



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
	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
Equipo compuesto por:			
Categoría:	Educación & Entretenimiento		
Campus:	Santiago San Joaquín		

Resumen

Durante el transcurso de los años se ha advertido que el número de matriculas a carreras de informática, ha ido disminuyendo. De la misma manera, 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 cuyas acciones tendrán una reacción en una mascota robótica Lego Mindstorm, 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.

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