



# 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
	Celeste Bertin	<a href="mailto:celeste.bertin@alumnos.inf.utfsm.cl">celeste.bertin@alumnos.inf.utfsm.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
Equipo compuesto por:			
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 distintos componentes de un smartphone Android para poder relacionarse con la mascota virtual, así como la interacción entre la aplicación virtual y la entidad robótica.