

RETRO-PONY

Equipo 6

Crystian Orozco Hernandez
Ramiro Cortes Morales
Rafael Fabian Silva Zapien
Luis Alexis Cortes Cortez

ÁREAS DE INVESTIGACIÓN

-INTELIGENCIA ARTIFICIAL: El reconocimiento facial es una tecnología capaz de identificar o verificar a un sujeto a través de una imagen, vídeo o cualquier elemento audiovisual de su rostro. Generalmente, esta identificación es usada para acceder a una aplicación, sistema o servicio.

-SISTEMAS OPERATIVOS: En este caso utilizaremos el retro pie que es un sistema operativo, un paquete que trae instalado todo el software necesario para que un usuario sin conocimientos avanzados de informática pueda reproducir su colección de videojuegos antiguos.

Proyectos parecidos



En la web hay ciertos proyectos dedicados a la emulación de consolas antiguas, que permiten jugar juegos retros.

PROYECTO PROPUESTO

Nuestro proyecto, lo que quiere realizar, es la creación de una máquina portátil, que sea fácil de transportar, tenga bajo consumo eléctrico y barato, que permita una emulación y reproducción de videojuegos retro.

La implementación en el Internet de las cosas, es poder integrar un reconocimiento facial que permita tener un control parental de las horas que pasa un usuario conectado jugando. Mandando a un servidor la hora en la que se conectó un usuario, y en base a los ajustes determinados pausar su tiempo de juego.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nuestra idea general de proyecto de la materia de Internet de las Cosas, es realizar una maquinita arcade utilizando un raspberry pi, como base de hardware, que nos permita la capacidad de portabilidad y bajo consumo eléctrico.

Lejos de crear alguna solución a una problemática, se quiere hacer un equipo semi retro, ya que se combinará el uso de dispositivos actuales (raspberry pi), para emular videojuegos retro.



Ya que tenemos el hardware funcionando de manera correcta, la integración de un reconocimiento facial se hará para tener una especie de control parental.

Si el sistema determina que el Usuario “Rafa”, que tiene permitido dos horas de juego, el sistema envía la hora a la que se conectó a jugar el usuario, y ya que pasan las dos horas, se levanta la sesión de juego.



MATERIALES

- RASPBERRY Pi 3
- TABLAS DE MADERA
- KIT BOTONES Y JOYSTICKS ESPECIALES
- PANTALLA
- PINTURA
- LUCES LED
- BOCINAS Y AMPLIFICADOR
- CÁMARA



DIAGRAMA DE BLOQUES



RETOS A RESOLVER

PODER REALIZAR UN CORRECTO FUNCIONAMIENTO EN EL RECONOCIMIENTO FACIAL, QUE SE PUEDA INTEGRAR EN PRODUCTOS FUTUROS DE DIFERENTE ÁREA.

FOMENTAR EL INCREMENTO EN PROYECTOS RECREATIVOS EN EL ÁREA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES Y PROMOVER LOS VIDEOJUEGOS A UN MAYOR ALCANCE.

IMPORTANCIA DEL PROYECTO

Como tal, la importancia de nuestro proyecto, no es generar una solución a una problemática, sin embargo, un buen sector del mercado, se enfoca en los productos recreativos para entretenimiento.

Muchas de las personas que se dedican a crear proyectos como el que se quiere realizar, es para dar una mayor visibilidad a tecnologías como el raspberry pi, ya que el nicho “geek” permite tener una mayor visibilidad a una empresa o crear productos raros de mucho valor para coleccionistas.

Una cuestión más a generar, es tener una mayor portabilidad en una consola de videojuegos, centralizada en un solo lugar, sin tener que disponer de un monitor externo, cables de video, o cables de alimentación.