

FACULTAD: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.

PROGRAMA: INGENIERÍA DE SISTEMAS.

SÍLABO: PATRONES DE DISEÑO DE REALIDAD VIRTUAL.

I. DATOS GENERALES

1.1 Modalidad de Estudio: PRESENCIAL.

1.2 Malla: D.

1.3 Ciclo de estudios: VII.

ESTILO DE REDACCIÓN DE LA BIBLIOGRAFÍA: ISO.

BIBLIOGRAFÍA

TIPO DE MATERIAL: LIBROS.

BAIENSON, Jeremy. *Realidad Virtual: Cómo Aprovechar Su Potencial para Las Empresas y Las Personas* [en línea]. Madrid: Lid, 2018. ISBN 9788417277437. Disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=6883397>

BAUTISTA, Guillermo, Federico BORGES y Anna FORÉS. *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje* [en línea]. Madrid: Narcea Ediciones, 2011. ISBN 9788427721852. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/a/28971>

CEBALLOS, Francisco. *Visual C#. Interfaces gráficas y aplicaciones para Internet con WPF, WCF y Silverlight* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2012. ISBN 9788499644219. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/a/109956>

CUEVAS, Alberto. *Desarrollo de Videojuegos 2D con Python* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2018. ISBN 9788499648316. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/viewepub/?id=110132>

CREIGHTON, Ryan. *Unity 3D game development by example: beginner's guide : a seat-of-your-pants manual for building fun, groovy little games quickly* [en línea]. Birmingham: Packt Publishing, Limited, 2010. ISBN 9781849690553. Disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=951566>

DAGRACA Micael, Greg LUKOSEK. *Learning C# 7 by developing games with Unity 2017* [en línea]. 3a ed. Birmingham: Packt Publishing, 2017. ISBN 9781788478922. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=3ebac7e6-1e45-308f-ab18-8b92fc201c5f>

FERRONE, Harrison. *Learning C# by Developing Games with Unity 2021: Kickstart Your C# Programming and Unity Journey by Building 3D Games from Scratch* [en línea]. 6a ed. Birmingham: Packt Publishing, 2021. ISBN 9781801813945. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=1b5fe1ba-5455-34db-b9aa-41a389c3b0e7>

LIDON, Marc. *Unity 3D* [en línea]. Barcelona: Marcombo, 2019. ISBN 9788426726827. Disponible en: <https://www.alphaeditorialcloud.com/reader/unity-3d?location=2>

- LINOWES, Jonathan. *Unity virtual reality projects* [en línea]. Birmingham: Packt Publishing, 2015. ISBN 9781783988556. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=e44ec38d-7673-3f02-a5e4-f7a377c965e9>
- LÓPEZ I SEUBA, Manel. *Internet de las cosas: la transformación digital de la sociedad* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2019. ISBN 9788499648354. Disponible en: <https://www.digitialipublishing.com/a/110136>
- MORENO, Valeriano. *Creación de aplicaciones con Android* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2021. ISBN 9788418971143. Disponible en: <https://www.digitialipublishing.com/a/110206>
- NAVARRO, Fernando, Antonio MARTÍNEZ y José MARTÍNEZ. *Realidad virtual y realidad aumentada: desarrollo de aplicaciones* [en línea]. Madrid: RA-MA, 2018. ISBN 9788499647838. Disponible en: <https://www.digitialipublishing.com/a/110116>
- RUELAS, Luis. *Unity y C#: desarrollo de videojuegos* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2018. ISBN 9788499647647. Disponible en: <https://www.alphaeditorialcloud.com/reader/unity-y-c-desarrollo-de-videojuegos?location=eyJjaGFwdGVySHJlZiI6IngwNV9Vbml0eV9EZXNhcjVjbGxvX2RlX3ZpZGVvanVlZ29zLTEiLCJjZmkiOiVNFt4MDVfVW5pdHlfRGVzYXJyb2xsY29kZW92aWRlY2p1ZWdvcy0xXS8yLzE0Ni8xNC8xMC8xOjAifQ==>
- SILVA, Juan. *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)* [en línea]. Barcelona: UOC, 2011. ISBN 9788490290903. Disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=7026013>
- TOTTEN, Chris. *Game Character Creation with Blender and Unity* [en línea]. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012. ISBN 9781118226902. Disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=836578>

TIPO DE MATERIAL: CAPÍTULO DE LIBROS.

- AZNAR, Inmaculada, et al. 2023. La Realidad Virtual en Educación: un reto para la formación docente. En: *Propuestas de innovación y transferencia al sector educativo* [En línea]. Madrid: Dykinson, 2023, p. 33-42. ISBN 9788411700726. Disponible en: <https://www.digitialipublishing.com/a/128989>

TIPO DE MATERIAL: ARTÍCULOS.

- AGUADO, Juan-Miguel, Inmaculada MARTINEZ y Laura CANETE-SANZ. Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles. *El profesional de la información* [en línea]. Barcelona: EPI SCP, 2015, vol. 24(6), 787-795. ISSN 1699-2407. Disponible en: <https://link.gale.com/apps/doc/A513760834/IFME?u=univcv&sid=bookmark->
- ALIESKI, Véliz, Kugurakova VLADA y Omar CORREA. Adaptive learning based on Virtual Reality Simulators. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas* [en línea]. La Habana: Universidad de las Ciencias Informáticas, 2021, vol. 15(2). ISSN 2227-1899. Disponible en: <https://www.webofscience.com/wos/scielo/full-record/SCIELO:S2227-18992021000200138>

CRIOLLO-C, Santiago, Anita YÁÑEZ y Stiward SOLANO. Desarrollo de una aplicación de realidad virtual para apoyo a la psicomotricidad en niños. *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação* [en línea]. Lousada: Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informacao, 2023, 397–408. ISSN 1646-9895. Disponible en:

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/desarrollo-de-una-aplicación-realidad-virtual/docview/2839509913/se-2?accountid=37408>

DURÁN Delfina et al. Development of the Teaching Virtual Clinic in the medical university of Santiago de Cuba. *MEDISAN* [en línea]. Santiago de Cuba: Universidad médica de Santiago de Cuba, 2021, vol. 25(3). ISSN 812-825. Disponible en:

<https://www.webofscience.com/wos/scielo/full-record/SCIELO:S1029-30192021000300812>

MARTÍNEZ, Sandra, Bárbara FERNÁNDEZ y Julio BARROSO. La realidad aumentada como recurso para la formación en la educación superior. *Campus Virtuales* [en línea]. 2021, vol. 10(1), 9–19. ISSN 2255-1514. Disponible en:

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=149445152&lang=es&site=ehost-live>

TIPO DE MATERIAL: EXTERNO.

COBO Guillermo. *Desarrollo de una aplicación móvil de realidad virtual para el aprendizaje en las aulas* [en línea]. Tesis de titulación. Universidad de Cantabria, 2017. Disponible en:

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/12264/Cobo%20Fernandez%20Guillermo.pdf?sequence=1>