



Componentes del grupo:

Christian Siedler

Leandro Ponte Brunengo

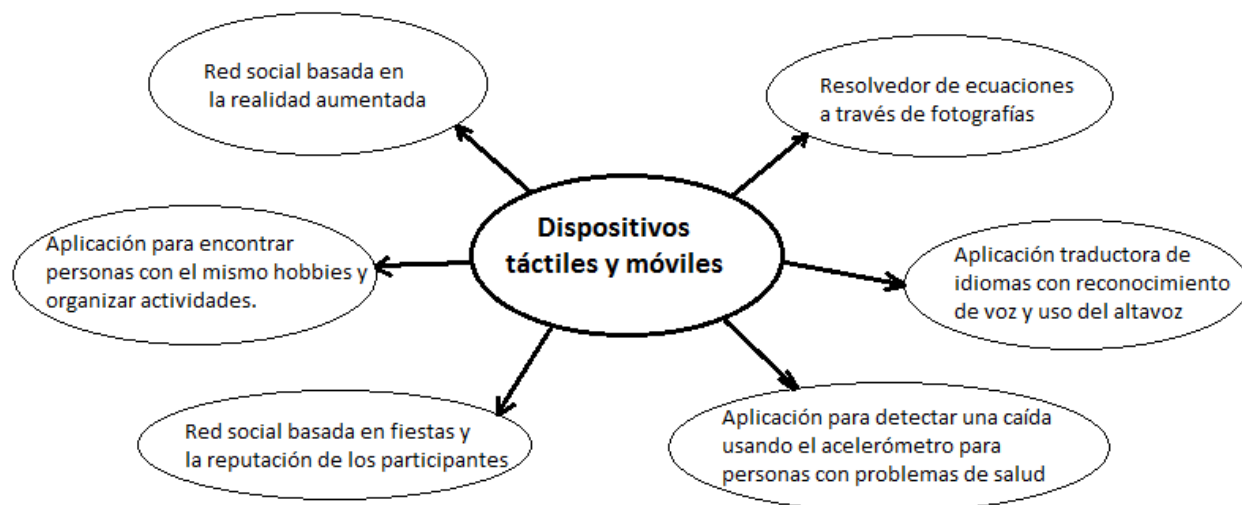
Ayoze Tanausú Pacheco

Abraham Barreto Luis de la Guardia

1. Exploración creativa (buscar la cantidad de ideas, brainstorming).

- Red social basada en la geolocalizador
- Aplicación reconocimiento de objetos
- Resolvedor de ecuaciones a través de fotografías
- Red social basada en la realidad aumentada
- Utilización de la kinect para diseño de interiores
- Red social basada en fiestas. los organizadores puntúan a los participantes y se basan en la reputación de cada uno.
- Aplicación para encontrar personas con el mismo hobbies y organizar actividades.
- Aplicación para detectar una caída usando el acelerómetro para personas con problemas de salud
- Aplicación traductora de idiomas con reconocimiento de voz y uso del altavoz
- Manejo de sustancias peligrosas controlado por kinect

2. Listar y seleccionar ideas. Representarlas en un grafo.



3. Describir el caso de estudio sobre el cual se va a aplicar la metodología DCU y los usuarios potenciales (quien o quienes son los usuarios potenciales que usarán el producto (software o dispositivo o servicio a ser diseñado) y el contexto de uso de su proyecto (escenarios).

- Resolveror de ecuaciones a través de fotografía

3.1. Descripción:

Este proyecto consiste en una aplicación móvil que, a través de una fotografía obtenida con la cámara, sea capaz de resolver la ecuación reconocida.

3.2. Usuarios potenciales:

- Profesores y estudiantes que hagan uso de ecuaciones.
- Profesionales que realicen operaciones complejas.
- Personas que disfruten de las matemáticas.

3.3. Contexto de uso del proyecto:

Posibles casos de uso:

- Profesional de ingeniería que tiene que resolver una ecuación para el cálculo de estructuras. Escribe la ecuación en un papel y usa la aplicación.
- Un profesor que tiene que corregir exámenes en los que los ejercicios son diferentes entre ellos.

- Alumnos que realizan ejercicios y quieren conocer la respuesta para verificar los resultados
- Juego entre dos personas en los que cada uno plantea una ecuación al otro y verifican la respuesta con la aplicación.

3.4 Links a proyectos similares:

Aplicación que resuelve ecuaciones:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.intemodino.solversys3&hl=es>

Aplicaciones de reconocimiento de texto:

<http://www.whatsnew.com/2013/01/13/3-aplicaciones-de-reconocimiento-de-caracteres-en-android/>