidad de compilar un nuevo APK.
* Integración de plantillas de código y GitHub, para ayudarte a compilar funciones comunes de las apps e importar ejemplos de código.
* Gran cantidad de herramientas y frameworks de prueba.
* Herramientas Lint para detectar problemas de rendimiento, uso, compatibilidad de versión, etc.
* Compatibilidad con C++ y NDK
* Soporte integrado para [Google Cloud Platform](http://developers.google.com/cloud/devtools/android_studio_templates/?hl=es-419), que facilita la integración de Google Cloud Messaging y App Engine.

## II. 5 SDK Wikitude

El SDK Wikitude es el producto principal de Wikitude. Lanzado por primera vez en octubre de 2008, el SDK incluye el reconocimiento de imágenes y de seguimiento, [modelo 3D](https://en.wikipedia.org/wiki/3D_model) renderizado, superposición de vídeo y AR basados en la localización. El SDK Wikitude está disponible para los sistemas operativos iOS y Android, y está optimizado para varios dispositivos de gafas inteligentes. La aplicación Wikitude fue la primera aplicación disponible para el público que utiliza una [basada en la localización](https://en.wikipedia.org/wiki/Location-based_service) enfoque de la realidad aumentada.

La posición de objetos en la pantalla del dispositivo móvil se calcula usando la posición del usuario (por [GPS](https://en.wikipedia.org/wiki/GPS) o Wi-Fi), la dirección en la que se enfrenta el usuario (mediante el uso de la [brújula](https://en.wikipedia.org/wiki/Compass) ) y [acelerómetro](https://en.wikipedia.org/wiki/Accelerometer) .

Desde agosto de 2012, Wikitude también cuenta con reconocimiento de imágenes tecnologías que permiten imágenes de seguimiento para activar la tecnología de realidad aumentada dentro de la aplicación.

## II. 6 PhpMyAdmin

PHPMyAdmin es un software de código abierto, diseñado para manejar la administración y gestión de bases de datos MySQL a través de una interfaz gráfica de usuario. Escrito en PHP, phpMyAdmin se ha convertido en una de las más populares herramientas basadas en web de gestión de MySQL. PhpMyAdmin viene con una documentación detallada y está siendo apoyado por un gran multi-idioma de la comunidad.

PhpMyAdmin es cada vez mayor lista de características soporta todas las operaciones de uso común tales como la navegación, pasando, crear, modificar las bases de datos MySQL, las tablas, campos e índices. Además, phpMyAdmin le permite adminstrar usuarios MySQL y privilegios de usuario.

Otra característica común es phpMyAdmin su función de importación.

Con phpMyAdmin, importar base de datos MySQL de copia de seguridad es fácil y se puede importar un volcado SQL o CSV con unos clics del ratón. También, usted puede exportar su base de datos en formato CSV, SQL,XML, Excel y otros.

## II. 7 FileZilla

FileZilla es un [cliente FTP](https://es.wikipedia.org/wiki/Cliente_FTP) multiplataforma de [código abierto](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_abierto) y [software libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre), licenciado bajo la [Licencia Pública General de GNU](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License). Soporta los protocolos [FTP](https://es.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol), [SFTP](https://es.wikipedia.org/wiki/SSH_File_Transfer_Protocol) y FTP sobre SSL/TLS ([FTPS](https://es.wikipedia.org/wiki/FTPS)). Vale destacar que es un excelente administrador de sitios que permite a un usuario crear una lista de sitios (estableciendo una conexión cifrada que utiliza el protocolo [SSH](https://es.wikipedia.org/wiki/SSH)) con sus datos de conexión

Inicialmente fue diseñado para funcionar en [Microsoft Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows), pero desde la versión 3.0.0, gracias al uso de[wxWidgets](https://es.wikipedia.org/wiki/WxWidgets), es multiplataforma, estando disponible además para otros sistemas operativos, entre ellos [GNU/Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux),[FreeBSD](https://es.wikipedia.org/wiki/FreeBSD) y [Mac OS X](https://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X).

El [código fuente](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente) de FileZilla y las descargas estaban hospedadas en [SourceForge](https://es.wikipedia.org/wiki/SourceForge), el cual presentó FileZilla como el Proyecto del Mes en noviembre de [2003](https://es.wikipedia.org/wiki/2003). Actualmente hospeda el código fuente en su propio [sitio web](https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) y las descargas en [Open Hub](https://es.wikipedia.org/wiki/Open_Hub).

# CAPÍTULO III

# METODOLOGÍA

## III. 1 Factores que determinaron la elección de la metodología

Teniendo en cuenta los siguientes factores:

1. Software en el cuál se basa en una aplicación móvil que nos permitirá facilitar la ubicación de puntos importantes dentro del campo universitario.
2. El tiempo, el cual, aunque no es holgado, sí se cuenta con tiempo suficiente y necesario para llevarlo a cabo de forma exitosa.
3. Proyecto de gran envergadura.
4. Experiencia con la cual se cuenta de manera previa en la metodología.

Conociendo lo anterior y, analizando detenidamente e identificando los factores que tienen más peso, se llegó a la conclusión que la metodología ideal para el desarrollo del proyecto es “**Scrum**”.

## III. 2 Metodología Scrum

Scrum es un marco de trabajo perteneciente al movimiento de metodologías ágiles, las cuales (a diferencia de las metodologías orientadas a planes), tienen la característica principal y fundamental de que están basadas en la creación de piezas de software funcional, esto es lo más importante; otro punto a destacar es que, como es bien sabido, un software casi nunca o muy difícilmente sigue unas etapas estáticas o predefinidas, ya que por la naturaleza del mismo, es necesario “pulir” lo que se requiere para ser completado con éxito, y esto hace que se tenga que constantemente revisar fases anteriores de manera recurrente y en consecuencia, no tener una “linealidad” en lo que vamos realizando.

**Sprint:** Es la fase central y lo que caracteriza al marco de trabajo Scrum. Es el periodo de tiempo en el que se realizan todas las tareas discutidas y estudiadas durante el Sprint Planning.

**Sprint Planning:** Es una sesión en la que todos los miembros del equipo se reúnen para discutir todo lo que se hará en el próximo sprint. En esta reunión se indican todas las tareas que se llevarán a cabo, quién estará a cargo de qué tarea; además, la duración que tome cada tarea deberá ser discutido y decidido (preferiblemente) por el equipo en conjunto, la duración del Sprint Planning varía dependiendo de la duración del sprint a realizar.

**Daily Scrum:** Es una reunión que se hace todos los días durante el sprint y que su duración no debe pasar de 15 minutos. En estas reuniones diarias es donde cada integrante del equipo de proyecto le hace conocer a los demás el estatus de cada una de las tareas que está realizado e indicar si necesitan apoyo en alguna, en las Daily cada integrante responde tres preguntas principales: ¿Qué hicieron el día anterior?, ¿qué harán hoy?, ¿hay algún problema o inconveniente encontrado durante la realización de la tarea?

**Sprint Review:** Es una reunión donde el equipo y el dueño del producto se reúnen para discutir tres puntos principales, primero, qué se ha hecho y qué no se ha hecho, segundo, el equipo de proyecto debe en esta reunión demostrar lo que se ha hecho al dueño del producto para que este mismo pueda darles una retroalimentación, tercero, recibir actualizaciones por parte del dueño del producto sobre algún cambio en el producto. Cabe destacar que estas reuniones toman normalmente entre dos a cuatro horas.

**Sprint Retrospective:** Es una reunión que ocurre al final de cada sprint en la que los integrantes de todo el equipo se reúnen para discutir qué funcionó en el sprint, qué no funcionó y cómo pueden hacer que la colaboración sea mejor para el próximo sprint, además, se puede indicar que problemas hubo en la realización de este para tomarse en cuenta.

# CAPÍTULO IV

# DESARROLLO

## IV. 1 Sprint 1

Durante el sprint se hizo una revisión general del proyecto, conversándose sobre el mismo en temas como: tecnologías que tenían que incorporarse para realizarlo, conocimientos de cada uno de los integrantes que ya se tienen previamente, base de datos necesaria para la persistencia de datos y recopilación de la información para el mismo, se procedió de la siguiente manera:

### IV. 1.1 Sprint planning

Configuración del repositorio para el desarrollo del proyecto, instalar todos los programas, plug-ins, actualizaciones y herramientas generales a utilizar, pase de conocimientos entre los integrantes sobre tecnologías que se utilizarán para el proyecto, del tema en sí y finalmente crear la base de datos con ya toda información necesaria, la cual sería recopilada en la universidad.

### IV. 1.2 Sprint

Se configuró el repositorio, para esto, se instaló la aplicación de Github para Desktop y se creó el repositorio de forma web, luego de esto, se instalaron las aplicaciones necesarias para el proyecto como FileZilla, Android Studio, entre otras; ya con esto, se hizo una reunión donde se discutió de manera amplia sobre Android Studio, qué ofrece, qué actualizaciones se deben tener instaladas para poder trabajar con el proyecto y estructura que introduce la aplicación para el desarrollo de proyectos (carpetas, archivos, recursos, etc.).

Una vez abarcados estos tres puntos importantes (Repositorio, pase de conocimientos e instalación de las herramientas), se procedió a discutir y diseñar la base de datos del proyecto, para esto, se ejecutaron unas reuniones donde se llevaba a cabo el modelo conceptual de la misma, identificando todas las entidades involucradas en el proyecto, qué es importante y qué no en el proyecto; gracias a esto, se obtuvo el Modelo Entidad-Relación del proyecto.

Luego de obtenida la estructura de la base de datos se inició con la recopilación de los datos importantes, esta reunión de datos se hizo directamente en la universidad, identificando primeramente todos los puntos clave importantes dentro de la institución (edificios, servicios, laboratorios, bancos, etc.), después de esta identificación, se visitó cada uno de los sitios seleccionados y se obtuvieron las coordenadas geográficas utilizando los GPS de los celulares.

Finalmente, una vez adquiridos todos los datos que necesitará la Base de Datos, se procedió a codificar la misma, una vez tenida ya la base de datos creada, se introdujeron los datos que se obtuvieron a través de las visitas que se produjeron en la universidad, teniendo así ya todo lo necesario con lo que se trabajará a lo largo del proyecto.

### IV. 1.3 Daily Scrum

Durante cada Daily se mantenía informado a los demás integrantes sobre el avance que se tenían durante todas las tareas que se hacían en conjunto, qué se podía abarcar primero y qué se podía abarcar después.

### IV. 1.4 Sprint Review

El producto que se obtuvo según las actividades planificadas estuvo acorde con lo propuesto, ya que se logró la estructura de la base de datos desde el modelo conceptual hasta el modelo fisico, además se cumplieron las espectativas, de igual forma en el pase de conocimientos y en la instalación de las herramientas necesarias, ya que se consiguio abarcar de manera genérica las tecnologias usadas previamente y su entendimiento.

### IV. 1.5 Sprint Retrospective

Se mencionó que dentro de las cosas que funcionaron fue la dinámica de trabajo que se tuvo, el compartir conocimientos ya que esto ayudó enormemente a evitar horas de investigación, también el debate de ideas fue de forma saludable viéndose reflejado en la poca discordia que hubo durante el sprint.

También se identificó que durante el sprint las reuniones que se realizaron frecuentemente en uno de los hogares de los integrantes sirvió, incluyendo el horario que se le dedicó al sprint, ya que se poseía las herramientas y conexión a internet para poder desenvolver el sprint sin problemas, se recomienda continuar con estas reuniones (siempre y cuando sea necesario).

Finalmente se concluyó que no hubo fallas en el sprint, sin embargo se identificaron cosas que se podían mejorar como tratar de evitar las diligencias personales de cada integrante, ya que esto quitó un poco de tiempo que se hubiera invertido para terminar las actividades aún más temprano y con más tiempo, además, seguir documentándose sobre la metodología ya que habían ciertas dudas que no permitían avanzar un poco más rápido.

## IV. 2 Sprint 2

En la organización del sprint se contemplaron diferentes tópicos, que son de vital importancia para el desarrollo de la App, se debe llevar un estandar para garantizar la homogeneidad de la interfaz, discutir sobre los requerimientos del cliente para así elaborar un diagrama de clases acorde a las necesidades y analizar el servidor que contendrá la Base de datos , por tal motivo se estructuró de la manera siguiente:

### IV. 2.1 Sprint planning

Elaborar Diagrama de clases, realizar el diseño y parte del desarrollo de interfaz que comprende estructuras, tipo de mensajes, colores, tipo de letras, tamaño de las imágenes, logo principal, estilos de los botones y efectos, pase de conocimientos y desárrollo de la lógica para leer NFC, utilizar un servidor para realizar el montaje y configuración del mismo.

### IV. 2.2 Sprint

Se realizó la configuración del servidor en el hosting gratuito llamado ByetHost, realizando una pequeña prueba para verificar su conectividad y buen funcionamiento, que consistió en crear y subir un archivo *Hypertext Preprocessor* con un mensaje, al servidor con el cliente FileZilla y al ser llamado desde el URL, este mostró el mensaje correspondiente.

Luego se diseño la interfaz, para esto se observaron otras aplicaciones con el objeto de servir como guía en la elaboración de esta, se llego a un concenso en el uso de los colores y el tamaño adecuado de los textos para cada Activity, además se tomaron en cuenta las buenas prácticas de Android para el posicionamiento de botones y la distribución del menú principal y desplegable.

Teniendo el diseño, se implementó primero el menú desplegable, que consta de una cabecera y una lista que contiene las opciones adecuadas para el despliegue de cada función de la aplicación, las cuales son: Buscador, Realidad Aumentada 3D, Búsqueda NFC, Guía de Usuario, Tips y Salir, abarcando así todo el contenido requerido. Seguidamente los Tips, el cual se basó en el uso de un Dialog para mostrar la información.

Además se elaboró el diagrama de clases, tomando en cuenta todos los requerimientos mínimos necesarios, para identificar y plasmar los lugares del campus, y así obtener un mapa del modelo de negocios de la aplicación. Finalmente se explicó cómo funciona la lectura del NFC, haciendo uso de conocimientos adquiridos; se diseñó e implementó la lógica para la lectura de las etiquetas NFC (haciendo uso de los Dialog).

### IV. 2.3 Daily Scrum

Se mantenía al tanto del avance sobre las interfaces, y la asimilación de conocimientos elementales y propios de Android.

### IV. 2.4 Sprint Review

Se obtuvo un modelo de entiedad relación acorde a los requerimientos, se realizó con éxito el montaje del servidor, quedando activo para el momento que requiera usarse, además los íconos y las opciones principales están distribuidas de manera acorde; sin embargo quedó pendiente el estilo del ToolBar y sus íconos e implementar los diseños de la guía de uso, el buscador y el logo superior del menú desplegable.

### IV. 2.5 Sprint Retrospective

Se mantuvo la dinámica de comunicación y el trabajo en el equipo, dando como resultado buenos resultados en el sprint, también, las ideas de ambas partes se han podido fusionar, obteniendo un agradable resultado en el desarrollo de la interfaz, poniendo en consonancia los gustos de cada desarrollador.

Por su parte se considero que el tiempo dedicado a las actividades debería ser mayor, y se llego a un acuerdo que se mantendrán las reuniones presenciales siempre que sean necesarias, en caso contrário, las partes dedicarán un poco más de tiempo en el desarrollo individual de su objetivo para cumplir a cabalidad con el sprint, sin embargo las actividades han fluido de forma natural y de acuerdo a lo estipulado.

En la medida de lo posible se evitarán las faltas, de no ser este el caso, se considerarán algunas reuniones los fines de semana, para mitigar, recuperar o ganar tiempo, pero en lineas generales la planificacíon marcho sin mayores inconvenientes.

# CAPÍTULO V

# RESULTADOS

# CAPÍTULO VI

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## IV. 1 Conclusiones

## IV. 2 Recomendaciones

# Referencias Bibliográficas

* Pham, A. y Pham, P. (2012). *Scrum in Action: Agile Software Project Management and Development*. Estados Unidos: Cengage Learning.
* Near Field communication. (2016, 12 de octubre). Consultado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Near_field_communication>
* How augmented reality works. (2016, 12 de octubre). Consultado de: <http://www.augment.com/how-augmented-reality-works/>
* Tipos de realidad aumentada. (2016, 12 de octubre). Consultado de: <http://aumenta.me/node/36>
* Wikitude (2016, 12 de octubre). Consultado de: <http://www.wikitude.com/developer/documentation/android>
* Como funciona el GPS (2016, 12 de octubre). Consultado de: <http://www.elandroidelibre.com/2015/10/todo-sobre-el-gps-en-android-como-funciona-y-como-desactivarlo.html>
* SDK Wikitude (2016, 13 de octubre). Consultado de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikitude>
* Android studio (2016, 13 de octubre). Consultado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Android_Studio>
* Conoce Android Studio (2016, 13 de octubre). Consultado de: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=es-419>
* Phpmyadmin (2016, 13 de octubre). Consultado de: <https://www.hostname.cl/blog/que-es-phpmyadmin>
* FiliZilla (2016, 13 de octubre). Consultado de: (FileZilla)

*Andoid studio*. (n.d.). Retrieved 13 de 10 de 2016 from Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Android\_Studio

*Conoce Android Studio*. (n.d.). Retrieved 13 de 10 de 2016 from Development android: https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=es-419

*Cómo funciona el GPS* . (n.d.). Retrieved 12 de 10 de 2016 from El androide libre: http://www.elandroidelibre.com/2015/10/todo-sobre-el-gps-en-android-como-funciona-y-como-desactivarlo.html

*Documentation android*. (n.d.). Retrieved 12 de 10 de 2016 from Wikitude: http://www.wikitude.com/developer/documentation/android

*FileZilla*. (n.d.). Retrieved 13 de 10 de 2016 from Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/FileZilla

*How augmented reality works*. (n.d.). Retrieved 12 de 10 de 2016 from Augment: http://www.augment.com/how-augmented-reality-works/

*Near field communication*. (n.d.). Retrieved 12 de 10 de 2016 from Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Near\_field\_communication

Pham, A., & Pham, P. (2012). *Srum in action: Agile Software Project Management and Development.* Estados Unidos: Cengage Learning.

*PhpMyAdmin*. (n.d.). Retrieved 13 de 10 de 2016 from Hostname Chile: https://www.hostname.cl/blog/que-es-phpmyadmin

*SDK wikitude*. (n.d.). Retrieved 13 de 10 de 2016 from Wikitude: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikitude

*Tipos de realidad aumentada*. (n.d.). Retrieved 12 de 10 de 2016 from Aumenta: http://aumenta.me/node/36

# Glosario