
Ficha de Anteproyecto “Feria de Software 2013”

3 de abril de 2013

Nombre del Proyecto:	V.I.Pe.R. (<i>Virtual Interactive Pet Robot</i>)		
Nombre pre-empresa:	Phyrex		
Descripción corta:	Simulador de mascota que explota características de smartphones Android e interactúa con robot Lego, para difusión del Dpto. de Informática de la UTFSM.		
Jefe de proyecto:	Rodrigo Frías	rodrigo.frias@alumnos.usm.cl	+56 9 83988257
Equipo compuesto por:	Celeste Bertin	celeste.bertin@alumnos.inf.utfsm.cl	+56 9 68410901
	Patricio Carrasco	patricio.carrascod@alumnos.usm.cl	+56 9 50626689
	Rocio Fernandez	rocio.fernandezu@alumnos.usm.cl	+56 9 62426549
Categoría:	Educación & Entretenimiento		
Campus:	Santiago San Joaquín		

Resumen

Durante el transcurso de los años se ha advertido que el número de matrículas a carreras de informática, ha ido disminuyendo. Análogamente, existe una gran desinformación al respecto, debido mayormente, a prejuicios y la mala referencia en los medios.

Ante esto, una buena manera de remediar el problema es generar atracción e interés. Para ello, se propone una aplicación móvil para smartphones Android, consistente en una mascota virtual que explota las características del aparato, cuyas acciones tendrán una reacción en una mascota robótica Lego Mindstorms, y viceversa.

Lo interesante de dicha propuesta radica en integrar dos formas de ver una mascota que hasta la fecha solo funcionan de manera independiente, como una forma de enseñar características de la carrera de manera más interactiva, además de agregar continuidad a proyectos de difusión ya existentes en el departamento.

La forma de lograr lo anterior será la explotación de funciones no convencionales de un smartphone Android en la mascota virtual, así como la interacción entre la aplicación virtual y la entidad robótica.