

VLOI

Por: Andrea Rodríguez Sánchez y Paula Hernández Sempere

SITUACIÓN

Actualmente, los cursos de 3ºESO, vamos semipresencialmente y es un problema cuando estamos en casa no poder ver al profesor en todo momento debido a que la cámara este fija solo en la pizarra y no en el profesor. El profesor no siempre esta en la pizarra explicando y cuando se va de la zona de la cámara, a no ser que lleve auriculares o un micrófono, no se le escucha bien y complica las clases para los que estamos en casa

Nuestra idea ayudaría al sector de educación.

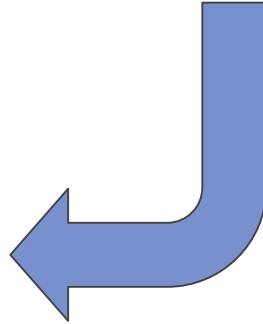


OBJETIVOS

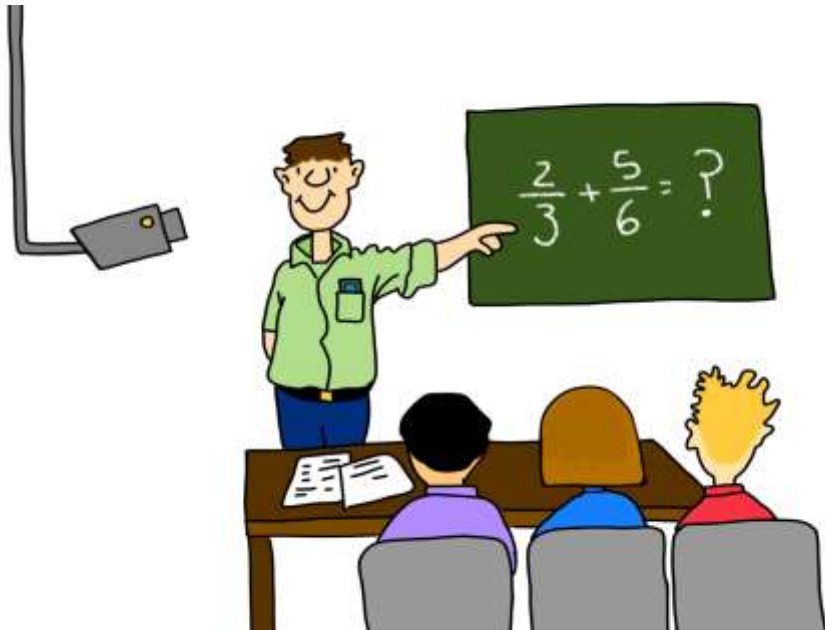
A partir de ese problema, habíamos pensado en crear una cámara que se mueva a la misma vez que el profesor mediante una aplicación en la que el dispositivo se conecte a la cámara y según la ubicación de este, se mueva la cámara en ese sentido.

La aplicación nos permitiría conectarnos a la cámara y controlar ahí todo lo demás:

- Apagarla o encenderla.
- Activar o desactivar el micrófono.
- Alejarla o acercarla hacia la pizarra
- Elegir la calidad de la cámara
- etc.



EXPLICACIÓN DE LA SOLUCIÓN



El dispositivo en el que estaría la aplicación instalada , se conectaría a la cámara por medio de Bluetooth. La cámara estaría habilitada para dar giros de hasta 360º y captaría los movimientos de donde este ubicado el dispositivo a tiempo real (en este caso donde este el profesor.)

LOGOTIPO

