MECANISMO DE CAIMÁN ACTUADO POR NITINOL

MT 8005 PRIMER PROYECTO

MARTA EUGENIA VILCHEZ MONGE

MECANISMO DE CAIMÁN ACTUADO POR NITINOL

INDICACIONES

- 1. Este proyecto se deberá realizar en grupos de TRES personas. Solo se admiten 8 grupos en total.
- Se requiere crear un mecanismo que camine como un caimán, Puede observar la caminata del caimán en el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=uJhRlq8zOhM
- 3. Podrá usar el material que desee para implementar su mecanismo, el tamaño debe ser realista y consistente con un caimán adulto, lógicamente a escala, que debe ser claramente determinada y justificada en el informe respectivo.
- 4. No se permite el <u>uso de motores</u>, esta acción se llevará a cabo con el cable de aleación de forma NITINOL, se sugiere comprarlo en crcibernética o bien en microjpm, ambas tiendas tienen en existencia el cable al día de hoy. Revise las característica y el diámetro del cable disponible en cada tienda.
- 5. La parte eléctrica que contiene el sistema de control del Nitinol puede estar dentro o sobre el mecanismo, eso sí, asegúrese de que los cables de conexión no interfieran con el movimiento.
- 6. La fuente de alimentación serán como máximo dos pilas de 9V.

EVALUACIÓN

Para evaluar este proyecto se tomarán en cuenta los siguientes factores:

- 1. Justificaciones mecánicas de su diseño(10%)
- 2. Propuesta de diseño plasmado en planos mecánicos (de ser necesario) y de conexión eléctrica 15%
- 3. Evidencias de cómo se realizó el ensamble 10%
- 4. Memoria de cálculos 15%
- 5. Que el mecanismo se mueva de alguna forma 20%
- 6. Aproximación realista al movimiento de caminata del caimán 30%

Fecha de entrega

Viernes 21 de abril a las 9:30 am, debe incluir video de su mecanismo en movimiento, como el ejemplo presentado en este video

<u>https://www.youtube.com/watch?v=c1ZZtosup00</u>, debe venir con presentación de la universidad, curso, semestre e integrantes.

Otros videos útiles

https://www.youtube.com/watch?v=wI-qAxKJoSU

ITCR. MT 8005 Robótica. Prof.: M.E. Vílchez