

## INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA

Tesis previa a la obtención de título de  
Ingeniero en Informática y Multimedia.

**AUTOR:** Fernando Nicolás Polo Samaniego

**TUTOR:** Ing. Milton Ricardo Palacios Morocho.

Diseño e implementación de Sistema de Realidad  
Aumentada para información del Usuario dentro de la  
Universidad Internacional del Ecuador sede Loja

## ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD

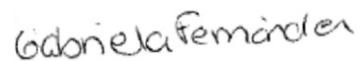
La Biblioteca de la Universidad Internacional del Ecuador se compromete a:

1. No divulgar, utilizar ni revelar a otros la información confidencial obtenida en el presente trabajo, ya sea intencionalmente o por falta de cuidado en su manejo, en forma personal o bien a través de sus empleados.
2. Manejar la información confidencial de la misma manera en que se maneja la información propia de carácter confidencial, la cual bajo ninguna circunstancia podrá estar por debajo de los estándares aceptables de debida diligencia y prudencia.



---

Fernando Nicolás Polo Samaniego  
Egresado de la Carrera de Informática y Multimedia.



---

Gabriela Fernández  
Gestora Cultural.

## RESUMEN

En términos generales, el problema es principalmente la preferencia que tienen los usuarios por los medios digitales o tecnológicos al momento de obtener información. Y ya que la tecnología avanza a pasos agigantados, la sociedad se está acostumbrando a buscar información de la manera más rápida, accesible e interactiva posible, como consecuencia, los medios tradicionales, tales como folletos, afiches, trípticos, entre otros, se vuelven cada vez más obsoletos. Estos avances constantes generan una brecha entre las nuevas tecnologías y lo denominado tradicional, afectando su relevancia y su utilidad al momento de informar de una manera efectiva. El presente proyecto busca resolver esta falta de acceso efectivo a la información mediante un aplicativo móvil, haciendo uso de una tecnología innovadora que se encuentra en auge, como lo es la Realidad Aumentada, siendo el objetivo principal el ofrecer una experiencia inmersiva que llame la atención del usuario y de esta manera, facilite el aprendizaje o la recepción de la información y al mismo tiempo ofrecer una experiencia más dinámica.

**PALABRAS CLAVE:** Realidad Aumentada, Asistente Virtual, Aplicativo Web.

## **ABSTRACT**

In general terms, the problem is the preference that users have for digital or technological means when obtaining information. And since technology advances rapidly, society is becoming accustomed to searching for information in the fastest, most accessible, and interactive way possible. Therefore, traditional media, such as brochures, posters, brochures, among others, are increasingly becoming increasingly obsolete. These constant advances generate a gap between new technologies and what is called traditional, affecting their relevance and usefulness when reporting effectively. This project seeks to resolve this lack of effective access to information through a mobile application, making use of an innovative technology that is on the rise, such as Augmented Reality, with the main objective being to offer an immersive experience that attracts attention. of the user and in this way, facilitate learning or receiving information and at the same time offer a more dynamic experience.

**KEYWORDS:** Augmented Reality, Virtual Assistant, Web Application.