



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

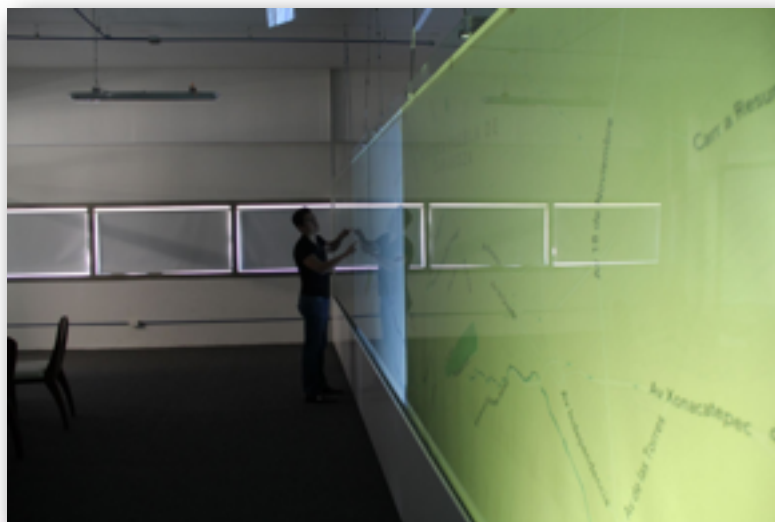
PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



NUMERO DE PROYECTO: 184999

EMPRESA BENEFICIADA: EFECTO DIGITAL INTERACTIVO SA DE CV

TÍTULO DEL PROYECTO: TEAM: TECNOLOGIA AVANZADA MULTITACTIL DE GRAN FORMATO





OBJETIVO DEL PROYECTO:

Iniciar la etapa de comercialización de productos multitáctiles de gran formato que EDIS tiene en fase de prototipos y pilotos comerciales. El proyecto Tecnología Avanzada Multitáctil de Gran Formato (TEAM) integra componentes fundamentales de hardware y software para facilitar la construcción de aplicaciones multitáctiles interactivas, evolucionando los diversos prototipos que EDIS ha creado y probado en campo.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:

- i) Identificar puntos de mejora y de reducción de costos en prototipos previamente desarrollados mediante una evaluación detallada del hardware (sensores, detectores, iluminadores),
- (ii) Mejorar los componentes de software para creación de interfaces multitáctiles, así como los algoritmos y técnicas de detección,
- iii) Construir al menos dos versiones piloto de dispositivos basados en TEAM de gran tamaño para demostrar su funcionalidad, potencial de uso y comercialización. Una de las versiones se aplicará a ambientes educativos, mientras que otro se orientará a ser piloto comercial para demostración a clientes potenciales.
- (iv) Explorar aplicaciones de la tecnología a escenarios tales como salas de consejo, educación, procesos productivos, sistemas de geo información y estadística, y visualización interactiva, creando oportunidades para estudiantes e investigadores de las IES participantes.



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Se presenta un proyecto para realizar dos objetivos (i) llevar a la etapa de producción estandarizada los prototipos de superficies interactivas y multitáctiles que EDIS ha creado y probado en campo (Fig. 1), y (ii) generar dos pilotos de equipo multitáctil para aplicaciones en el campo de educación, cultura y geo información.

RESULTADOS DEL PROYECTO:

Se inició la comercialización de los productos al instalar **la barra interactiva más gran de México** en la ciudad de Tuxtla Guitérrez, Chiapas y se instaló **la segunda pantalla multitáctil mas grande del mundo** en la Universidad IBERO Puebla. Se generó una reducción de costos y una mejora de tecnología al implementar mejores técnicas de generación de contenido.

IMPACTOS DEL PROYECTO:

Se apoyaron a 8 becarios de licenciatura en la Universidad IBERO Puebla, se capacitó a los mismos en tecnología táctil de super gran formato y se llevó a uno de ellos a una conferencia internacional (Qt Developer Days 2012). Se terminaron dos artículos para publicación científica, uno de los cuales está en revisión y el otro espera fecha de un congreso para someterse a revisión.

Se generaron dos fuentes de empleo nuevas para alumnos de licenciatura y se generó una fuente de empleo para una persona de nivel doctorado.

La empresa y su emprendedor fueron seleccionados por Endeavor México como “Nominado Endeavor” debido al impacto que la empresa está teniendo.