

RESUMEN

El avance de la tecnología en el siglo XXI ha traído cambios fundamentales sobre la fusión de la realidad física con la tecnológica, actualmente con dispositivos de realidad virtual es posible planificar visitar un museo sin salir de casa, hasta practicar cirugías de alto grado de complejidad. Son varios beneficios que han llegado con estas tecnologías, se ha mejorado la calidad y experiencia de juegos, como también se ha logrado diseñar y planificar ciudades inteligentes. En consecuencia, este trabajo plantea brindar una mejor experiencia al usuario con dificultades motoras al momento de utilizar un editor de texto creando un ambiente de realidad virtual que permita alternar las entradas al sistema, es decir añadir funcionalidades para el manejo o control de las aplicaciones como el reconocimiento de voz o la mirada fija sobre algún componente, utilizando herramientas que permitan manejar aplicaciones de este tipo como Unity3D para el modelado, manejo de gestos, voz, mirada, entorno espacial y Visual Studio para funcionalidades específicas que deberían correr como back-end. La realidad aumentada está en auge y gracias a nuevos investigadores, se está brindando soluciones en todos los ámbitos posibles. HoloLens por su parte es una tecnología que está en crecimiento se ha popularizado con la aparición de varias aplicaciones y gracias a que combina una realidad física en un entorno virtual. Para este trabajo se ha realizado un análisis sobre trabajos relacionados, se desarrolló un procesador de texto, se realizaron pruebas, evaluación y validación de resultados.

PALABRAS CLAVES:

- **REALIDAD AUMENTADA**
- **PROCESADORES DE TEXTO**
- **HOLOLENS**
- **DISCAPACIDAD MOTORA**

ABSTRACT

The advancement of technology in the 21st century has brought fundamental changes on the fusion of physical reality with technology, where currently with virtual reality devices it is possible to plan to visit a museum without leaving home, until practicing surgeries of high degree of complexity. There are several benefits that have come with these technologies, the quality and experience of games have been improved, as well as the design and planning of smart cities. Consequently, this work aims to provide a better experience to the user with motor difficulties when using a word processor. The augmented reality is booming and thanks to new researchers, solutions are being offered in all possible areas. HoloLens for its part is a technology that is growing has become popular with the appearance of several applications and thanks to the fact that it combines a physical reality in a virtual environment. For this work an analysis of related works has been carried out, a text processor was developed, tests were performed, evaluation and validation of results.

KEYWORDS:

- **AUGMENTED REALITY**
- **TEXT PROCESSOR**
- **HOLOLENS**
- **MOTOR DISABILITY**