



UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE

FACULTAD DE INGENIERÍA

Carrera de Ingeniería Empresarial

“TENDENCIAS DE LA REALIDAD AUMENTADA
COMO HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO
DEL SECTOR TURISMO: UNA REVISIÓN DE LA
LITERATURA CIENTÍFICA”

Trabajo de investigación para optar el grado de:

Bachiller en Ingeniería Empresarial

Autora:

Shirley Fiorella Romero Prado

Asesor:

Mg. Ing. Manuel Enrique Malpica Rodriguez

Cajamarca - Perú

2020

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, por haberme enseñado que debo seguir y cumplir mis sueños y ser siempre yo misma defendiendo mis ideales, a mi hermana por su cariño y confianza por considerarme como un ejemplo a seguir.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis centros de estudio por aportar en mi desempeño profesional y personal. A cada uno de mis docentes que me brindaron los conocimientos y enseñanzas necesarias para poder convertirme en lo que soy para poder realizar este trabajo, a mis amigos por siempre darme fuerzas y apoyarme en todo a pesar de muchas cosas, a pasar grandes momentos juntos.

Tabla de contenido

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS	6
RESUMEN	7
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	11
CAPÍTULO III. RESULTADOS	13
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES	18
REFERENCIAS	20
ANEXOS	22

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 : Artículos finales para la presentación de los resultados.</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 2: Tendencias de la realidad aumentada encontradas en la literatura científica.</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 3 : Tendencias orientadas a ciudades, lugares turísticos y museos.</i>	<i>17</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Ilustración 1 : Búsqueda por palabras clave en Redalyc.....</i>	<i>22</i>
<i>Ilustración 2 : Búsqueda por palabras clave en Scielo.</i>	<i>22</i>
<i>Ilustración 3 : Búsqueda por palabras clave en Google académico.</i>	<i>23</i>
<i>Ilustración 4 : Búsqueda por palabras clave en Google académico.</i>	<i>23</i>
<i>Ilustración 5 : Búsqueda por palabras clave en Scielo.</i>	<i>24</i>

RESUMEN

El artículo describe las diferentes tendencias que la Realidad aumentada ha tenido e implementado en ciudades, lugares turísticos y museos de distintas partes del mundo. El objetivo de la investigación fue analizar la literatura científica sobre las tendencias de la realidad aumentada como herramientas para el desarrollo del sector turismo. Para lo cual se realizó una búsqueda de información desde el año 2010 hasta el 2020, en las bases de datos donde se obtuvo información fueron Scielo, Google académico y Redylac. Contando también en la investigación con tesis de diferentes universidades tanto del país como del mundo obtenidos de cada uno de sus repositorios. Esta revisión teórica con búsqueda en bases de datos se realizó bajo la metodología de la revisión sistemática. Los resultados muestran las tendencias de uso de realidad aumentada en aplicativos, guías turísticos, páginas WEB y sistemas de realidad aumentada orientadas a ciudades, lugares turísticos y museos.

PALABRAS CLAVE: Realidad aumentada, sector turismo, tendencias, herramienta.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El mundo ha ido evolucionando con el paso de los años y con ayuda de la tecnología, actualmente todas las empresas y personas están rodeadas de ella, algunas de estas son más conocidas que otras ya sea por su fácil acceso y lo práctico que puede ser su uso, mientras que otras son muy poco conocidas y usadas debido a su mínimo apogeo y en ocasiones un escaso conocimiento de su existencia, entre todos los tipos de tecnología se encuentra la realidad aumentada, que nace en el año de 1990, debido a que los ordenadores tenían una capacidad limitada de procesamiento para su uso, únicamente se podían mostrar sencillas imágenes en tiempo real, a lo que Tom Caudel desarrollo aplicaciones industriales y militares basadas en realidad aumentada, pero esta tecnología fue de uso exclusivo para ciertos usuarios teniéndola así oculta, meses después Hirokazu Kato creo una herramienta llamada ARToolKit para crear aplicaciones de realidad aumentada permitiendo su accesibilidad para investigadores y desarrolladores, en la actualidad se vive en una época dorada gracias a los teléfonos inteligentes, haciendo más efectivo su uso además de práctico, ofreciendo una buena experiencia al usuario (Reinoso, 2013). Cabe recalcar que Reinoso (2013) concluyo que muchas veces confunden la realidad aumentada con la realidad virtual siendo esas totalmente diferentes ya que en la primera mencionada el usuario combina el mundo real con contenido digital mejorando su percepción de la realidad, sin embargo la realidad virtual sumerge al usuario en un mundo generado por ordenador reemplazando su percepción del mundo real por uno completamente artificial, notándose así una abismal diferencia.

Cómo la realidad aumentada se puede combinar y desarrollar con cualquier tipo de acción, proceso o sector de una organización o país lo que implica que tiene un amplio campo de estudio, se ha decidido en el presente trabajo enfocarla al sector turismo, porque es uno de los más importantes y de entrada de dinero, además de permitir el avance a un país, entonces la realidad aumentada no es más que una tecnología emergente que ayuda a disfrutar experiencias combinando el contenido digital con el mundo real, mediante ésta se puede agregar contenidos textuales, imágenes, audios, y más (Reinoso, 2013), por ello para una mayor noción de su uso para el ámbito turístico además de su diferencia frente a otras tecnologías ésta presenta diferentes características como; es una tecnología mixta de combinación real y virtual, la interacción se produce en tiempo real, requiere la participación del usuario, permite la combinación de información de diferentes recursos como podrían ser imágenes, espacios web, formatos, y demás creando así capas sobre el objeto real. (Cabero y Marín, 2018). En 2019, Moncada comentó que estas características combinadas con herramientas como metaverse, actionbound, roar, zapworks permiten su óptimo desarrollo además de un efectivo entendimiento.

En la literatura científica se encontró diferentes formas y experiencias de aplicación de la revisión sistemática en la realidad aumentada, las cuales demuestran que esta puede llegar a más personas de una manera más sencilla y de poder generar un gran impacto como avance tecnológico y por ende desarrollar, mejorar o dar una gran ventaja competitiva. Castellanos, Fúquene y Ramírez (2015, pág. 67) indican que “el análisis de tendencias permite organizar, cuantificar, procesar y disponer de la información como elemento útil hacia el desarrollo de innovaciones”. En este

sentido Amador y Alvarado (2005, pág. 464) afirma que “El desarrollo de un conjunto de poderosas tecnologías genéricas, de aplicabilidad universal es capaz de transformar todas las industrias y todos los productos y modificar profundamente el modo de vida y las pautas para la competencia en los mercados. Las industrias deberán apalancar en estas tecnologías la materialización de nuevas oportunidades de negocio y la generación de sólidas ventajas competitivas”.

A lo antes mencionado se acerca que las tendencias son de suma importancia para poder permitir la transformación que mezclada con la innovación son un conjunto de poderosas armas, además que permite que los sectores y ciudadanos de un país tengan acceso y conocimiento sobre ella, por ende en la siguiente revisión sistemática se plantea la pregunta ¿Qué se conoce en la literatura científica sobre tendencias de la realidad aumentada como herramientas para el desarrollo del sector turismo? Entones conociendo lo antes mencionado, la mejor es una fusión con una herramienta tecnológica que además de permitir su avance podrá mejorar el sector turismo haciendo que los usuarios tengan una experiencia inolvidable y placentera, teniendo como ventaja diferentes tendencias de realidad aumentada para todo tipo de usuario. Así, el objetivo de esta investigación es analizar la literatura científica sobre las tendencias de la realidad aumentada como herramientas para el desarrollo del sector turismo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

Se realizó una revisión sistemática de la literatura científica, que es un artículo de síntesis de la evidencia disponible, donde se revisa aspectos cualitativos y cuantitativos de estudios, con el objetivo de hacer un resumen de la información respecto a un tema en particular (Manterola, Astudillo, Arias y Claros, 2013). La pregunta de investigación establecida para desarrollar dicho estudio fue la siguiente: ¿Qué se conoce en la literatura científica sobre tendencias de la realidad aumentada como herramientas para el desarrollo del sector turismo?.

Para poder garantizar la efectividad del proceso de búsqueda se definieron como palabras clave a los siguientes términos a partir de la pregunta de investigación: “realidad aumentada”, “tecnologías”, “sector turismo”, “desarrollo”, “tendencia”, “preferencia”. Para poder hacer más específica la búsqueda de la literatura científica, se hizo una combinación entre los términos: [(“realidad aumentada” OR “tecnología”) AND (“sector turismo” OR “desarrollo”) AND “tendencia” OR “preferencia”]. También se definió como bases de datos especializada a Google académico y como base de datos genérica a Redalyc y Scielo.

Se seleccionaron artículos originales publicados en bases de datos, en idioma español, entre los años 2010 a 2020, que hablaban de revisiones sistemáticas sobre las tendencias o preferencias asociadas a la Realidad aumentada en el sector turismo. Con respecto a esto se puede definir que la realidad aumentada es una herramienta tecnológica que se ha ido desarrollando en: museos, ciudades y lugares turísticos. Por otro lado se pudo encontrar que se desarrolló en varios tipos de modalidad como: aplicativos, sistemas de realidad aumentada, plataforma web, guías turísticas. De esta clasificación, los aplicativos, sistemas de realidad aumentada y plataforma web y guías turísticas, son las definidas como

objeto de estudio para poder tener un conocimiento sobre las tendencias que esta tecnología presenta.

Como criterio de exclusión se definió los años que no fuesen menor a los cinco establecidos, el idioma español y la calidad del artículo. Los artículos seleccionados se importaron a un software informático Excel, para su ayuda en la eliminación de citas duplicadas.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

La búsqueda de artículos en bases de datos arrojó un total de 50 artículos originales en un período de tiempo de 2010 a 2020, distribuidos de la siguiente manera: Google académico, 30 artículos; Redalyc, 9 artículos y Scielo, 11 artículos. A partir de este número se eliminaron los duplicados con ayuda del software informático Excel y fueron borrados 5 artículos, dejando tan solo 45 artículos., donde posteriormente, se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión obteniendo al final un total de 23 artículos para poder realizar la presentación de los resultados. En los archivos finales se procedió a identificar las tendencias de la realidad aumentada y las tendencias orientadas a lugares turísticos, museos o ciudades, como se mostrará a continuación.

Tabla 1 :

Artículos finales para la presentación de los resultados.

Autor	Título	Año	Link	Tipo de documento	Motivos de inclusión
Agüero G.A., González S.R.	Análisis de la aplicación de la realidad aumentada en el sector turístico una propuesta de mejora	2016	Google académico	Revista	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Arrunátegui S.V.	Implementación de una aplicación móvil utilizando realidad aumentada para el desarrollo del turismo en la región de Tumbes.	2018	Google académico	Tesis	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Bernad C.S	Nuevas tecnologías y difusión del turismo cultural descubriendo a Goya con realidad aumentada	2020	Google académico	Revista	Dentro del año de búsqueda
Camacho C.J, Oropeza O.E., Lozoya R.O.	Internet de las cosas y Realidad Aumentada: Una fusión del mundo con la tecnología	2017	Redalyc	Revista	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Ccopa H.E.	Impacto de una aplicación móvil con realidad aumentada en los visitantes a la sala de interpretación José María Arguedas, Andahuaylas.	2018	Google académico	Tesis	Tiene una de las variables
Chiliquinga M.J	Realidad aumentada para la promoción turística del cantón Pelileo	2018	Google académico	Paper	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda

Condoy V.E., Vaca G.D.	Desarrollo e implementación de un aplicativo móvil utilizando realidad aumentada para promoción turística en la fundación iglesia de la compañía de Jesús ubicada en el D.M.Q. abril - septiembre 2018.	2018	Google académico	Tesis	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Coronado F.C.	Turismo Alternativo, Península de Yucatán, Plataforma Elgg, Realidad Aumentada, turismo.	2017	Google académico	Paper	Dentro del año de búsqueda
Culla G.M.	Diseño e implementación de una app de información turística de Pamplona, con integración de realidad aumentada. GUIAR	2017	Google académico	Paper	Tiene una de las variables
Díaz S.E., Cifuentes C.A	Implementación de tecnologías WEB y móviles para la aplicación de realidad aumentada y geo localización de lugares turísticos en Guatemala.	2015	Google académico	Paper	Dentro del año de búsqueda
Fernández C.O., León S.J.	Aplicación móvil con realidad aumentada para brindar información específica de manera interactiva en lugares turísticos de la ciudad de Manta. caso de estudio: dirección de turismo del GAD-MANTA	2017	Google académico	Paper	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Lara G.O., Paez O.D	Desarrollo de una aplicación de realidad aumentada para resaltar el valor histórico de Quito como Patrimonio Cultural de la Humanidad	2018	Google académico	Tesis	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Martínez P.E., Campos S.M.	Modelo de e-Turismo cultural aplicando tecnología m-Learning, georeferencia, visitas virtuales y realidad aumentada para dispositivos móviles	2017	Google académico	Tesis	Tiene una de las variables
Medina C.R., Maldonado G.J.	Desarrollo de una aplicación basada en realidad aumentada para la promoción del Parque Nacional Yasuní.	2019	Google académico	Tesis	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Morales C.M.	Aplicación móvil de realidad aumentada para la promoción turística de la ciudad de Riobamba	2015	Google académico	Tesis	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Pailiacho M.V., Pérez C.E.	Desarrollo de una guía turística para el Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Santiago de Píllaro basada en Realidad Aumentada.	2020	Google académico	Paper	Dentro del año de búsqueda
Rodas A.B.	Aplicación móvil con realidad aumentada, para el guiado turístico del centro arqueológico de Sondor en Andahuaylas.	2018	Google académico	Tesis	Tiene una de las variables
Rodríguez C.	E-Turismo aplicando tecnologías de geolocalización, visitas virtuales y realidad aumentada para dispositivos móviles	2016	Google académico	Revista	Dentro del año de búsqueda
Rodriguez T.C.	Desarrollo del contenido para una aplicación móvil de guía turística basada en realidad aumentada para la ciudad de Puno	2018	Google académico	Tesis	Dentro del año de búsqueda

Romero C.V., Véliz C.G.	Diseño e implementación de un sistema en realidad aumentada para el fortalecimiento del turismo ancestral en la ciudad de Jipijapa	2019	Google académico	Paper	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Torres V.P.	Realidad aumentada y nivel de satisfacción de clientes de servicios turísticos en Cajamarca.	2020	Google académico	Paper	Dentro del año de búsqueda
Vaca B.C.	Aplicación móvil para apoyar el turismo en la laguna de Yahuarcocha utilizando realidad aumentada	2018	Google académico	Paper	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda
Velásquez C.M., Vanegas R.H.	Desarrollo del turismo cultural a través de la aplicación de realidad aumentada sobre estructuras arquitectónicas del municipio de Santa Ana : en asocio con la Alcaldía Municipal de Santa Ana	2019	Google académico	Paper	Responde a la pregunta de investigación y año de búsqueda

Artículos finales de la búsqueda de las bases de datos, seleccionados por año, link, tipo de documento, y criterio de aceptación. Habiéndose obtenido así 29 artículos que permitirán el estudio de los resultados.

Tabla 2:

Tendencias de la realidad aumentada encontradas en la literatura científica.

Tendencia	Artículo	Autor
	Análisis de la aplicación de la realidad aumentada en el sector turístico una propuesta de mejora	
	Implementación de una aplicación móvil utilizando realidad aumentada para el desarrollo del turismo en la región de Tumbes.	Arrunátegui S.V.
	Realidad aumentada para la promoción turística del cantón Pelileo	Chiliquinga M.J
	Nuevas tecnologías y difusión del turismo cultural descubriendo a Goya con realidad aumentada	Bernad C.S
Aplicativo	Impacto de una aplicación móvil con realidad aumentada en los visitantes a la sala de interpretación José María Arguedas, Andahuaylas.	Ccopa H.E.
	Desarrollo e implementación de un aplicativo móvil utilizando realidad aumentada para promoción turística en la fundación iglesia de la compañía de Jesús ubicada en el D.M.Q. abril - septiembre 2018.	Condoy V.E., Vaca G.D.
	Diseño e implementación de una app de información turística de Pamplona, con integración de realidad aumentada. GUIAR	Culla G.M.

	Aplicación móvil con realidad aumentada para brindar información específica de manera interactiva en lugares turísticos de la ciudad de Manta. caso de estudio: dirección de turismo del GAD-MANTA	Fernández C.O., León S.J.
	Desarrollo de una aplicación de realidad aumentada para resaltar el valor histórico de Quito como Patrimonio Cultural de la Humanidad	Lara G.O., Paez O.D
	Modelo de e-Turismo cultural aplicando tecnología m-Learning, georreferencia, visitas virtuales y realidad aumentada para dispositivos móviles	Martínez P.E., Campos S.M.
	Desarrollo de una aplicación basada en realidad aumentada para la promoción del Parque Nacional Yasuní.	Medina C.R., Maldonado G.J.
	Aplicación móvil de realidad aumentada para la promoción turística de la ciudad de Riobamba	Morales C.M.
	Aplicación móvil con realidad aumentada, para el guiado turístico del centro arqueológico de Sondor en Andahuaylas.	Rodas A.B.
	E-Turismo aplicando tecnologías de geolocalización, visitas virtuales y realidad aumentada para dispositivos móviles	Rodríguez C.
	Desarrollo del contenido para una aplicación móvil de guía turística basada en realidad aumentada para la ciudad de Puno	Rodriguez T.C.
	Aplicación móvil para apoyar el turismo en la laguna de Yahuarcocha utilizando realidad aumentada	Vaca B.C.
	Desarrollo del turismo cultural a través de la aplicación de realidad aumentada sobre estructuras arquitectónicas del municipio de Santa Ana : en asocio con la Alcaldía Municipal de Santa Ana	Velásquez C.M., Vanegas R.H.
Guía turístico virtual	Desarrollo de una guía turística para el Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Santiago de Píllaro basada en Realidad Aumentada.	Pailiacho M.V., Pérez C.E.
	Realidad aumentada y nivel de satisfacción de clientes de servicios turísticos en Cajamarca.	Torres V.P.
Página web	Turismo Alternativo, Península de Yucatán, Plataforma Elgg, Realidad Aumentada, turismo.	Coronado F.C.
	Implementación de tecnologías WEB y móviles para la aplicación de realidad aumentada y geo localización de lugares turísticos en Guatemala.	Díaz S.E., Cifuentes C.A
Sistema de RA	Diseño e implementación de un sistema en realidad aumentada para el fortalecimiento del turismo ancestral en la ciudad de Jipijapa.	ROMERO C.V., VELIZ C.G.

Internet de las cosas y Realidad Aumentada: Una fusión del mundo con la tecnología.

Camacho C.J,
Oropeza O.E.,
Lozoya R.O.

Selección y división de los diferentes tipos de tendencias de realidad aumentada encontradas en la literatura científica sobre realidad aumentada.

Tabla 3 :

Tendencias orientadas a ciudades, lugares turísticos y museos.

Tendencia	Ciudades	Lugares turísticos	Museos
Aplicativo	7	6	4
Guía turístico	1		
Página web	1	2	
Sistema de R.A.	2		

Selección y división de los diferentes tipos de tendencias de realidad aumentada desarrollados en la literatura científica, orientadas a ciudades, lugares turísticos o museos.

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES

La revisión de la literatura científica realizada nos ubica en el gran avance tecnológico que ha surgido debido a la necesidad de innovar creando múltiples herramientas para su desarrollo partiendo de la realidad aumentada, además de la diversidad de tendencias basadas en realidad aumentada que se desarrollan en el mundo a partir de la generación de ideas lo cual los usuarios están dispuestos a aceptar, confiando en que esto ayudará a mejorar la experiencia turística, logrando así poder promover mucho la actividad turística en cualquier tipo de orientación, la tendencia que más aprobación tuvo a lo largo de la presente revisión de la literatura científica fue el de aplicativos por ser más práctica de usar y un dispositivo móvil está disponible para cualquiera (Agüero y González , 2015; Arrunategui, 2018; Ccopa, 2018; Condoy y Vaca , 2018; Culla, 2017; Fernandez y León , 2017; Lara y Paez , 2018; Medina y Maldonado , 2019; Morales, 2015; Rodas, 2018; Rodriguez, 2018; Vaca, 2018; Velásquez y Vanegas , 2019).

En la presente investigación realizada también se encontró que las tendencias están orientadas a zonas específicas como ciudades, museos y lugares turísticos, prefiriendo así las ciudades como principal motivo de hacer turismo (Pailiacho y Pérez , 2020; Torres, 2020; Coronado, 2015; Romero y Véliz, 2019).

Conclusiones

El siguiente estudio demuestra que la tecnología va avanzando con el paso de los años desarrollándose en varias herramientas debido a que es un campo muy extenso de estudio y posibilidades de avance, teniendo así la realidad aumentada, que está a su vez se ha ido desarrollando con tendencias que después de realizar el recuento y lectura a cada uno

de los artículos seleccionados se ha llegado a la conclusión que existen diferentes tipos de tendencias para poder desarrollar la realidad aumentada, la cual la más aceptada y usada por los usuarios y/o turistas es la de un aplicativo debido a la accesibilidad que este presenta y a su fácil descarga desde cualquier tienda del celular depende al sistema de este.

Se recomienda tener en cuenta difundir la innovación y la tecnología ya que de eso depende el desarrollo de conocimientos y la interacción con un mundo más globalizado, además de también tomar en cuenta diferentes factores de uso.

REFERENCIAS

- Agüero y González . (Diciembre de 2015). *Universidad Rey Juan Carlos*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5051978>
- Alvarado, A. y. (Julio de 2005). *Universidad Privada Rafael Belloso Chacín*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318837009.pdf>
- Arrunategui. (2018). *Repositorio ULADECH*. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15017>
- Cabero y Marín. (21 de Enero de 2018). *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Recuperado el 18 de Julio de 2020, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55814943/18719-40385-1-PB.pdf?1518740412=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBlended_learning_y_realidad_aumentada_ex.pdf&Expires=1595094011&Signature=Kf~yQtEwBDAZL-Jz07aqdvguoBkxUR15QNuJ3piLedy9PfKxxwv
- Castellanos, F. y. (7 de Mayo de 2015). *Universidad Nacional de Colombia*. Obtenido de http://bdigital.unal.edu.co/3564/1/ANALISIS_DE_TENDENCIAS_MAYO_7.pdf
- Ccopa. (2018). *Universidad Nacional José María Arguedas*. Obtenido de <http://repositorio.unajma.edu.pe/handle/123456789/429>
- Condoy y Vaca . (Diciembre de 2018). *Dspace*. Obtenido de <https://www.dspace.cordillera.edu.ec/handle/123456789/4620>
- Coronado. (2015). *II COODTUR*. Obtenido de <https://www.mda.cinvestav.mx/FTP/EcologiaHumana/profesores/Fraga/Martinetal2015.pdf>
- Culla. (Enero de 2017). *Universidad Oberta de Catalunya*. Obtenido de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/59648/6/mcullaTFM0117mem%C3%B2ria.pdf>
- Fernandez y León . (06 de Julio de 2017). *Repositorio ULEAM*. Obtenido de <https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/60?mode=full>
- Lara y Paez . (2018). *Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17268>
- Manterola, Astudillo, Arias y Claros. (3 de Marzo de 2013). *Cirugía española*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0009739X11003307>

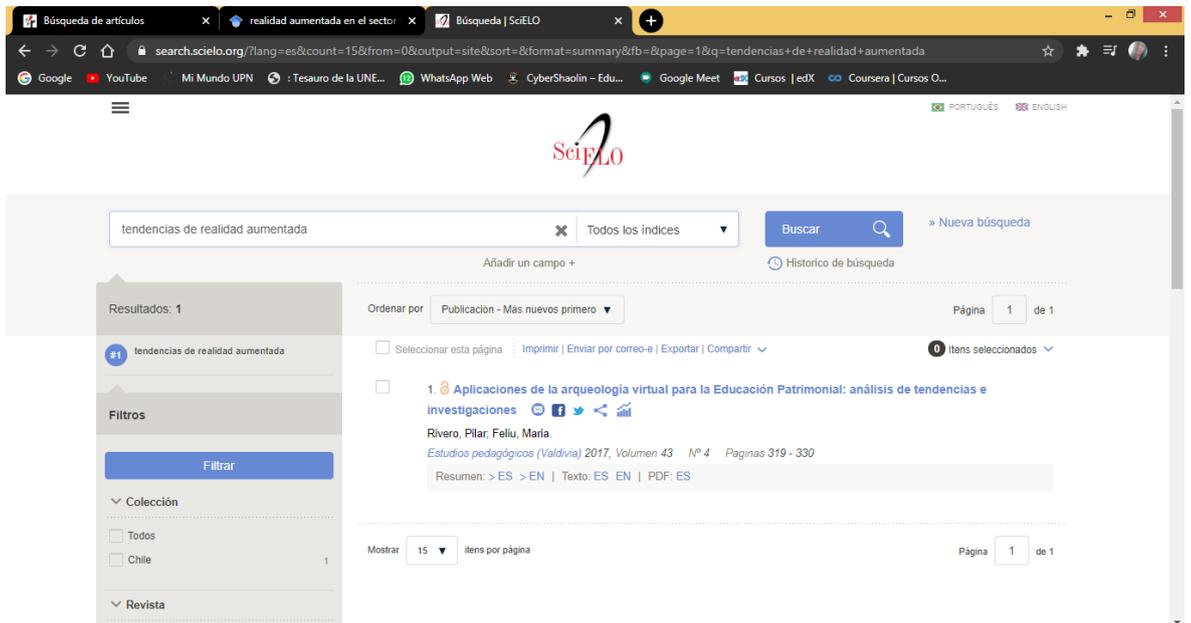
- Medina y Maldonado . (2019). *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2913>
- Moncada. (16 de Abril de 2019). *Palabra Maestra*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas/5-herramientas-para-crear-contenidos-con-realidad-aumentada>
- Morales. (2015). *Scrib*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/317084630/Aplicacion-Movil-de-Realidad-Aumentada-Para-La-Promocion-Turistica-de-La-Ciudad-de-Riobamba>
- Pailiacho y Pérez . (2020). *Repositorio PUCESA*. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2959>
- Reinoso. (2013). *Simo Network*. Obtenido de <http://www.educa.jcyl.es/crol/es/repositorio-global/introduccion-realidad-aumentada-37162.ficheros/511255-3711.pdf>
- Rodas. (2018). *Universidad Nacional José María Arguedas*. Obtenido de <http://repositorio.unajma.edu.pe/handle/123456789/332>
- Rodriguez. (2018). *UNAP*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11418/Rodriguez_Tupayachi_Christian_Rolando.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Romero y Véliz. (Abril de 2019). *Repositorio UNESUM*. Obtenido de <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/1604>
- Torres. (06 de Enero de 2020). *Repositorio UPN*. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/23478>
- Vaca. (13 de Noviembre de 2018). *Repositorio UTN*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8642>
- Velásquez y Vanegas . (Enero de 2019). *ITCA FEPADE*. Obtenido de https://www.itca.edu.sv/wp-content/uploads/2020/02/10-Informe-Final-Santa-Ana-Patrimonio-2018-ISBN-impreso_compressed.pdf

ANEXOS



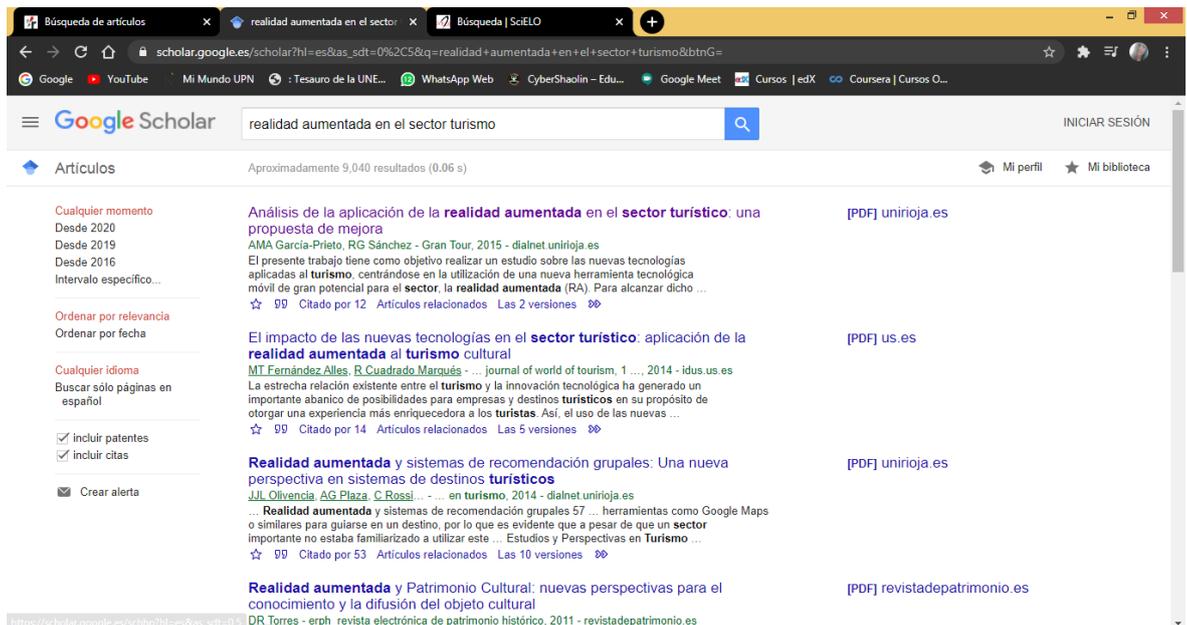
The screenshot shows the Redalyc.org search interface. The search query is "realidad aumentada en el sector turismo". The results page shows 1 article. The article title is "Conclusiones al seminario internacional: 'Respuestas del Turismo Mundial a los Nuevos Retos de la Economía Global' PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, 2009, 7(2)". The abstract mentions the need to reactivate the sector and ensure better tourism for all.

Ilustración 1 : Búsqueda por palabras clave en Redalyc.



The screenshot shows the Scielo.org search interface. The search query is "tendencias de realidad aumentada". The results page shows 1 article. The article title is "1. Aplicaciones de la arqueología virtual para la Educación Patrimonial: análisis de tendencias e investigaciones". The author is Rivero, Pilar; Felli, María. The article is from "Estudios pedagógicos (Valdivia) 2017, Volumen 43 N° 4 Páginas 319 - 330".

Ilustración 2 : Búsqueda por palabras clave en Scielo.



Búsqueda de artículos | realidad aumentada en el sector | Búsqueda | SciELO

scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=realidad+aumentada+en+el+sector+turismo&btnG=

Google Scholar | realidad aumentada en el sector turismo | INICIAR SESIÓN

Artículos | Aproximadamente 9,040 resultados (0.06 s) | Mi perfil | Mi biblioteca

Cualquier momento
Desde 2020
Desde 2019
Desde 2016
Intervalo específico...

Ordenar por relevancia
Ordenar por fecha

Cualquier idioma
Buscar sólo páginas en español

Incluir patentes
 Incluir citas
 Crear alerta

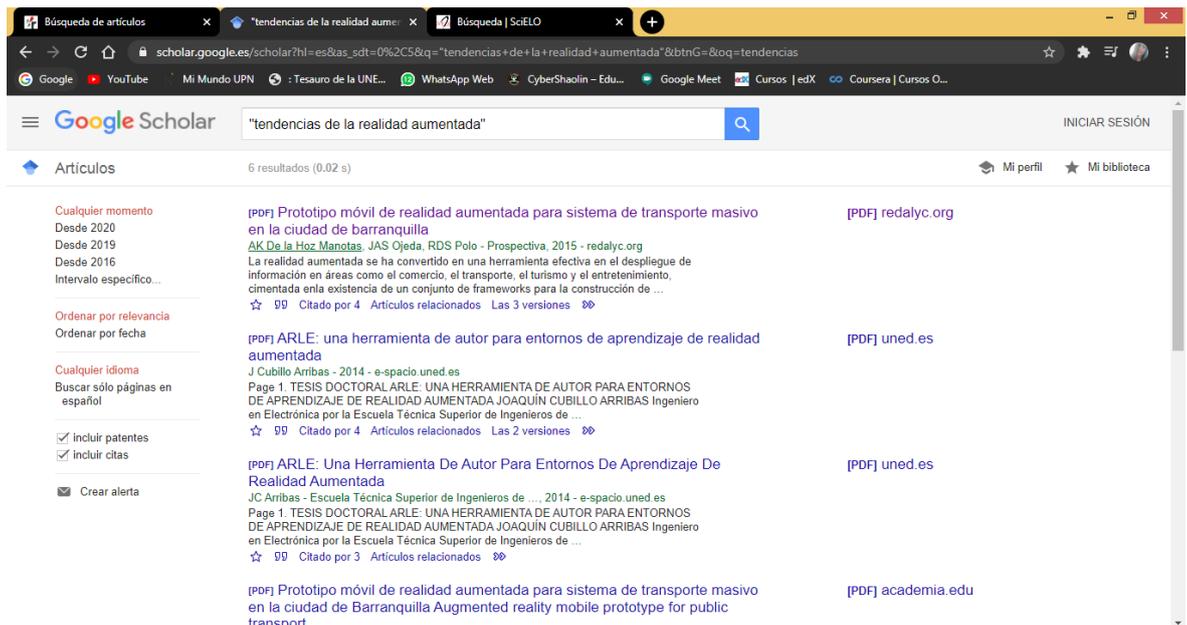
Análisis de la aplicación de la realidad aumentada en el sector turístico: una propuesta de mejora [PDF] uniriója.es
AMA García-Prieto, RG Sánchez - Gran Tour, 2015 - dialnet.uniriója.es
El presente trabajo tiene como objetivo realizar un estudio sobre las nuevas tecnologías aplicadas al turismo, centrándose en la utilización de una nueva herramienta tecnológica móvil de gran potencial para el sector, la realidad aumentada (RA). Para alcanzar dicho ...
☆ Citado por 12 Artículos relacionados Las 2 versiones

El impacto de las nuevas tecnologías en el sector turístico: aplicación de la realidad aumentada al turismo cultural [PDF] us.es
MT Fernández Altes, R Cuadrado Marqués - ... journal of world of tourism, 1 ..., 2014 - idus.us.es
La estrecha relación existente entre el turismo y la innovación tecnológica ha generado un importante abanico de posibilidades para empresas y destinos turísticos en su propósito de otorgar una experiencia más enriquecedora a los turistas. Así, el uso de las nuevas ...
☆ Citado por 14 Artículos relacionados Las 5 versiones

Realidad aumentada y sistemas de recomendación grupales: Una nueva perspectiva en sistemas de destinos turísticos [PDF] uniriója.es
JJ Olivencia, AG Plaza, C Rossi - ... en turismo, 2014 - dialnet.uniriója.es
... Realidad aumentada y sistemas de recomendación grupales 57 ... herramientas como Google Maps o similares para guiarse en un destino, por lo que es evidente que a pesar de que un sector importante no estaba familiarizado a utilizar esta ... Estudios y Perspectivas en Turismo ...
☆ Citado por 53 Artículos relacionados Las 10 versiones

Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural [PDF] revistadepatrimonio.es
DR Torres - erph_revista electrónica de patrimonio histórico, 2011 - revistadepatrimonio.es

Ilustración 3 : Búsqueda por palabras clave en Google académico.



Búsqueda de artículos | "tendencias de la realidad aume..." | Búsqueda | SciELO

scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q="tendencias+de+la+realidad+aumentada"&btnG=&ioq=tendencias

Google Scholar | "tendencias de la realidad aumentada" | INICIAR SESIÓN

Artículos | 6 resultados (0.02 s) | Mi perfil | Mi biblioteca

Cualquier momento
Desde 2020
Desde 2019
Desde 2016
Intervalo específico...

Ordenar por relevancia
Ordenar por fecha

Cualquier idioma
Buscar sólo páginas en español

Incluir patentes
 Incluir citas
 Crear alerta

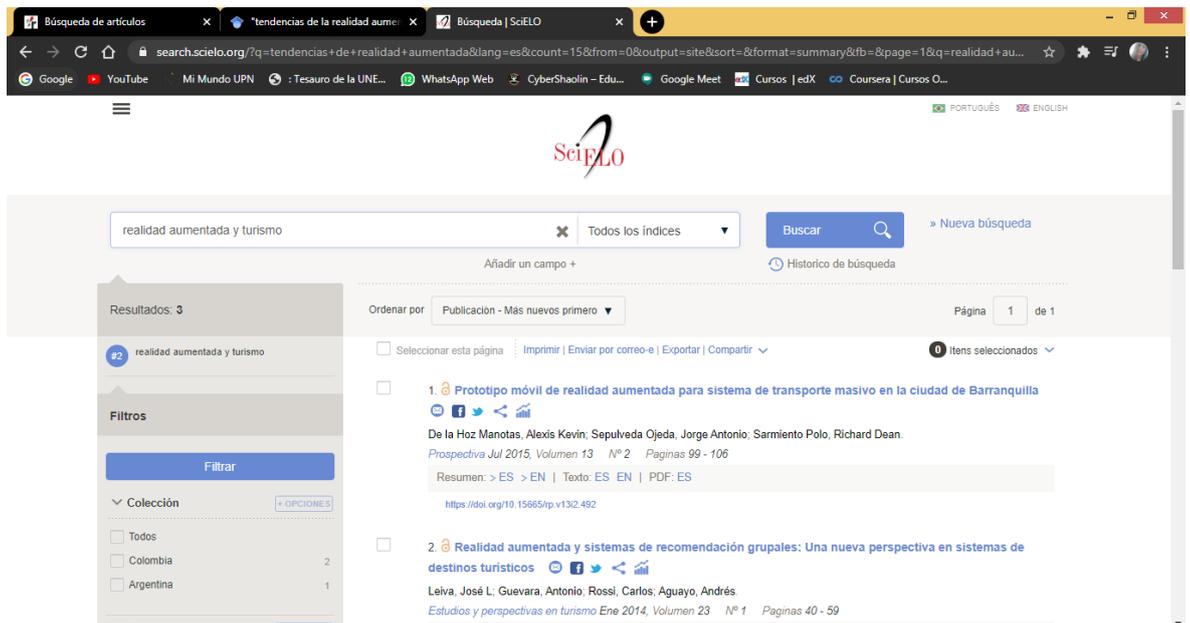
[PDF] Prototipo móvil de realidad aumentada para sistema de transporte masivo en la ciudad de barranquilla [PDF] redalyc.org
AK De la Hoz Manotas, JAS Ojeda, RDS Polo - Prospectiva, 2015 - redalyc.org
La realidad aumentada se ha convertido en una herramienta efectiva en el despliegue de información en áreas como el comercio, el transporte, el turismo y el entretenimiento, cimentada en la existencia de un conjunto de frameworks para la construcción de ...
☆ Citado por 4 Artículos relacionados Las 3 versiones

[PDF] ARLE: una herramienta de autor para entornos de aprendizaje de realidad aumentada [PDF] uned.es
J Cubillo Aribas - 2014 - e-spacio uned.es
Page 1. TESIS DOCTORAL ARLE: UNA HERRAMIENTA DE AUTOR PARA ENTORNOS DE APRENDIZAJE DE REALIDAD AUMENTADA JOAQUÍN CUBILLO ARRIBAS Ingeniero en Electrónica por la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de ...
☆ Citado por 4 Artículos relacionados Las 2 versiones

[PDF] ARLE: Una Herramienta De Autor Para Entornos De Aprendizaje De Realidad Aumentada [PDF] uned.es
JC Aribas - Escuela Técnica Superior de Ingenieros de ..., 2014 - e-spacio.uned.es
Page 1. TESIS DOCTORAL ARLE: UNA HERRAMIENTA DE AUTOR PARA ENTORNOS DE APRENDIZAJE DE REALIDAD AUMENTADA JOAQUÍN CUBILLO ARRIBAS Ingeniero en Electrónica por la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de ...
☆ Citado por 3 Artículos relacionados

[PDF] Prototipo móvil de realidad aumentada para sistema de transporte masivo en la ciudad de Barranquilla Augmented reality mobile prototype for public transport ... [PDF] academia.edu

Ilustración 4 : Búsqueda por palabras clave en Google académico.



The screenshot shows a web browser window with the Scielo search engine. The search query is "realidad aumentada y turismo". The results page displays 3 results. The first result is "Prototipo móvil de realidad aumentada para sistema de transporte masivo en la ciudad de Barranquilla" by Alexis Kevin Sepulveda Ojeda, Jorge Antonio Sarmiento Polo, and Richard Dean, published in "Prospectiva Jul 2015, Volumen 13 N° 2" on pages 99-106. The second result is "Realidad aumentada y sistemas de recomendación grupales: Una nueva perspectiva en sistemas de destinos turísticos" by José L. Guevara, Antonio Rossi, Carlos Aguayo, and Andrés Leiva, published in "Estudios y perspectivas en turismo Ene 2014, Volumen 23 N° 1" on pages 40-59. The interface includes a search bar, filters, and options to print, export, or share the results.

Ilustración 5 : Búsqueda por palabras clave en Scielo.