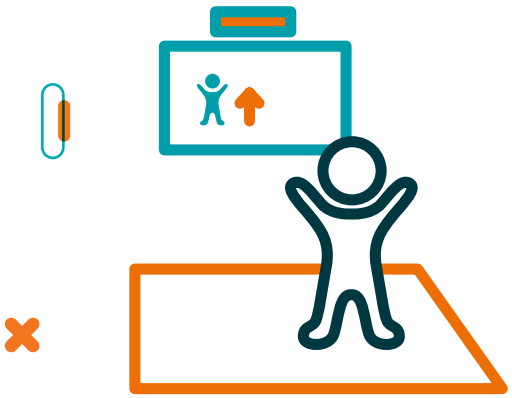
ZTIMU Lab

Mondragon Unibertsitatea Goi Eskola Politeknikoa

Gipuzkoako Foru Aldundia Ekonomia Sustapeneko, Turismoko eta Landa Inguruneko Departamentua

Diputación Foral de Gipuzkoa Departamento de Promoción Económica, Turismo y Medio Rural



Fitness aplikazioa

Informatika ingeniaritza, 2. maila

ERRONKA **Teknologia berriek gazteen entrenimentuan duten eragin eta presentzia kontuan izanik hainbat azterketak ondorioztatu dutenez, 8 eta 16 urte bitarteko 100 haurretatik soilik 36k betetzen dituztela OMEren gomendioak, neska-mutil hauei zuzendutako bideojoko baten diseinua.**

Irtenbide entretenitua izan dadin, zeinarekin jokalariak etxetik egin ahal izango duten ariketa fisikoa, beti ere, xede publikoaren arreta deitzeko, grafikoen eta soinuen atalak diseinatu dira bereziki, kontuan izanda.

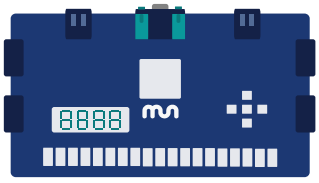
Prozesua

Jokoa

Jokoak hamar jarduera ditu, hiru diziplina nagusitan sailkatuta: malgutasuna, erresistentzia eta oreka. Era berean, jarduerak hiru jolas modutan aurkezten dira: erronka librea, eguneroko erronka eta erronka infinitua. Erronka librean, jokalariak ariketak aukeratu ditzake eta eguneroko erronkan, berriz, horren ardura duten monitoreek ematen dituzte ariketak. Jokalari bakoitzaren aurrerapena zerbitzarietan gordetzen da jarraipena egin ahal izateko.

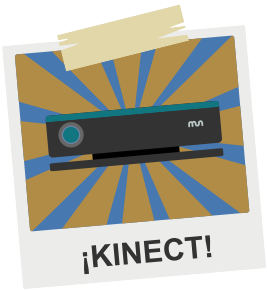
Jokoa

Sentsoreak erabiltzailearen posea egoki hartu ahal dezan, beharrezkoa da erabiltzailea distantzia jakin batera kokatuta egotea. Hori traba bat izan daiteke ordenagailuaren teklatua eta sagua erabiltzeko orduan, eta horregatik BASYS3 plaka bat erabiltzen da kontrolagailu gisa. Aplikazioaren kurtsorea mugitu ahal izateko ez ezik, informaziorako display bat ere ematen du, jokoaren edo plakaren beraren gaineko jakinarazpenak erakusteko.



Jokoa

Kinect sentsorea Microsoftek garatu du, eta giza gorputza eta kameraren aurrean egiten diren poseak ezagutzeko gai da. Informazio horrekin erabiltzaileak egiten duen posea antzeman daiteke, egoki egiten bada saritzeko, edo abisu bat bidaltzeko, posea zuzentzeko eta lesioak prebenitzeko.



Emaitza

Hasierako motibazioarekin leiala den produktu bat, hau da, haurrei ariketak egiten utziko dien produktu bat, ariketak obligazio bat direla sentiarazi gabe. Gainera, osagarri ona da etxe barruko ariketa saioetarako.