**IMPLEMENTACIÓN DE DEEP LEARNING Y REALIDAD AUMENTADA PARA EL RECONOCIMIENTO DE PATRIMONIOS MATERIALES DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE PUNO**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Problema** | **Objetivo** | **Marco Teorico** | **Hipotesis** | **Variable** | **Metodología** |
| **Problema general:**  ¿Cómo se implementará Deep Learning y Realidad aumentada para el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno? | **Objetivo general:**  Aplicar Deep Learning y Realidad aumentada para el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno. | **A nivel internacional:**  Bogotá, C. E. I. N. ; P., & De, D. (2011). *AMBIENTE INTERACTIVO PARA VISUALIZAR SITIOS TURÍSTICOS, MEDIANTE REALIDAD AUMENTADA IMPLEMENTANDO LAYAR INTERACTIVE ENVIRONMENT FOR TOURIST SITES, IMPLEMENTING AUGMENTED REALITY LAYAR* (Vol. 21, Issue 2).  Murphy, O. (n.d.). *AI: : A Museum Planning Toolkit*.  Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial : 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Alienta. | **Hipótesis general:**  Al aplicar Deep Learning y Realidad Aumentada se logra el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno. | **Variable 1:**  Deep Learning y Realidad aumentada  **Dimensiones:**   * Reconocimiento de Imagenes * Combinación mundo Real y virtual * Interacción en tiempo real * Registro 3D | **Tipo de investigación:**  Básico  **Nivel de Investigación:**  Explicativo, ya que se busca dar un entendimiento a toda la investigación realizada.  **Población y Muestra**  **Población:**  Turistas extranjeros y nacionales según MINCETUR.  **Muestra:**  Museos mas visitados de la ciudad de Puno.  **Técnicas e instrumentos:**   * Encuestas * Observacion * Induccion * Deduccion   **Técnicas de Procesamiento de Datos:**  No Probabilistico. |
| **Problemas especificos:**  ¿Cuál será el nivel de precisión del modelo entrenado en el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos en la ciudad de puno?  ¿Cómo será la arquitectura que permita la interacción entre Deep Learning y Realidad aumentada, para el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno?  ¿Qué impacto tendrán los museos al usar Deep Learning y Realidad Aumentada en los museos de Puno? | **Objetivos específicos:**  Determinar el nivel de precisión del modelo entrenado en el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos en la ciudad de puno.  Definir una arquitectura que permita la interacción entre Deep Learning y Realidad aumentada, para el reconocimiento de patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno.  Evaluar el impacto que tendrá los museos de Puno al usar Deep Learning y Realidad Aumentada. | **Hipótesis específicas:**  Al aplicar Deep Learning, se logra un nivel de precisión adecuado del modelo entrenado para el reconocimiento de los patrimonios materiales de los museos de la ciudad de Puno. | **Variable 2:**  Museos de la ciudad de puno  **Dimensiones:**   * Patrimonios materiales o inmateriales |
| **A nivel nacional:**  Lee, J., Villegas, J., & Asesor, P. (n.d.). *UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas*.  Móvil Basada Realidad Aumentada, A. E., Alfonso Caballero Cabrera Antonio Enrique Villacorta Gómez, V., & Sistemas, C. Y. (2014). *FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE COMPUTACIÓN Y SISTEMAS PARA PROMOCIONAR LOS PRINCIPALES ATRACTIVOS TURÍSTICOS Y RESTAURANTES CALIFICADOS DEL CENTRO HISTÓRICO DE LIMA PRESENTADA POR*.  *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO*. (n.d.). |