**REALIDAD AUMENTADA: HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES EDUCATIVAS**

Jessica Johanna Morales Carrillo, Wilmer Orley Zambrano Vera

jmorales@espam.edu.ec, wilmer.zambrano@espam.edu.ec

Carrera de Computación, Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López, Campus Politécnico Sitio El Limón vía a la Pastora. Calceta, Manabí, Ecuador.

**Resumen**

Esta investigación basa su objetivo en proporcionar una visión general de las herramientas empleadas por las universidades de Ecuador, para desarrollar aplicaciones móviles educativas de realidad aumentada, así como sus aspectos técnicos requeridos. La metodología seleccionada fue Revisión Sistemática de Literatura. Para empezar, se definieron los criterios de búsqueda, después se procedió a realizar la búsqueda seleccionando los proyectos de tesis que se ajustaban a dichos criterios, posteriormente se organizó en una tabla los campos establecidos para el análisis correspondiente. Y como punto final se efectuó el análisis de los datos seleccionados. Se obtuvo un compendio de 189 tesis de las cuales solo 62 describen la información requerida. Con lo cual se concluyó que, de las 62 aplicaciones desarrolladas, el 77% de ellas emplearon el kit de desarrollo de software (en inglés, software development kit o SDK) de realidad aumentada de Vuforia, además un 81% eligieron como framework de desarrolla a Unity, mientras que para el modelado 3D el 35% escogieron a Blender. Aparte, se obtuvo que el 97% de estas aplicaciones estaban dirigidas al sistema operativo Android.

**Palabras claves:** Realidad Aumentada, aplicación móvil educativa, SDK, framework.