

PROYECTO V.E.R.

¿Habías pensado alguna vez que tu hijo podría ayudar a una persona invidente a identificar los objetos que no puede ver? Permitirá a las personas invidentes a reconocer, por ejemplo, cuáles son sus cereales preferidos o encontrar la pareja del calcetín extraviado dentro de la lavadora. También se podrá utilizar en la identificación de objetos en las aulas de los niños con deficiencias visuales.

No es magia, es el PROYECTO V.E.R. (VISION. EDUCATION. RESPONSIBILITY.)

El objetivo del proyecto es concienciar a los niños participantes de las limitaciones de las personas discapacitadas e involucrarlos en un diseño innovador y responsable, teniendo que aprender para conseguirlo, distintas disciplinas como son: el diseño 3d, electrónica y programación.

Se incorporará una pequeña etiqueta rfid (como las tarjetas de crédito) a todos los objetos que queramos reconocer. El sistema se compone de un lector que leerá a corta distancia el identificador del objeto, enviando la información a nuestro teléfono móvil, que será el responsable de decirnos mediante una simpática voz, de qué objeto se trata.

Desarrollo.

El proyecto V.E.R. se desarrolló dentro de la Semana Europea de la Programación, los días 9, 10, 16 y 17 de octubre. El día 20 de octubre se hizo una exhibición pública del mismo.

Agenda.

El diseño realizado con TinkerCAD y posterior impresión en 3D de la caja, lo crearon niñ@s de 7 y 8 años.





El montaje de los componentes electrónicos (Arduino) en la caja y la programación hecha en BitBloq, lo realizaron niñ@s de 9 a 11 años.



La programación Android con AppInventor la realizaron niñ@s de 12 a 16 años.



La prueba final.

El día 20 de octubre de 12:00h a 14:00h se hizo una demostración del funcionamiento del proyecto que desarrollaron l@s niñ@s a todos los asistentes que nos acompañaron.

