



# 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	<a href="mailto:rodrigo.frias@alumnos.usm.cl">rodrigo.frias@alumnos.usm.cl</a>	+56 9 83988257
Equipo compuesto por:	Celeste Bertin	<a href="mailto:celeste.bertin@alumnos.usm.cl">celeste.bertin@alumnos.usm.cl</a>	+56 9 68410901
	Patricio Carrasco	<a href="mailto:patricio.carrascod@alumnos.usm.cl">patricio.carrascod@alumnos.usm.cl</a>	+56 9 50626689
	Rocio Fernandez	<a href="mailto:rocio.fernandezu@alumnos.usm.cl">rocio.fernandezu@alumnos.usm.cl</a>	+56 9 62426549
Categoría:	Educación & Entretenimiento		
Campus:	Santiago San Joaquín		

## Resumen

Se busca cautivar a potenciales futuros alumnos que ingresen a Ingeniería Civil Informática exhibiendo un producto que una diferentes aspectos y rubros demostrando la amplitud real que posee la carrera más allá de las nociones preconcebidas socialmente.

Ante esto, se propone una posible solución implementando una aplicación móvil para Smartphones con Sistema Operativo Android, consistente en una mascota virtual cuyas acciones realizadas tendrán una reacción en una mascota robótica Lego Mindstorm, y viceversa.

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.