

II edición

AiBot Experience



“El reto tecnológico para el talento del futuro”

Nombre del proyecto:

.....

Centro:

.....

Organizan:



Colaboran:



Patrocinan:



ANEXO 1. Plantilla de proyecto para la inscripción en AiBot Challenge.

Nombre del proyecto: _poner un nombre:_ Proyecto de ejemplo.	
Nombre del Centro educativo: _Incluir el Nombre del colegio, Municipio. Provincia_	
Descripción de la idea que se va a desarrollar:	
Idea principal: <i>(Hacer un resumen muy claro del proyecto que se va a desarrollar).</i> El proyecto consiste en el desarrollo de un parking que a través de reconocimiento visual indica según la tipología de vehículo el lugar dónde debe aparcar. Desarrollo: <i>(Desarrollar el proyecto incluyendo funcionalidades y componentes/recursos que se van a utilizar para esas funcionalidades).</i> Con un robot tipo coche llegaremos de forma autónoma hasta la barrera dónde se parará. Programaremos el robot. La barrera la programaremos con una microbit y varios servos. Uno para la barrera principal y el resto de servos para habilitar la zona dónde debe aparcar el vehículo. A través de la cámara IA Lens programada y entrenada para que detecte el tipo de vehículo que está frente a la barrera (Diferenciado por volumen a través de distintas carcasas o identificados con una tarjeta), le indicará el lugar dónde debe aparcar según la tipología del vehículo...	
Listado de recursos disponibles en el centro:	
<i>(Desglosar los recursos materiales, humanos, etc.. disponibles o que se incorporarán al proyecto)</i> • Impresora 3D marca X. • 1 kit de robótica Microbir •	• Pistola de silicona. • Aula de informática. • 1 portátil. •



Tareas y planificación.

Sesión 1. Puesta en común y diseño de la idea concreta para su posterior ejecución:

Tiempo: 4 horas. Desarrollo: Sesión de brainstorming y listado de necesidades. Investigación a través de Internet y otros recursos para ver ejemplos y opciones a la hora de desarrollar el proyecto.

Sesión 2. Planificación del proyecto:

Tiempo: 2 horas. Desarrollo: Vamos a hacer un pequeño planning con las tareas que hay que realizar y también organizaremos equipos para cada tarea a través de la asignación de roles.

Sesión 3. Taller de robótica con BQ.

Tiempo: 2 talleres de 2 h. Desarrollo: Aprender a programar el Printbot de BQ para que llegue a la barrera para recibir indicaciones y después continúe y aparque en el lugar adecuado.

Sesión 4. ...

Experiencia previa y actividades relacionadas desarrolladas anteriormente.

(Hacer una pequeña reseña de la experiencia que tiene el centro o el profesorado en actividades similares para poder acreditar experiencia que haga viable el desarrollo del proyecto).

En el centro existe un proyecto de robótica educativa desde hace 3 años. A los/las alumnos/as de 3º de la E.S.O. le impartimos talleres con...

El centro participó un año en la Lego League y además realiza...

