

De FIRST a la primera línea de prevención de COVID-19



Haber ganado el Premio de Creatividad en el Reto de Diseño de Juegos en el *First Robotics Competition 2021* no les fue suficiente y ahora llevan su propuesta al siguiente nivel.

Carlos Utrilla, estudiante del cuarto semestre de la PrepaTec en Chiapas y miembro de *Cyberius*, capitaneó al equipo encargado del Reto de Diseño de Juegos.

Él explica que el reto consistió en desarrollar un juego interactivo desde cero, es decir, desde la cancha hasta la interacción con el público.

En el juego integraban una pulsera que le permitía al público interactuar con lo que pasaba en la cancha y lo que hacían los robots.

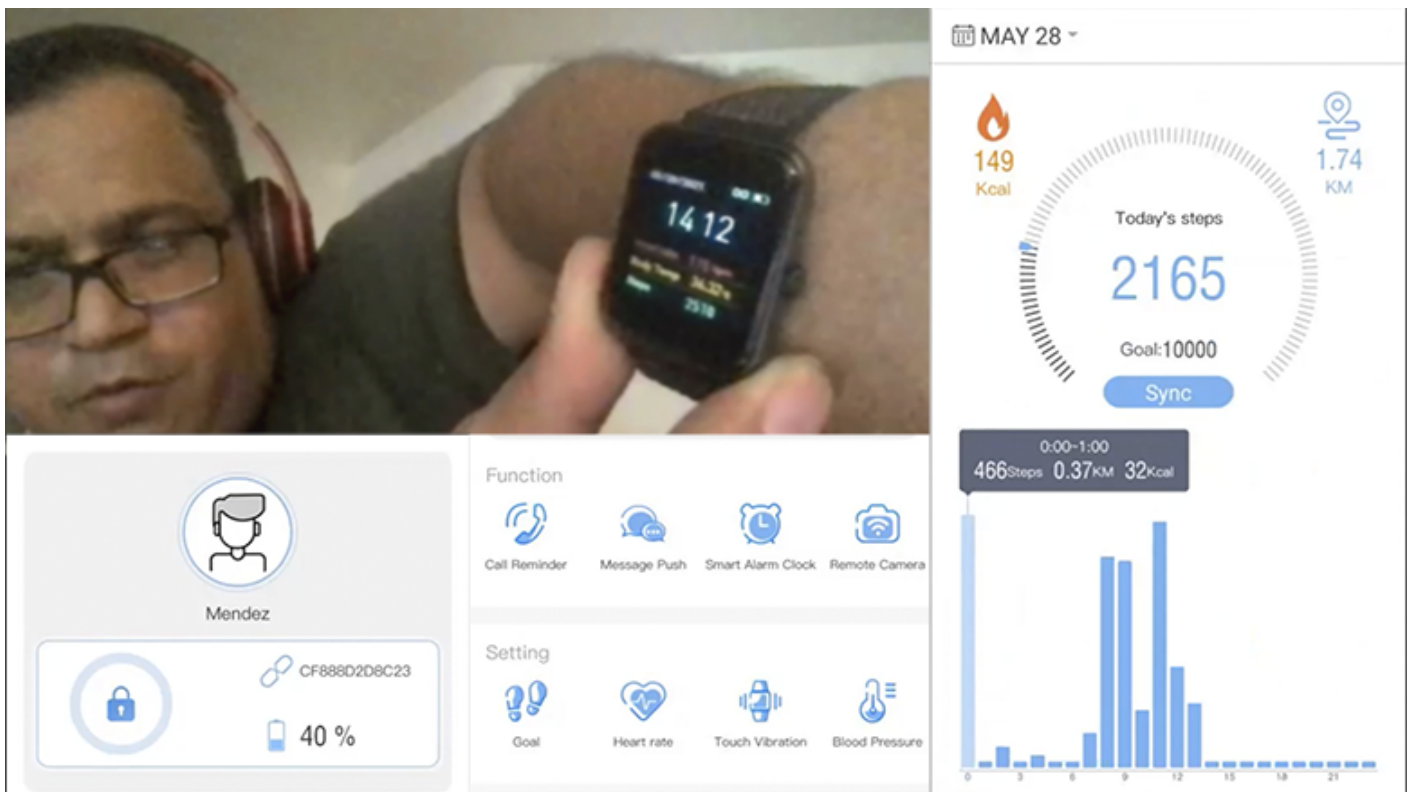
“Al inicio solamente era una pulsera con un led rojo o azul, [pero por el COVID-19], se nos ocurrió que podría tener un sensor para mantener la distancia, y [la idea] quedó.” Comenta Utrilla.

Esa propuesta los hizo acreedores al Premio de Creatividad el FIRST 2021, pero notaron una tendencia que les llamó la atención.

Con cada nueva propuesta, Carlos y su equipo se dieron cuenta que la pulsera interactiva podía satisfacer casi cualquier necesidad en términos de comunicación y utilidad.

Sin embargo, la idea más apremiante a la que llegaron fue la de la prevención del COVID-19.

Para consolidar la propuesta y diferenciarla de otros dispositivos ya existentes, incluyeron sensores para la pulso-oximetría y una aplicación para celular que permitiera interpretar las lecturas de la pulsera.



width="777" loading="lazy">

“Miembros del grupo estudiantil Rockin’ Robots, de campus Chiapas, y Cyberius, de campus Santa Catarina, trabajaron colaborativamente en el FIRST y el desarrollo de esta nueva propuesta para prevenir el COVID-19.”

Arturo Méndez, docente y entrenador del equipo de robótica *Cyberius* de campus Santa Catarina, se encargó de llevar las ideas a la realidad.

Con un diseño similar al del Apple Watch, el prototipo físico de la pulsera permite tomar lecturas de indicadores que podrían ayudar a prevenir un colapso por COVID-19.

Arturo plantea que el dispositivo podría ser más accesible para el público que otros relojes inteligentes, pues su precio aproximado ronda entre los 50 y 60 dólares; Sin embargo, todavía no tienen planeado sacarlo al mercado pronto.

“Desde el principio no lo pensamos como un negocio [...] se pensó como nuestro granito de arena a la comunidad.” Explica Carlos, líder del proyecto.

“Nosotros lo estamos abordando desde el lado académico y dar nuevas alternativas a la comunidad para la nueva realidad.” Manifiesta Arturo.

Actualmente, Carlos y Arturo están probando los prototipos físicos de la pulsera para evaluar la funcionalidad de la pulsera y la confiabilidad de las lecturas.

"[...] la perseverancia y el trabajo en equipo fueron un factor importante y lo que es mejor, aportamos algo a la comunidad."

¿Cuál es el siguiente paso?

"Los protocolos [de la pulsera] son como una receta para que podamos construir lo que queremos." Explica el entrenador

Lucía Rivero, docente de la materia de Proyecto de Salud en Campus Santa Catarina, también menciona que el prototipo abriría las puertas para llevar a la realidad los proyectos que proponen los alumnos.

"La mayoría de los proyectos de la materia están relacionados con el desarrollo de aplicaciones [...], por eso empezamos a ver con Arturo si podíamos meterlas en la pulsera y que los alumnos vieran físicamente sus ideas." Expresa Lucía.

"Además de que cumple una función muy específica (prevenir el COVID-19), queremos que sea un sandbox donde los alumnos puedan desarrollar sus diseños." Afirma Arturo

Rogelio concluye con su experiencia en el desarrollo de este proyecto y agradeciendo al equipo con quien trabajó:

"Tuve la oportunidad de trabajar con un excelente equipo, la perseverancia y el trabajo en equipo fueron un factor importante y lo que es mejor, aportamos algo a la comunidad."