



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

Unidad Académica:

Facultad de Ciencias Sociales, Derecho y Bienestar.

Carrera:

Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo
(Tecnología Superior).

Modalidad:

Trabajo de Integración Curricular/Proyecto de Implementación

Título:

Proyecto de implementación de gafas de realidad aumentada para
la creación de narrativas inmersivas.

Individual

Elba María Zambrano Buenaventura

Tutor(a)

Lcdo. John Jairo Reyes Andrade, Mg.

Manta, 05 de septiembre de 2025_.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-05-IT-001-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE LAS CARRERAS TÉCNICAS Y TECNOLÓGICAS	VERSIÓN: 3 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Unidad Académica **Ciencias Sociales Derecho y Bienestar** de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

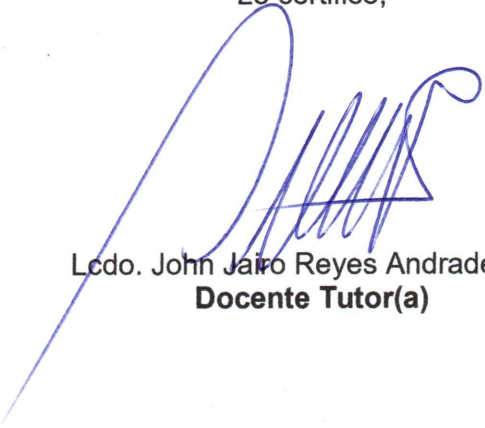
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Titulación bajo la autoría del estudiante **Zambrano Buenaventura Elba María**, legalmente matriculado/a en la carrera de **Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo**, período académico 2025 (1), cumpliendo el total de **96 horas**, cuyo tema del proyecto es "**Proyecto de implementación de gafas de realidad aumentada para la creación de narrativas inmersivas**".

El presente trabajo de titulación ha sido desarrollado en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 8 de Agosto de 2025.

Lo certifico,



Lcdo. John Jairo Reyes Andrade, Mg
Docente Tutor(a)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Quien(es) suscribe(n) la presente:

Yo, ELBA MARÍA ZAMBRANO BUENAVENTURA, portador de la cédula de ciudadanía No. 1316367950, declaro que el presente trabajo de investigación y criterios emitidos, representa rigurosamente en todo momento las normas éticas, previstas en la Ley de Propiedad Intelectual, asumo responsabilidad en lo referente a criterios, doctrinas, que contenga el trabajo de investigación, titulado: "PROYECTO DE IMPLEMENTACIÓN DE GAFAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA CREACIÓN DE NARRATIVAS INMERSIVAS", son de mi autoría, y autorizo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, para que haga de la investigación, según las normas de la Institución, cediendo y aprobando la reproducción de los derechos patrimoniales del trabajo, con fines de difusión pública, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción, no suponga ganancia económica, y realice los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento, en concordancia, con el Art. 144 de la Ley de Educación Superior.

Para constancia firmo a continuación.



ELBA MARÍA ZAMBRANO BUENAVENTURA

C.I. 1316367950

ÍNDICE

CERTIFICACION DEL TUTOR	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
ÍNDICE	III
TEMA	1
1. INTRODUCCIÓN	1
2. PROBLEMA	3
3. OBJETIVOS.....	3
3.1. Objetivo general	3
3.2. Objetivos específicos.....	3
4. Justificación Argumentada de la Calidad del Producto	4
5. PRESUPUESTO	5
6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	6
7. BIBLIOGRAFÍA	7

TEMA

Proyecto de implementación de gafas de realidad aumentada para la creación de narrativas inmersivas.

1. INTRODUCCIÓN

Las gafas de realidad aumentada (RA) brindan una experiencia interactiva en un entorno del mundo real en el que los objetivos que residen en el mundo real se ven mejorados por la información perceptiva generada por computadora. Estas mejoras a veces pueden tener lugar en múltiples modalidades sensoriales, incluidas las visuales, auditivas, somatosensoriales y olfativas (sabry, 2022).

Las narrativas inmersivas que las gafas de realidad aumentada generan, promueven y permiten que las personas puedan conectar de una mejor manera emocionalmente con lo que ven y escuchan mediante las narrativas que la tecnología como la realidad aumentada para crear la sensación de presencia donde la persona sienta que realmente está ahí (Silva, y otros, 2022).

Este trabajo relacionado destaca en su uso de la realidad aumentada y la narrativa inmersiva que es una gran aplicación en museos, en lo cual permite a los visitantes interactuar de una mejor manera en los cuales pueden explorar escenarios históricos de forma más envolvente, transformando la experiencia (Trichopoulos, Konstantakis, & Caridakis, 2024).

Las gafas de realidad aumentada resultan de gran importancia porque estas transforman e innovan los procesos comunicacionales tradicionales en experiencias interactivas y participativas, lo que permite que se pueda interactuar con elementos digitales y se integren en entornos reales.

Este proyecto de gafas de realidad aumentada para creación de narrativas inmersivas tiene una estrecha relación con la Carrera Técnica en Comunicación para la Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo, ya que ofrece nuevas herramientas para innovar los procesos de comunicación. En el ámbito televisivo te permite crear y generar contenido más dinámico que captan mejor

la atención del espectador al integrarlo de manera activa en la historia. En las relaciones públicas se convierte en un recurso estratégico para fortalecer la conexión emocional mediante experiencias inmersivas que transmitan el mensaje de forma efectiva. Finalmente, en protocolo y la organización de eventos esta tecnología aporta un valor diferencial al ofrecer presentaciones interactivas y memorables. De este modo, la realidad aumentada no solo complementa, sino que amplía las competencias profesionales de la carrera adaptándolas a las demandas tecnológicas y comunicacionales de la actualidad.

2. PROBLEMA

En la actualidad, los procesos comunicacionales enfrentan el desafío de captar la atención de las audiencias cada vez más expuesta a contenidos digitales y múltiples plataformas de información. Ante ello surge la necesidad de explorar recursos como las gafas de realidad aumentada las cuales son capaces de transformar las narrativas convencionales en una vivencia inmersiva que no solo informa, sino que también involucra emocional y cognitivamente al receptor.

¿Cómo diseñar la implementación de un sistema de gafas de RA que permita recrear narrativas inmersivas, mejorando la experiencia comunicativa en el ámbito televisivo, de relaciones públicas y protocolo?

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Analizar la evolución de las gafas de realidad aumentada integrada con inteligencia artificial en la creación de narrativas inmersivas.

3.2. Objetivos específicos

Describir las características y avances de las gafas de realidad aumentada integradas con inteligencia artificial aplicadas a narrativas inmersivas.

Identificar los beneficios y limitaciones que presenta la implementación de esta tecnología en los procesos comunicacionales vinculados a la televisión, relaciones públicas y el protocolo.

Proponer lineamientos para la incorporación de las gafas de realidad aumentada como recurso innovador en la generación de experiencias comunicativas interactivas y participativas.

4. Justificación Argumentada de la Calidad del Producto

La elección como referencia central de este proyecto fue el APPLE VISION PRO el cual representa una de las innovaciones más recientes y avanzadas en el campo de la realidad aumentada y mixta. Este a diferencia de otros dispositivos combina un hardware de alto rendimiento con un ecosistema de software diseñado para la interacción inmersiva, lo cual lo convierte en un producto ideal para explorar sus narrativas comunicacionales.

El Apple Vision Pro destaca por su capacidad de proyectar elementos virtuales en el entorno real como una calidad visual sin precedentes, integrando pantallas micro-OLED de alta resolución y sensores avanzados que reconocen el espacio y los gestos del usuario. Además, su integración con la inteligencia artificial permite experiencias personalizadas e interactivas, optimizando la producción de contenido como la interacción del usuario con el entorno. Estas características convierten el dispositivo en un referente de lo que es la comunicación inmersiva en la era digital.

Incorporar un producto como el Apple Vision Pro en los procesos formativos de la carrera amplía significativamente las competencias de los estudiantes. En el ámbito televisivo, ofrece nuevas posibilidades de producción audiovisual con experiencias interactivas que captan mejor la atención de las audiencias. En las relaciones públicas, se convierte en una estrategia para la creación de eventos inmersivos que refuercen la identidad corporativa y fortalezcan los vínculos con el público. En el protocolo, abre un camino innovador hacia la organización de actos oficiales con presentaciones memorables, apoyadas en recursos tecnológicos de alto impacto.

El Apple Vision Pro no solo es un dispositivo de entretenimiento, sino que puede emplearse en comunicación estratégica, educación y eventos, lo que le otorga un carácter multidisciplinar. Entre sus principales beneficios se encuentra su capacidad de ofrecer experiencias interactivas y de alta calidad, que favorecen el aprendizaje, la creatividad y la conexión emocional con los mensajes. Esto lo

hace aplicable tanto a la enseñanza universitaria como proyectos profesionales de televisión, relaciones públicas y protocolo.

Tecnologías como el Apple Vision Pro en la carrera tiene un impacto inmediato en la innovación pedagógica y comunicacional. A corto plazo permite modernizar la forma en que se produce y transmiten los contenidos académicos y profesionales. A mediano plazo, posiciona a los estudiantes como pioneros en el manejo de herramientas emergentes con alto valor en el mercado laboral. Y a largo plazo, la integración de dispositivos de ese tipo contribuye a transformar la comunicación institucional y mediática, consolidando un perfil profesional actualizado y competitivo en el ámbito tecnológico y comunicacional. En (Apple, 2023) se puede verificar todo lo referenciado anterior mente en esta justificación de producto.

5. PRESUPUESTO

DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Apple Vision Pro		2	\$3499	\$9498
Software interactivo		1	\$800	\$800
Producción Audiovisual inmersiva		1	\$1200	\$1200
Capacitación y Talleres		1	\$500	\$500

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nº	ACTIVIDADES	ESPECIFICACIONES	PLAZO
1	Elaboración del marco teórico	Revisión sistemática de la literatura inherente al título del proyecto	Semanas 1 y 2
2	Elaboración de la propuesta de solución	Incluye el análisis, diseño, cálculos y demás componentes necesarios de la propuesta de solución	Semana 3 y 4
3	Implementación de la propuesta de solución	Consiste en la implementación de lo establecido en la fase previa	Semanas 5, 6, 7, 8, 9 y 10
4	Pruebas de verificación	Abarca las pruebas que se deben realizar sobre la solución implementada	Semana 11
5	Elaboración y revisión del informe final	Estructuración de los Capítulos I, II, III y IV del informe final	Semanas 12, 13, 14 y 15
6	Comprobación de niveles de autenticidad (Urkund)	Enviar el informe al sistema antiplagio.	Semana 16
7	Terminación del informe corregido después de la revisión, en lo que será la versión definitiva, para su presentación	Después de la revisión (en dos semanas), se perfecciona lo necesario	

Nota: puede darse el caso de semanas que se repiten, porque no es necesario esperar a tener totalmente terminada una tarea para comenzar otra, es decir, hay simultaneidad de tareas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Sabry, F. (2022). *Realidad aumentada: ¿Es posible que la realidad aumentada tenga éxito donde la realidad virtual ha fallado?* Mil Millones de Conocimientos. <https://es.everand.com/book/584211587/Realidad-Aumentada-Es-posible-que-la-realidad-aumentada-tenga-exito-donde-la-realidad-virtual-ha-fallado>
- Silva, E., Cruz, E. P., Rosner, D. K., Kelly, D., Monroy-Hernández, A., & Liu, F. (2021). Understanding AR activism: An interview study with creators of augmented reality experiences for social change. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3452918.3465501>
- Apple. (2023). *Apple Vision Pro: The era of spatial computing*. Apple Inc. <https://www.apple.com/apple-vision-pro/>
- Trichopoulos, G., Konstantakis, M., & Caridakis, G. (2024). Smart glasses for cultural heritage: A survey. *Heritage, 7*(3), 1665–1688. <https://doi.org/10.3390/heritage7030078>