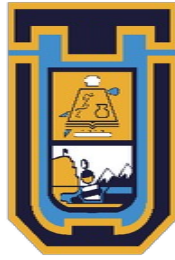


UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



FACULTAD DE INGENIERÍA

**DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA CIVIL EN COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**



**Plan de Proyecto
“Facilitador Logístico
Eléctrico Transportador
de Equipo”**

Alumnos: Felipe Diaz Araos

Jose Yampara Yampara

Pablo Andia Lopez

Edynson Tola Fernandez

Martin Acevedo Tudela

Asignatura: Proyecto I

Profesor: Baris Nikolai Klobertanz

Historial De Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor(es)
11/09/2025	1.0	Recopilación de información.	Felipe Diaz Jose Yampara Martin Acevedo Pablo Andia Edynson Tola
12/09/2025	1.1	Creación del nombre del proyecto.	Martin Acevedo Pablo Andia
24/09/2024	1.2	Cambios en la portada.	Jose Yampara Felipe Diaz
25/09/2024	1.3	Incorporación de la carta gantt.	Felipe Diaz Jose Yampara Martin Acevedo Pablo Andia Edynson Tola
02/10/2025	1.4	Objetivos generales y específicos.	Felipe Diaz
03/10/2025	1.5	Incorporación de Tablas de roles y actividades	Edynson Tola Felipe Diaz
09/10/2025	1.6	Finalización de Introducción.	Edynson Tola
10/10/2025	1.7	Incorporación de tabla de riesgos.	Pablo Andia
16/10/2025	1.8	Finalización de la conclusión.	Felipe Diaz
17/10/2025	1.9	Revisión de ortografía y formato.	Edynson Tola
11/09/24	1.10	Actualización de la conclusión.	Edynson Tola

Índice de contenidos

1. Panel General	5
1.1. Introducción	5
1.2. Objetivos	5
1.2.1. Objetivo General	5
1.2.2. Objetivos Específicos	5
1.3. Restricciones	6
1.4. Entregables	6
2. Organización del Personal	7
2.1. Descripción de los Roles	7
2.2. Personal que Cumplirá los Roles	7
2.3. Métodos de Comunicación	8
3. Planificación del Proyecto	9
3.1. Actividades	9
3.2. Carta Gantt	12
3.3. Gestión de Riesgos	13
4. Planificación de los Recursos	16
4.1. Hardware	16
4.2. Software	16
4.3. Estimación de Costos	17
5. Análisis y diseño	19
5.1. Especificación de requerimientos	19
5.1.1. Requerimientos funcionales	19
5.1.2. Requerimientos no funcionales	19
5.2. Arquitectura del software	20
5.3. Diseño inicial de la interfaz gráfica de usuario (GUI)	21
6. Implementación	22
6.1. Fundamentos de los movimientos	22
6.2. Descripción del sistema	22
6.2.1. Cliente	22
6.2.2. Servidor	23
6.2.3. Interfaz gráfica de usuario (GUI)	23
7. Resultados	24
7.1. Estado actual del proyecto	24
7.1. Problemas encontrados y solucionados	25
8. Conclusión	27
9. Referencias	28

Índice de tablas

Tabla 1: Roles asignados al personal	7
Tabla 2: Planificación, ejecución y resultados del proyecto	9
Tabla 3: Riesgos, gravedad y acciones remediales	14
Tabla 4: Costo de Hardware	17
Tabla 5: Costo de Software	17
Tabla 6: Costo de Trabajador	18
Tabla 7: Total de Costo	18
Tabla 8: Frecuencia de riesgos identificados y acciones remediales	25

Índice de figuras

Figura 1: Carta Gantt	12
Figura 2: Diagrama de flujo del F.L.E.T.E.	20
Figura 3: distribución de botones de la UI	22

1. Panel General

1.1. Introducción

La industria minera enfrenta el desafío de mantener altos niveles de productividad sin comprometer la seguridad de los trabajadores.

Como estudiantes de **Ingeniería Civil en computación e Informática**, el objetivo fue simular el proceso de **transporte de mineral en minería subterránea**, aplicando principios de automatización y control remoto mediante el uso del kit **LEGO Spike Prime**.

El proyecto busca poder crear un prototipo de transporte de minería, que logre optimizar y garantizar la seguridad de las personas.

Para esto, se seguirán las ideas empleadas en la Minería 4.0, en donde se implementaron mejoras tecnológicas en la automatización para aumentar la producción y la reducción de la exposición humana.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Con el Set Lego Spike Prime se creará y programara un robot capaz de llevar a cabo la función de transportar carga simulado con bloques pequeños de lego, parecido al labor de los vehículos de carga que se llevan a cabo en las obras, el robot dispondrá de una interfaz gráfica en donde se manejan las funciones hechas con Python. El robot estará hecho exclusivamente con las piezas del Spike Prime, con la finalidad de demostrar la automatización de transporte de carga en ambientes laborales.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Estudiar los componentes del set Lego Spike Prime.
- Proponer y seleccionar el mejor prototipo para el proyecto.
- Construir el prototipo seleccionado.
- Investigar y analizar las librerías disponibles en Python, hasta encontrar uno que permita el control completo del robot.
- Programar las funciones del robot (avance, retroceso, giro y frenado), haciendo uso de buenas prácticas de programación como utilizar algoritmos que ayuden a procesar datos de manera eficiente y funciones que puedan ser útiles para los movimientos básicos del robot.
- Desarrollar una interfaz gráfica con Python y Tkinter que reciba las instrucciones del robot seleccionado.

1.3. Restricciones

- o Se debe programar solo en Python.
- o Solo se debe utilizar la plataforma Redmine para los documentos y avance del proyecto.
- o Se debe utilizar solo el Set de Lego Spike Prime.
- o El uso del set sólo está habilitado en la universidad.
- o Cantidad de integrantes limitada a solo 5.
- o El control remoto está limitado por la conectividad Bluetooth y el alcance del hub del LEGO Spike Prime.
- o Tiempo límite para la finalización del proyecto.

1.4. Entregables

Bitácoras: Informes semanales que describen el avance general del equipo en el proyecto. Incluye actividades realizadas, dificultades encontradas, recomendaciones para mejorar y acciones tomadas.

Carta Gantt: Representación visual de la programación del proyecto, mostrando en una línea de tiempo las tareas, su duración y secuencia, facilitando la gestión del tiempo y los recursos al visualizar la evolución de las actividades a lo largo del proyecto.

Informe de Formulación: Este documento detalla nuestra organización y estrategia para alcanzar los objetivos de la asignatura. Abordaremos la asignación de roles, las metas del equipo y las medidas que implementaremos para lograr el propósito académico.

Presentaciones: Se detallan los objetivos del proyecto, los retos superados y las soluciones aplicadas. También se resaltan los éxitos obtenidos, la distribución del equipo y se ofrece una visión general del robot.

2. Organización del Personal

La organización del grupo se llevó a cabo mediante una reunión en donde se vieron las tareas para completar el proyecto, considerando las habilidades de cada integrante, se distribuyeron los roles, así se asignaron las funciones de jefe de proyecto, ensamblador, programador, documentador y diseñador, asegurando que cada miembro trabaje en el labor que se le asignó.

2.1. Descripción de los Roles

Jefe de proyecto: Representante del equipo, supervisa, organiza el progreso del proyecto y gestiona las reuniones grupales (dailys).

Ensamblador: Encargado del montaje, armado del robot y del conteo de piezas del set Lego Spike Prime.

Programador: Encargado del área de la codificación y funcionamiento del robot.

Documentador: Encargado de realizar las bitácoras semanales, llevar una retroalimentación sobre las dificultades y actividades a realizar cada semana. También es el encargado de realizar el informe.

Diseñador: Encargado de la creación de la interfaz (GUI), presentaciones y logos o imágenes necesarias para el correcto desarrollo del proyecto.

2.2. Personal que Cumplirá los Roles

Tabla 1: Roles asignados al personal

Rol	Responsable	Ayudantes
Jefe de proyecto	Martin Acevedo	Martin Acevedo
Ensamblador	Jose Yampara	Jose Yampara Felipe Diaz Martin acevedo
Diseñador	Felipe Diaz	Edynson Tola Jose Yampara
Programador	Pablo Andia	Pablo Andia Jose Yampara Felipe Diaz
Documentador	Edynson Tola	Felipe Diaz Edynson Tola

2.3. Métodos de Comunicación

En cuanto a los medios de comunicación que utilizaremos, el medio principal será la aplicación de celular Whatsapp, se usará principalmente para acordar actividades, dividir trabajo y dar avisos importantes respecto al presente proyecto.

De manera conjunta, se hará uso de plataformas como Gmail para la transmisión de documentos y archivos relacionados a la confección del proyecto.

3. Planificación del Proyecto

Desglose detallado de las actividades realizadas, incluyendo la descripción de cada tarea, la identificación de los responsables correspondientes y el objetivo que lleva por cumplir.

3.1. Actividades

Tabla 2: Planificación, ejecución y resultados del proyecto

Nombre	Descripción	Responsables	Objetivo	Resultados
Planificación del proyecto	.Se prevén las diferentes etapas a superar para lograr el objetivo general propuesto	Todo el grupo.	Establecer un esquema de trabajo claro y asignar responsabilidades para optimizar el tiempo de ejecución.	Definición del nombre del proyecto y división de roles.
Asignación de roles	Se organizan los roles para el proyecto.	Todo el grupo	Conocer las habilidades de cada integrante para asignarles un rol en específico de acuerdo con las habilidades del equipo.	Se divide el trabajo en función del rol asignado a cada integrante.
Análisis de tipos de robots	Se evaluaron los objetivos del proyecto, para la correcta elección del prototipo.	Todo el grupo.	Llegar a un acuerdo para poder realizar qué tipo de robot se usaría para el proyecto.	Selección del robot "Carrito de carga" en Lego Education Spike".
Selección del robot "Carrito de reparto"	Se arma el robot según el tutorial de la app "Lego Education Spike - 3.5.1"	Jose Yampara Felipe Diaz Pablo Andia	Llevar a cabo el robot final que se realizará y empezar la producción y programación del robot	Separación de piezas para el armado del robot.
Investigación sobre la mejor librería de python para el control del "Carrito de reparto"	Se seleccionó la librería Pybrick.	Pablo Andia Edynson Tola	Encontrar una manera de brindar una conexión entre el robot y el entorno de desarrollo integrado	Análisis de las librerías disponibles.
Conteo de piezas del Set Lego Spike Prime	Se hace un recuento y verificación de todas las piezas del set Lego Spike Prime.	Jose Yampara	Organizar las piezas que se van a usar para la construcción del robot.	Se hizo un inventario de las piezas.
Realización de la bitácora número uno	Se detallaron las tareas que se hicieron en la primera semana.	Edynson Tola	Registrar un avance semanal de lo que se ha hecho, mostrar los problemas encontrados y sus posibles soluciones, mostrar si el proyecto avanza según lo planeado y plantear las tareas que se harán en la siguiente semana	Se redacta la bitácora número uno de lo trabajado esta semana.

Testeos de prueba con la codificación mediante bloques.	Pruebas de movilidad.	Pablo Andia Edynson Tola Martin Acevedo	Buscar algún tipo de algoritmo en el cual poder hacer funcionar el robot mediante el sistema de programación con bloques.	Bosquejo de las funciones y algoritmos a desarrollar.
Desarrollo en librería Pybricks	Se empieza de lleno con la programación e investigación de la librería en Python.	Pablo Andia Jose Yampara	Programar los movimientos del robot para que cumpla con los requerimientos solicitados.	Código más limpio y redactado con buenas técnicas de programación.
Desarrollo de la estructura funcional y algorítmica.	Se realizan las funciones esenciales para el robot seguido de un algoritmo rápido y eficiente	Pablo Andia Edyson Tola Martin Acevedo	Hacer las funciones principales de movimiento para el robot con un algoritmo que haga el proceso más rápido y disminuya el tiempo de respuesta del robot.	Se le brindó movimiento al robot
Realización de la bitacora numero dos	Se detallaron las tareas que se hicieron en la segunda semana.	Edyson Tola	Registrar un avance semanal de lo que se ha hecho, mostrar los problemas encontrados y sus posibles soluciones, mostrar si el proyecto avanza según lo planeado y plantear las tareas que se harán en la siguiente semana	Se redacta la bitacora número dos de lo trabajado esta semana.
Programación de interfaz de control en App Inventor	Confección de botones y menús mediante bloques.	Jose Yampara Felipe Diaz	Brindar una manera más eficiente para poder movilizar al robot utilizando las funciones hechas en python en una interfaz agradable.	Se logra el control manual mediante Bluetooth.
Realización de la bitacora numero tres	Se detallaron las tareas que se hicieron en la tercera semana.	Edyson Tola	Registrar un avance semanal de lo que se ha hecho, mostrar los problemas encontrados y sus posibles soluciones, mostrar si el proyecto avanza según lo planeado y plantear las tareas que se harán en la siguiente semana	Se redacta la bitacora número tres de lo trabajado esta semana.
Confección del primer informe de avance	Documentar lo que se va hacer en el proyecto	Felipe Diaz Edynson Tola	Dar e informar al usuario de que es lo que trata el proyecto y documentar a detalles el progreso que hubo de este.	Primer informe de avance.
Planificación de el nombre del proyecto	Brindarle un nombre al proyecto para poder ser identificado.	Todos el grupo	Hacer que el proyecto tenga una denominación para que se pueda distinguir sobre otros proyectos.	Facilitador logístico eléctrico transportador de equipo (F.L.E.T.E)

Programación de movimientos.	Codificación de las funciones del robot.	Pablo Andia Martin Acevedo	Brindar movimiento al robot mediante código python usando Pybricks.	Funciones funcionales para el movimiento del carrito de compras.
Realización de la presentación	Confección de un presentación en Canva	Edynson Tola, Felipe Diaz.	A partir del informe crear un resumen mediante una presentación del proyecto y con este explicar lo que se realizó en el proyecto	Primera presentación.
Realización de Bitácoras semanales	Recopilación de los avances realizados en la junta grupal de la semana.	Edynson Tola	Registrar un avance semanal de lo que se ha hecho, mostrar los problemas encontrados y sus posibles soluciones, mostrar si el proyecto avanza según lo planeado y plantear las tareas que se harán en la siguiente semana	Bitácoras.

3.2. Carta Gantt

Una carta gantt es un tipo de diagrama que representa el progreso que ha tenido el proyecto según los objetivos específicos, trazando así una línea de tiempo por cada objetivo planteado, mostrando así el avance de cada uno de estos. A continuación se mostrará la carta gantt de el proyecto:

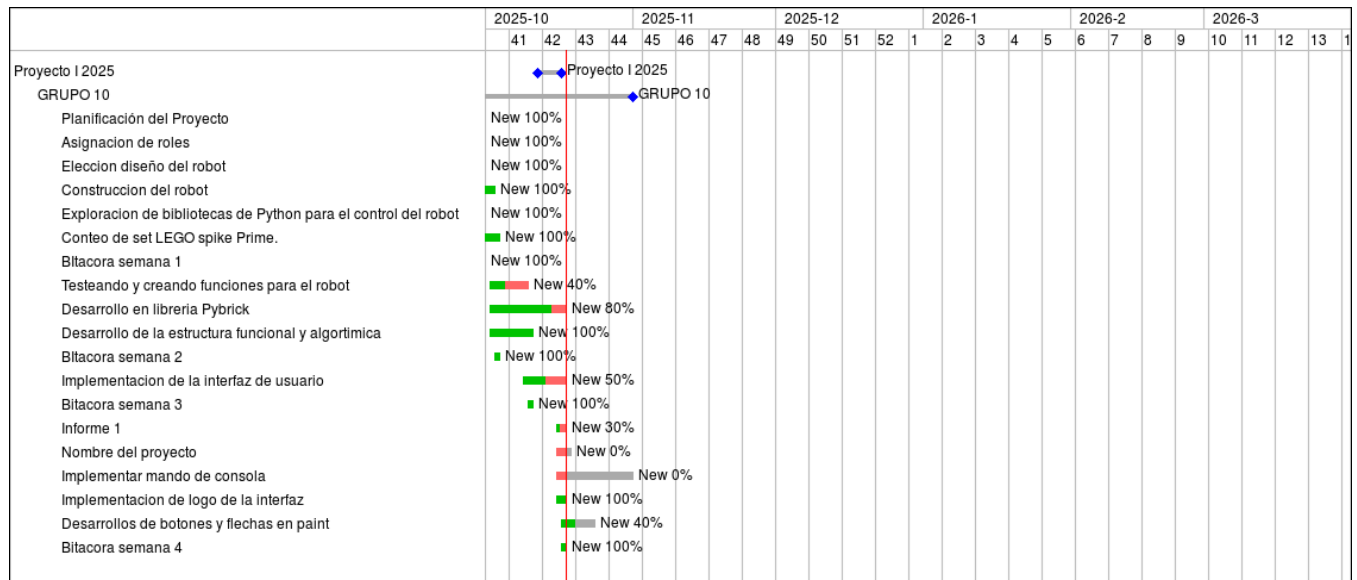


Figura 1: Carta Gantt

3.3. Gestión de Riesgos

Durante el transcurso del proyecto pueden presentarse diferentes tipos de riesgos que necesitan una respuesta inmediata del equipo para ser erradicados. Los posibles riesgos se han clasificado en cuatro niveles según el impacto que puede llegar a tener en el proyecto:

1. **Daño momentáneo** : Riesgo menor que no para el desarrollo del proyecto. Generalmente tiene solución inmediata.
2. **Daño menor** : Riesgo de poca importancia pero que es reiterativo. Puede solucionarse en cualquier momento.
3. **Daño relevante** : Riesgo que retrasa el correcto desarrollo del proyecto, se debe resolver a la mayor brevedad posible.
4. **Daño Crítico** : Riesgos que deben solucionarse de forma inmediata, de lo contrario puede provocar la detención del proyecto.

Tabla 3: *Riesgos, gravedad y acciones remediales*

Riesgo	Nivel de Gravedad	Acción Remedial
Personal faltando al horario asignado de trabajo	4	Preguntar la causa de su ausencia, para poder gestionar otra reunión en horarios disponibles.
Falla de registro en la plataforma redmine	4	Comunicar al administrador de la página para encontrar una solución.
Recibir equipo defectuoso	4	Conseguir un reemplazo del equipo con el encargado de las piezas.
Horario insuficiente para el cumplimiento de tareas en conjunto	3	Coordinación de una reunión fuera de clases, en el mejor horario posible para cada integrante.
Desempeño del robot no es eficiente	2	Utilizar conocimientos propios para reconocer las fallas o de última instancia buscar información en línea.
Incomprensión de fallo con bibliotecas	2	Buscar ejemplos en medios oficiales para solucionar el problema.
Error en la codificación	2	Investigar el origen del error e intentar resolver el problema buscando información en internet.

Atraso en el cumplimiento de tareas	2	Priorizar tareas más importantes para agilizar la productividad del proyecto. Agendar reuniones en horarios libres si es necesario.
Ausencia de piezas	1	Verificar si fue ausencia de fábrica o error de algún integrante, y buscar la pieza perdida.
Dificultades con la conexión wifi	1	Usar cable ethernet o compartir red por datos móviles.

4. Planificación de los Recursos

En esta sección se detallan los recursos utilizados en el proyecto resaltando los materiales tecnológicos necesarios para la ejecución exitosa del proyecto. Se ha realizado un conteo de los materiales que dispondremos en uso para el proyecto.

4.1. Hardware

- Set Lego Spike Prime, necesario para la correcta construcción del robot.
- Computador con el sistema operativo necesario para poder codificar las funciones de movimiento del robot.
- Celulares.
- Cable Ethernet.

4.2. Software

- Sistema operativo Windows.
- Redmine.
- Visual Studio Code.
- Paint.
- Py Bricks.
- Whatsapp.
- Gmail.

4.3. Estimación de Costos

En cuanto a la estimación de costos, estos se presentan en las siguientes tablas a fin de exponer esta información de manera más dinámica y clara:

Tabla 4: Costo de Hardware

Producto	Cantidad	Precio unitario
Set Lego Spike Prime	1	\$ 370.000 CLP
Notebook Acer Aspire Lite	1	\$ 499.990 CLP
Notebook Lenovo v14 g2 ALC AMD Ryzen 5	4	\$ 699.990 CLP
Mouse Logitech MX Master 3S Grafito	1	\$ 89.990 CLP
Celular celular Xiaomi POCO X4 PRO 5G	1	\$ 399.990 CLP
Total:	8	\$ 2.059.960 CLP

Tabla 5: Costo de Software

Producto	Cantidad	Precio unitario
Windows 11 home - Licencia	5	\$ 9.990 CLP
Plataforma Redmine	5	\$ 0 CLP
Visual Studio Code	2	\$ 0 CLP
PyBricks	1	\$ 0 CLP
Whatsapp	5	\$ 0 CLP
Gmail	5	\$ 0 CLP
Total :	24	\$ 159.990 CLP

Tabla 6: Costo de Trabajador*Fecha de inicio: 11-09-2025*

Rol	Horas	Precio / Hora
Jefe de proyecto	42 horas	\$ 27.342 CLP
Programador	33 horas	\$ 17.000 CLP
Ensamblador	9 horas	\$ 4.460 CLP
Diseñador	15 horas	\$ 3.385 CLP
Documentador	24 horas	\$ 4.500 CLP
Total :	123 horas	\$ 1.908.279 CLP (Horas * Precio)

Notas:

- *Las horas de trabajo, son las horas de trabajo en el horario de clases*
- *Las horas extras son horas trabajadas fuera del horario de clases, pero dentro del departamento Ingeniería Civil en Computación e Informática.*

Tabla 7: Total de Costo

Costo Hardware	\$ 2.059.960 CLP
Costo Software	\$ 9.990 CLP
Costo Empleados	\$ 1.908.279 CLP
Total :	\$ 4.128.229 CLP

5. Análisis y diseño

5.1. Especificación de requerimientos

En cuanto a los requerimientos del proyecto, para lograr una mejor comprensión de estos, es necesario hacer alusión al objetivo general anteriormente planteado, el cual a grandes rasgos y de manera resumida, era el crear un robot mediante el uso del Set Lego Spike Prime, el cual pueda controlarse mediante código en python.

Teniendo en consideración lo anteriormente nombrado, se da introducción a los aspectos técnicos que permitirán alcanzar dicho objetivo.

5.1.1. Requerimientos funcionales

- Movilidad: El robot debe ser capaz de poseer la movilidad de un vehículo normal, es decir, debe ser capaz de: virar a la izquierda, virar a la derecha, avanzar hacia adelante y avanzar hacia atrás.
- Estructura: El robot debe ser capaz de mantener una estructura sólida a medida que se mueve por el espacio, y debe existir un determinado nivel de resistencia a las colisiones para no comprometer los sistemas y la autonomía del vehículo.
- Transporte: El robot debe ser capaz de transportar objetos de manera segura en su contenedor especializado.
- Energía y conexión: El robot debe ser capaz de poder contar con una batería en buen estado para poder ejercer sus funciones de manera adecuada, además de poseer un sistema de bluetooth en condiciones para responder a las órdenes proporcionadas por el usuario de manera eficaz.
- Componentes: Los componentes de movimiento del robot, tanto como, ruedas, motores, estructura en general, debe estar en buena condición y funcionar de manera correcta y coordinada para que este pueda efectuar su normal funcionamiento.

5.1.2. Requerimientos no funcionales

- Disponibilidad: El robot debe ser capaz de poseer plena facultad de sus funciones por a lo menos 1 hora de trabajo continuo.
- Robustez: El sistema programado para ejecutar el movimiento del robot debe ser capaz de gestionar de manera efectiva los fallos y evitar que por culpa de estos, se detengan las funciones del vehículo en su totalidad.
- Rendimiento: El interfaz de usuario debe ser capaz de cumplir las órdenes dictadas por el usuario con un delay de no más de 1 segundos, esto con el fin de no entorpecer la experiencia del usuario con tiempos de espera muy largos.
- Usabilidad: La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de ocupar, para que cualquier usuario posible pueda hacer uso del robot de manera sencilla.

5.2. Arquitectura del software

La arquitectura de software utilizada en el presente proyecto sigue los lineamientos de un sistema básico. La comunicación entre los distintos sistemas de software se realiza de manera directa, sin la implementación de mecanismos de seguridad adicionales. Como consecuencia, el intercambio de información entre los sistemas se lleva a cabo de forma fluida, secuencial y sin intermediarios.

A continuación se muestra un diagrama de cómo se comunican estos sistemas y una breve explicación de estos mismos:

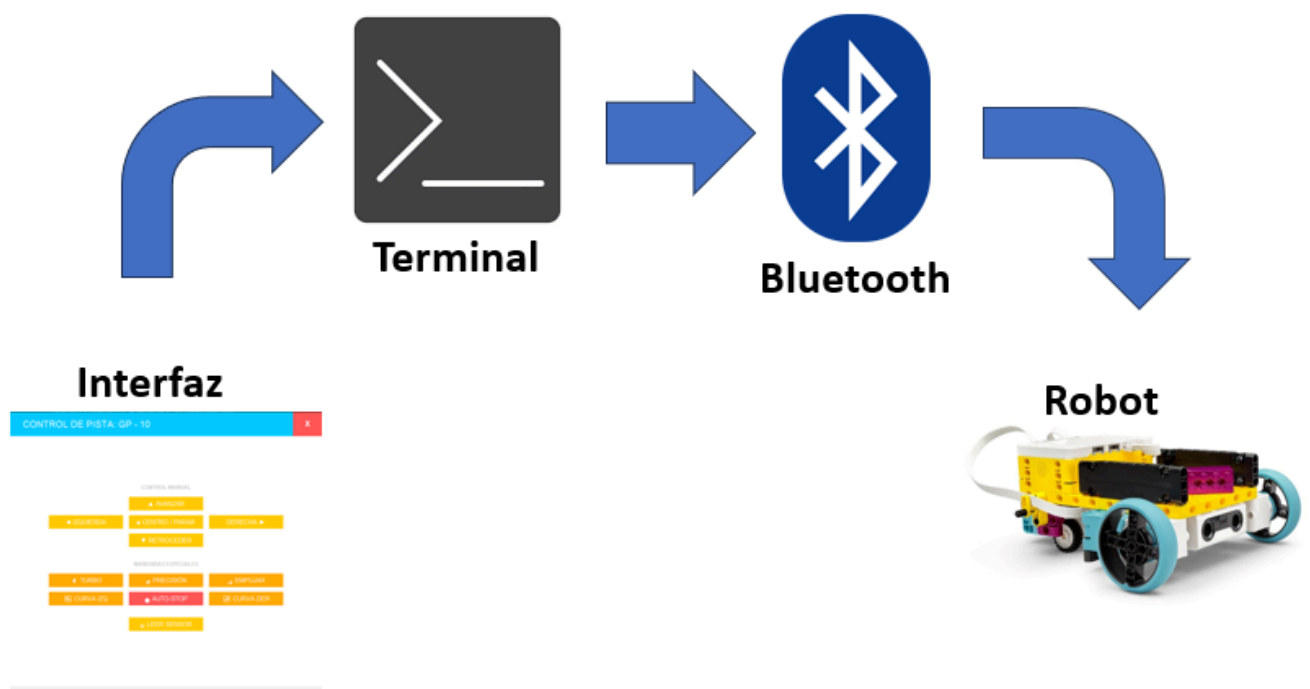


Figura 2: Diagrama de flujo del F.L.E.T.E.

En la figura 2 se muestra la arquitectura que sigue el robot construido, de manera secuencial, donde la interfaz grafica muestra de manera clara las acciones que se pueden ejecutar con el robot, donde el usuario selecciona una acción, esta pasa por la terminal (el código escrito por el programador) y está a su vez interpreta esa orden y la envía mediante bluetooth al robot, para luego ejecutar la acción deseada.

En cuanto a los sistemas anteriormente mencionados y mostrados en el diagrama de flujo se explican a continuación:

Interfaz gráfica: Es un componente del software que permite la interacción entre el usuario y el sistema mediante elementos visuales como ventanas, botones, menús, iconos y cuadros de diálogo. Su función principal es facilitar el uso del sistema, permitiendo al usuario ejecutar acciones, ingresar datos y visualizar información de manera clara e intuitiva, sin necesidad de interactuar directamente con la línea de comandos.

Terminal: Es un componente del sistema que permite la interacción directa con el software mediante comandos de texto. Su función principal es recibir, procesar y ejecutar instrucciones enviadas por el usuario o por otros componentes del sistema, además de mostrar mensajes

de salida, estados y resultados de ejecución. En el contexto del proyecto, la terminal actúa como un intermediario entre la interfaz gráfica y los módulos de comunicación, traduciendo las acciones del usuario en comandos comprensibles para el sistema.

Bluetooth: Es un módulo de comunicación inalámbrica de corto alcance que permite la transmisión de datos entre dispositivos sin necesidad de cables. En el contexto del sistema, su función es enviar y recibir información entre la terminal y el robot, facilitando la comunicación de comandos y la recepción de datos de estado de manera eficiente y continua.

Robot: Es el dispositivo físico encargado de ejecutar las instrucciones recibidas desde el sistema de control. Su función principal es interpretar los comandos enviados a través del módulo Bluetooth, realizar las acciones programadas (como movimiento o tareas específicas) y enviar información de estado o respuesta al sistema, permitiendo la supervisión y control de su funcionamiento.

5.3. Diseño inicial de la interfaz gráfica de usuario (GUI)

Para el diseño inicial se consideró una distribución de botones lo más intuitiva posible, buscando la semejanza con distribuciones óptimas como en los videojuegos (en especial para el pad direccional), a continuación se presenta la distribución de botones seleccionada para la interfaz gráfica:



Figura 3: *distribución de botones de la UI*

Como se observa en la figura 3, se optó por una distribución fácil de entender e intuitiva, donde los botones en el pad direccional obedecen a la regla de congruencia, es decir, el botón izquierdo del pad direccional da la orden al vehículo de doblar hacia la izquierda, lo mismo

con el botón de la derecha del pad direccional, mientras que el botón superior es para dar la orden de avanzar al vehículo, el botón inferior da la orden de retroceder, mientras que el botón central funciona como freno, es decir, detiene el vehículo en su posición actual.

En cuanto al segundo set de botones "Maniobras Especiales" en la actualidad aún se está evaluando activamente qué funciones agregar al interfaz, por lo que de manera preliminar se cuenta con esa sección para poder agregar funcionalidades extra, como lo pueden ser, modos de manejo variados (velocidad lenta, velocidad media o turbo), una bocina, activación de la cámara frontal, activar un modo estacionamiento, etcétera.

6. Implementación

En este capítulo se detalla la construcción lógica y la arquitectura de software del proyecto "Facilitador Logístico Eléctrico". Se describe cómo se traducen las órdenes del usuario en movimientos físicos del robot a través de la comunicación entre el ordenador y el Hub LEGO Spike Prime.

6.1. Fundamentos de los movimientos

Para llevar a cabo una operación óptima del robot, se espera que este sea capaz de recorrer un metro en un tiempo aproximado de 2 segundos, por ende, la velocidad esperada mínima que el robot debe ser capaz de generar es de 0,5 m/seg, siendo esta la velocidad mínima admisible.

Tomado en consideración la velocidad mínima admisible, un tramo de aproximadamente 10 metros debería ser recorrida en un tiempo mínimo de 20 segundos (Cálculos obtenidos dividiendo la distancia a recorrer; 10 metros por la velocidad mínima admisible).

Teniendo esto en consideración, se seguirán efectuando testeos para evaluar un aumento o disminución de la velocidad mínima admisible.

6.2. Descripción del sistema

La arquitectura del sistema sigue un modelo de ejecución remota mediante una interfaz, donde el procesamiento de movimientos y de conexión son mediante un código base implementado en Python, dando como resultado que el robot reciba las instrucciones y pueda realizar movimientos.

6.2.1. Cliente

El "Cliente" en esta arquitectura corresponde al ordenador (Notebook) que ejecuta la aplicación principal desarrollada en Python. Su función es actuar como el punto de origen de las instrucciones.

6.2.2. Servidor

En esta arquitectura, el servidor corresponde al Hub inteligente LEGO Spike Prime ejecutando el firmware de Pybricks.

Funcionamiento:

1. Estado de Espera (Idle): El Hub se mantiene en modo de escucha Bluetooth

"advertising".

2. Recepción: Al recibir una solicitud de conexión del Cliente (pybricksdev), acepta el stream de datos que contiene el código Micro Python compilado.
3. Ejecución: El intérprete interno del Hub ejecuta el script recibido (por ejemplo el adelante.py). Durante este tiempo, el Hub toma el control exclusivo de los puertos A, B, C y E.
4. Finalización: Al terminar el script, el Hub libera los recursos y retorna automáticamente al estado de espera, listo para la siguiente instrucción.

6.2.3. Interfaz gráfica de usuario (GUI)

La interfaz gráfica ha sido diseñada utilizando la librería estándar Tkinter, teniendo como principal objetivo que sea amigable para el usuario, intuitivo y sencillo.

Componentes Visuales:

- **Panel de Control Manual (Zona Central):**
 - Disposición en cruz direccional para movimientos básicos (Avanzar, retroceder, izquierda, derecha y centro/parar).
 - Botones: "adelante", "atrás", "curva_izq", "curva_der" y "auto_stop".
 - Funcionalidad: Cada botón está vinculado a una clase en python específico (ej. Botón "Avanzar" referencia a la clase "adelante.py").
- **Panel de Maniobras Especiales (Zona Inferior):**
 - Botones destacados en color naranja/rojo para funciones críticas.
 - **Funciones:**
 - "Empujar": Activa el modo de alto torque.
 - "Auto-Stop": Activa el modo automático con sensor.
 - "Turbo": "Otorga un avance con la velocidad máxima constante por dos segundos.
 - "Precisión": Activa modo de velocidad baja constante para mayor control.

7. Resultados

7.1. Estado actual del proyecto

En cuanto al estado actual del proyecto, se puede decir con total seguridad que se ha alcanzado hasta el momento la funcionalidad deseada, puesto que ya se cuenta con una interfaz funcional y una operación eficiente del robot en distintos escenarios, lo cual desde la perspectiva planteada en un inicio, la cual exhibe (de manera resumida):

"La creación de un robot con el set de piezas LEGO Spike Prime, el cual será controlado mediante una interfaz gráfica, mediante el uso de Python, con la finalidad de demostrar la automatización de transporte de carga en ambientes laborales."

Se puede afirmar que el desarrollo del proyecto se encuentra muy bien encaminado. Esto se refleja en la cantidad de objetivos específicos que se han cumplido hasta el día en el cual se está redactando este reporte, a continuación se presenta una lista de los objetivos específicos planteados en la primera etapa y el estado actual en el que se encuentran dichos objetivos:

- Estudiar los componentes del set Lego Spike Prime

Estado actual, cumplido.

En una fase temprana, se tuvo que evaluar el alcance y las distintas posibilidades del set de LEGO Spike Prime.

- Proponer y seleccionar el mejor prototipo para el proyecto

Estado actual: cumplido.

Se seleccionó de manera unánime entre los miembros del grupo, el diseño de robot que se deseó llevar a cabo.

-Construir el prototipo seleccionado

Estado actual: cumplido.

El diseño seleccionado logró ser ensamblado sin mayores percances.

-Investigar y analizar las librerías disponibles en Python

Estado actual: cumplido en un 85%.

Si bien ya se encuentra terminada la investigación respecto a las diferentes tecnologías que se consideraron para programar el robot, a día de hoy el equipo sigue en busca de soluciones más eficientes e intenta mantenerse al día con las últimas tendencias, por lo que de ser necesario, si surgen actualizaciones que permitan un mejor rendimiento del robot, se optará por aprender e implementar dicha tecnología.

-Programar las funciones del robot (avance, retroceso, giro y frenado), haciendo uso de buenas prácticas de programación como utilizar algoritmos que ayuden a procesar datos de manera eficiente y funciones que puedan ser útiles para los movimientos básicos del robot

Estado Actual: cumplido en un 70%.

Las funciones de movimiento del robot se encuentran listas en su totalidad, aún se trabaja activamente en algunas funcionalidades extra, no relacionadas con la operación del mismo, como lo puede ser, el implementar una modalidad de diferentes velocidades, el hacer uso de la cámara frontal del vehículo para la detección de obstáculos, la implementación de una bocina, etcétera.

-Desarrollar una interfaz gráfica con Python y Tkinter que reciba las instrucciones del robot seleccionado.

Estado Actual: cumplido en un 90%.

Actualmente la funcionalidad de la interfaz gráfica y su interacción con el código (back-end) ya se encuentra lista y operativa, se han llevado a cabo pruebas de movimiento y han resultado exitosas, el hecho de que el objetivo no esté cumplido en su totalidad, es debido a que, en este momento, el equipo está en la búsqueda activa de una solución más eficiente para acortar el tiempo de delay entre la acción seleccionada por el usuario en la interfaz gráfica, hasta que el robot efectivamente la ejecuta. Por lo que no se dará por terminado este objetivo específico hasta lograr una baja en el delay (delay actual: 1.5 segundos, delay deseado: <1 segundo).

Tomando en consideración los avances llevados a cabo hasta el momento, se afirma con total certeza que el proyecto lleva un 90% de avance.

7.1. Problemas encontrados y solucionados

En cuanto a este apartado, se mostraran los problemas enfrentados hasta esta etapa de desarrollo del proyecto, y las medidas reparatorias implementadas para proseguir con la correcta ejecución de las actividades.

Para lograr una mejor visualización de estos riesgos, se presenta una tabla explicativa que muestra la frecuencia que tuvo el problema en cuestión, el tipo de problema, y la medida reparatoria correspondiente:

Tabla 8: *Frecuencia de riesgos identificados y acciones remediales*

Frecuencia	Riesgos	Acción remedial
+20	Error en la codificación	Investigar el origen del error e intentar resolver el problema buscando información en internet.
15	Dificultades con la conexión Wifi	Usar cable ethernet o compartir red por datos móviles.
8	Personal faltando al horario asignado de trabajo	Preguntar la causa de su ausencia, para poder gestionar otra reunión en horarios disponibles.
7	Incomprensión de fallo con bibliotecas	Buscar ejemplos en medios oficiales para solucionar el problema.
3	Atraso en el cumplimiento de tareas.	Priorizar tareas más importantes para agilizar la productividad del proyecto. Agendar reuniones en horarios libres si es necesario.

Se puede deducir de manera fehaciente, que hasta el momento, no han ocurrido problemas que comprometan el avance del proyecto de manera significativa, por lo que sin ninguna duda, se está yendo por un buen camino. De manera secundaria, cabe agregar que, las medidas reparatorias han funcionado de manera efectiva, puesto que nos permiten resolver de manera rápida los problemas a medida que aparecen, por lo que se puede concluir que se ha logrado un correcto avance del proyecto.

8. Conclusión

El proyecto permitió comprender cómo la **automatización y el control remoto** pueden mejorar significativamente la seguridad de los trabajadores o empleadores. Logrando mejorar la productividad y eficiencia del transporte de cargas.

Mediante el uso del **LEGO Spike Prime** y una interfaz desarrollada con **Python y Tkinter**, logramos simular un sistema de transporte que minimice la intervención humana en zonas peligrosas, y así prevenir accidentes en situaciones laborales, ya sea en obras u otro tipo de trabajo relacionado con la construcción.

Se menciona también que, hasta el momento, no se han presentado problemas de gravedad considerable que impidan el correcto término del proyecto, por lo que, se puede deducir que se está llevando el proyecto por el camino correcto, se prevé que el proyecto puede estar en su totalidad listo mucho antes de la entrega final. Teniendo esto en consideración, el equipo se enfocará en pulir cada detalle para lograr un mejor desempeño en las fases finales del proyecto.

9. Referencias

1.- ROBOTIX Hands-on Learning. (2014). Manual de usuario: Spike Prime [PDF]. <https://www.robotix.es/es/recursos-gratuitos>

2.- Universidad de Tarapacá. (2025). Guía para la creación del proyecto. Intranet UTA. <https://portal.uta.cl/sign-in?redirectURL=%2Fhome>

3.- Valores de dispositivos Hardware:

3.1 Set Lego Spike Prime Education:

<https://www.lego.com/es-us/product/lego-education-spike-prime-set-45678>

3.2 Notebook Acer Aspire Lite:

https://www.mercadolibre.cl/notebook-acer-al15-41p-r0zy-1-32gb-512gb-ssd-156-pulgadas-color-gris/p/MLC44976382#polycard_client=search-nordic&search_layout=grid&position=1&type=product&tracking_id=6a3adaad-9cf2-46f5-a42c-667828a7b438&wid=MLC1564594483&sid=search

3.3 Notebook Lenovo v14 g2 ALC AMD Ryzen 5:

<https://opcstore.cl/products/notebook-lenovo-v14-alc-8gb-ssd-512gb-14-hd-w10-pro?srltid=AfmBOopMpx79Kt3ejQkrKfaNLQLiYaES5IB7YU3dsSDtAQwwf1ME7Gyh>

3.4 Mouse Logitech MX Master 3S Grafito:

https://www.mercadolibre.cl/mouse-wireless-logitech-mx-master-3s-grafito/p/MLC19473530#polycard_client=search-nordic&search_layout=grid&position=1&type=product&tracking_id=3416e588-df44-44a5-99cf-c10b7d952d4e&wid=MLC1046333314&sid=search

3.5 Celular celular Xiaomi POCO X4 PRO 5G:

<https://www.mercadolibre.cl/xiaomi-pocophone-poco-x4-pro-5ghttps://listado.mercadolibre.cl/xiaomi-pocophone-poco-x4-pro-5g>

4.- Valores de programas Software:

4.1 Windows 11 home - Licencia:

https://softpro.cl/producto/windows-11-pro/?gad_source=1&gad_campaignid=22940108782&gclid=CjwKCAiAraXJBhBJEiwAjz7MZSEswa3Us2NrKaJdWW0QHFw9A2iegJrTPHRM-C2x0-UFSG70R6xZABoCJsoQAvD_BwE

5.- Fuentes de sueldo por hora de cada rol:

5.1 Jefe de proyectos:

<https://cl.indeed.com/career/jefe-de-proyectos-ti/salaries>

5.2 Programador (Sueldo mensual se dividió en 176 horas):

<https://www.roberthalf.com/cl/es/insights/guia-salarial/tecnologia>

5.3 Ensamblador (Sueldo mensual se dividió en 176 horas):

<https://tusalario.org/Chile>

5.4 Diseñador:

<https://insights.getonbrd.com/#/reports/success-rates-salaries>

5.5 Documentador:

<https://tusalarario.org/Chile>