

Radio Star Terrassa 100.5 Fm --- La Cultural de Terrassa

<http://radiostarterrassa.com/news.php?item.3130>

P àgina 1/1

Tres propostes de l'Escola d'Enginyeria de Terrassa (EET) seleccionades per arribar a la final del concurs Design Lab Electrolux 2015

Director, Wednesday 27 May 2015 - 16:59:16

Dels cinc projectes seleccionats a Espanya, tres són dels estudiants de l'Escola d'Enginyeria de Terrassa (EET) de la Universitat Politècnica de Catalunya

Rosó Baltà, Javier Gil, i Lítia Nacenta, estudiants del grau en disseny industrial i desenvolupament del producte a l'Escola d'Enginyeria de Terrassa (EET) de la UPC, han estat seleccionats per arribar a la final del concurs internacional Design Lab Electrolux 2015 que organitza l'empresa Electrolux. Aquest concurs, basat en el concepte Healthy Happy Kids (nens feliços i sans) busca nous productes tecnològics que puguin utilitzar nens i nenes i que serveixin per netejar l'aire, purificar la roba o que els ajudin a prendre consciència de valors positius en l'entorn de la cuina.

Les idees dels tres estudiants del Campus de la UPC a Terrassa estan entre les 100 seleccionades del total de 1500 propostes que s'han presentat d'arreu del món.

Fins al 29 de maig, competeixen per arribar a estar entre els cinc finalistes mitjançant un sistema de votació popular a internet.

Spark, un robot per ensenyar el valor del menjar

Rosó Baltà ha batejat la seva proposta com a Spark. Es tracta d'un robot de cuina que ensenya als nens a valorar l'esforç humà que hi ha al darrere de qualsevol menjar perquè aprenguin que no s'ha de llençar. A més a més, Spark els motiva a provar productes nous, un dels grans reptes dels pares envers els nens a l'hora de menjar.

La idea de l'Spark està concebuda com a un simpàtic robot que, malgrat la seva forma ovalada, sempre es manté en peu gràcies al seu sistema intern. Per posar en marxa l'aparell no hi ha cap botó; el robot s'encén quan el nen l'acaricia, de manera que estableix un lligam emocional.

Spark, mostra als nens d'on prové el que mengen mitjançant projeccions. Per exemple, si estan a punt de menjar una taronja, mostra tarongers i persones collint-ne. Igualment, cada vegada que els nens i nenes mengen un aliment nou, Spark projecta hologràficament un joc relacionat amb l'aliment. En el cas de les taronges, es projecten arbres amb taronges hologràfiques i els nens les han de collir saltant, amb l'ajuda d'un amic. D'aquesta manera, segons la Rosó Baltà, a banda de motivar-los, també es fomenta el joc en equip, se'ls aparta de la pantalla de televisió i del comandament i s'aposta per un model de joc dinàmic on els nens són els que s'han de moure.