

Exploración y análisis de ideas del proyecto

Integrantes del equipo:

José Antonio Rodríguez Leandro

Juan Antonio Oliva Pérez

Kevin Isaac Robayna Hernández

Pedro Damián Barrera Fernández

Salomé González Rodríguez

1º Videojuego para tablets con capacidad para interactuar con otras personas de forma online y con la cámara Kinect.

2º Domótica en el hogar, dispositivos conectados a distintos elementos del hogar que te permiten encender/apagar luces, subir/bajar persianas, abrir/cerrar las puertas, activar aire acondicionado/calefacción, etc.

3º Domótica en la medicina, relacionada con que los enfermeros y médicos del hospital puedan gestionar el sistema de luces y realizar videoconferencias sin importar en que zona del hospital estés, de esta manera se mantienen en contacto en todo momento. Además, gestionar el uso de quirófanos, es decir, optimizar el estado de cada uno de ellos.

4º Asistente inteligente que interactúa con otros asistentes de otras personas para organizar eventos, enviar correos, además de tener un control a tu casa para poder encender luces, activar alarma, siendo todo esto gestionado desde dispositivos móviles o tablets.

5º App controlada por las nuevas Google Glass que permite mediante información visual, recordar tus citas e itinerario durante la semana. Por ejemplo, si te encuentras con una amigo con el que quedastes para ir a jugar al tenis, el sistema reconoce su cara, y te informa que con el tienes esa cita.

6º Juego móvil, en el que otros usuarios son nuestros rivales, de forma aleatoria, varios usuarios serán asesinos, y otros detectives. El juego mostrará jugadores en un mapa si te encuentras cerca, y tendrás que averiguar por medio de preguntas si es el asesino.

7º Agente de cocina capaz de tomar el control en caso de accidentes o descuidos del humano, además de ayudarlo a este a cocinar buscándole recetas con ingredientes que disponga en el domicilio o que se puedan comprar cerca.

8º Dispositivo holográfico para la interacción con el sistema operativo. En el cual el usuario controla con el movimiento de las manos el sistema con lo que podrá mover las ventanas y cerrarlas.

9º Juegos de lucha por control de movimiento, con un dispositivo tipo "kinect" que detecte el movimiento del cuerpo.

10º Videojuego de realidad virtual con el uso de un dispositivo que capte los cinco sentidos a través el cerebro para el movimiento del avatar.

IDEAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Innovación	5	3	4	5	3	2	4	5	1	5
Impacto	4	5	5	5	4	1	5	4	1	4
Costes	2	2	2	3	3	3	2	1	3	1
Viabilidad	1	2	3	5	5	3	4	2	3	3
Tiempo	1	2	1	3	3	5	2	1	4	1
Utilidad	3	5	5	5	4	2	4	5	3	4
Total	16	19	20	26	22	16	21	18	15	18

(Las notas puestas son del 1-5 siendo el 5 la mejor y el 1 la peor)

Usuarios Y Contexto :

Cliente: es la persona que va a usar nuestra agenda inteligente, es el que se comunica por voz o via sms con el agente. Por ejemplo, esta en una reunion y quiere que el agente robot que se encuentra en la casa para que valla preparando un menú para cuando el llegue hacerlo o simplemente hacer un recuento de lo que hay en el domicilio para ir a comprar lo que se necesita

Administrador: es el que hará revisiones al hardware del robot, ya que el robot estara diseñado para que aprenda solo por lo que los fallos de software no deberían ser normales, el propio agente se “Diseñará y corregirá” a sí mismo.

Videos :

Google Glass

<http://www.google.com/glass/start/how-it-feels/>

Casa Domotica

<http://www.youtube.com/watch?v=7jD2TSuKZD8>

Tron Legacy:

http://www.youtube.com/watch?v=IhAao_Wa0C8

La Isla

<http://www.youtube.com/watch?v=2ho8PYUG0bw>

<http://www.applesfera.com/aplicaciones-ios-1/siri-ayudas-para-comprender-mejor-a-tu-asistente-personal>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sherpa.asistentesherpa&hl=es>

<http://hogartec.es/domotica-para-viviendas/descripcion-de-algunas-funciones-domoticas/>

http://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-467252627-kit-de-domotica-para-controlar-tu-hogar-desde-tu-celular--_JM

<https://welcu.com/es/how>

<http://blog.orquideatech.com/sin-categoria/usando-gamification-para-lograr-una-mayor-participacion-de-los-asistentes-a-su-evento/>

<http://comunidad.movistar.es/t5/Blog-Android/Cluzee-el-asistente-inteligente-para-Android/ba-p/358547>

<https://itunes.apple.com/app/evi/id463296609?mt=8>

http://www.homeauto.com/Downloads/Marketing/consumercatalogpublic_espanol.pdf

http://www.supremainc.com/esp/main.php?gclid=CMKu2LD3_LkCFWLHtAodLmwA6w