



UNIVERSIDAD
**PABLO
OLAVIDE**
S E V I L L A

Grado en Ingeniería Informática en Sistemas de Información

OPENDECK: STREAM DECK CON ARDUINO



Alejandro Govantes Pola

Tutor: Prof. Dr. Francisco Martínez Álvarez

Junio 2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS
3. MATERIALES Y MÉTODOS
4. RESULTADOS
5. DISCUSIÓN
6. CONCLUSIONES



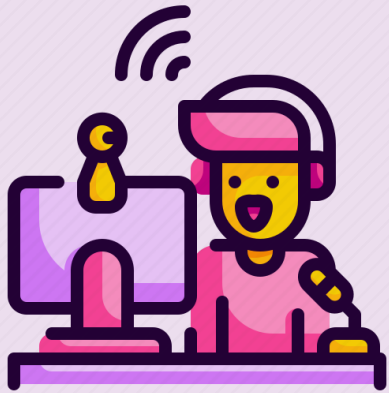
1. INTRODUCCIÓN



Plataformas
de transmisión
en directo

Creadores
de
contenido

Stream
Deck

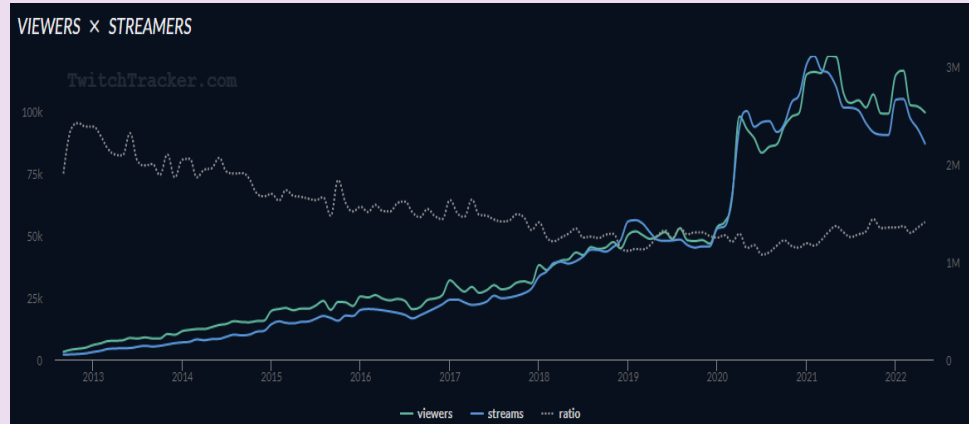
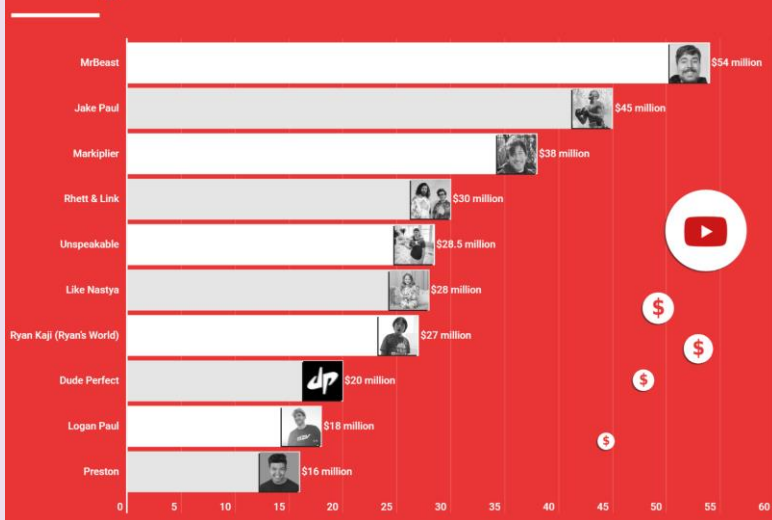


1. INTRODUCCIÓN

Plataformas de transmisión en directo

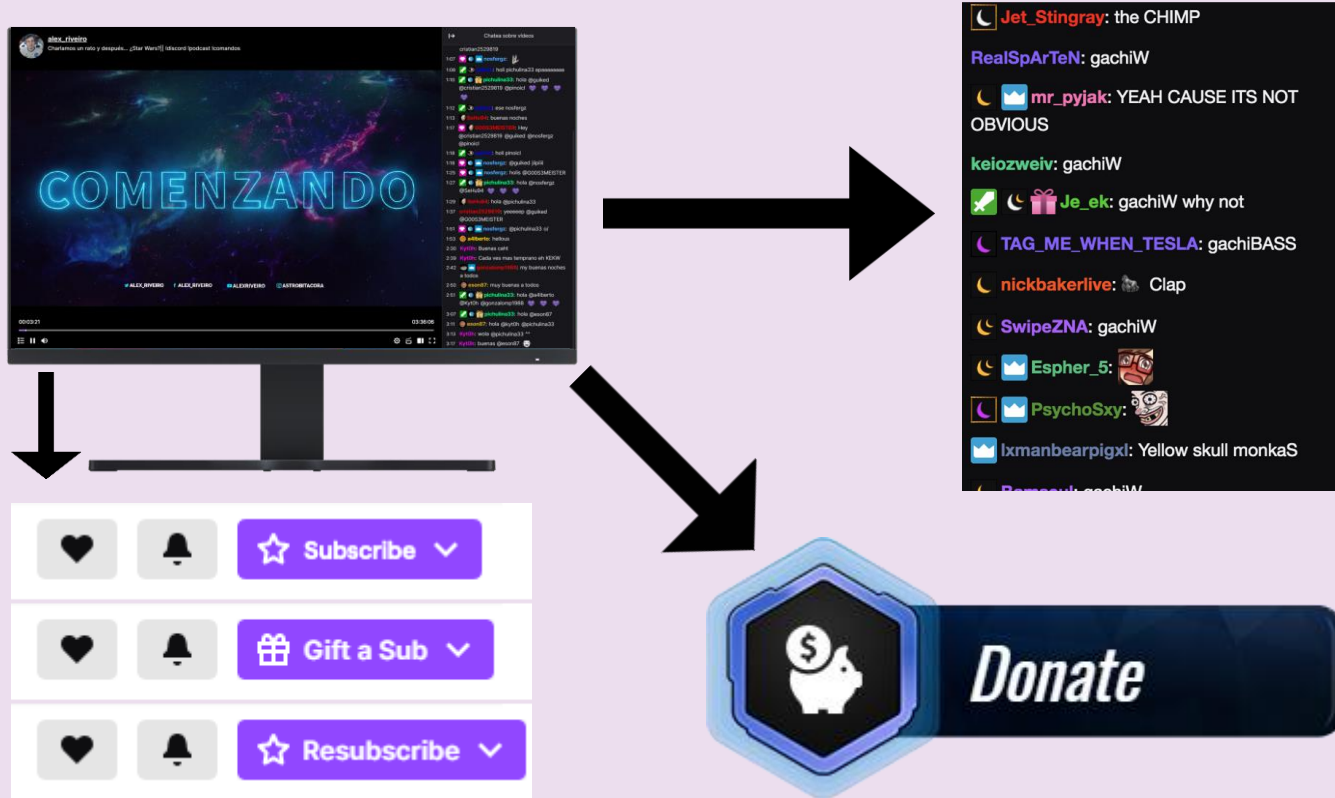


The Highest-Paid YouTube Creators Of 2021



1. INTRODUCCIÓN

Creadores de contenido



1. INTRODUCCIÓN

Stream Deck

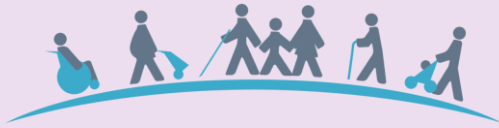
elgato



2. OBJETIVOS



Barato y sencillo de utilizar



Accesibilidad tecnológica

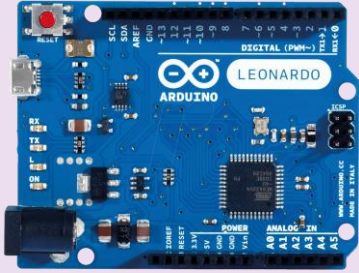


Personalizable

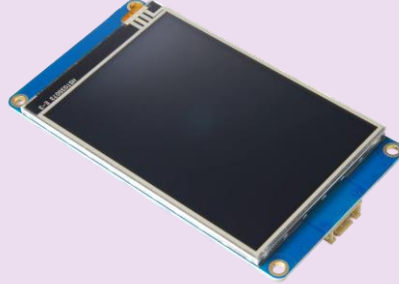


3. MATERIALES Y MÉTODOS

Arduino Leonardo



Pantalla táctil Nextion



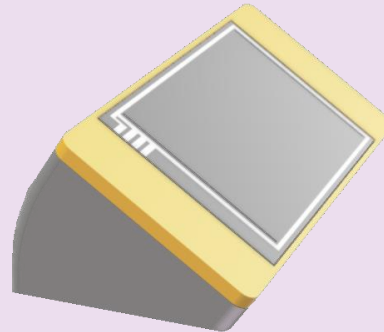
Cables jumpers



Cable USB a micro USB



Carcasa impresora 3D



4. RESULTADOS

Dispositivo OpenDeck



12 Botones personalizables



Usabilidad adaptativa



Rápido e intuitivo



Diseño con tamaño reducido

Aplicación Java para plantillas



Disponibilidad

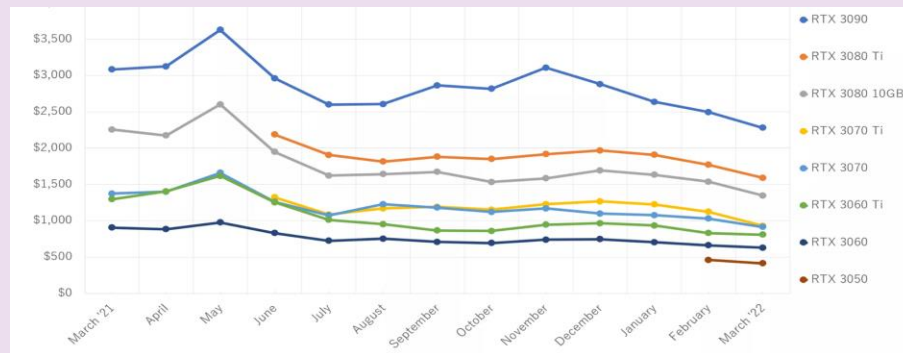


Comodidad

5. DISCUSIÓN



Reducción de precios



Concienciación



6. CONCLUSIONES

Información disponible



Diseño personalizado



Aportaciones usuarios

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN



Alejandro Govantes Pola

Tutor: Prof. Dr. Francisco Martínez Álvarez