

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



FACULTAD DE INGENIERÍA

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA CIVIL EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



**Plan de Proyecto Fase 2
“Prototipo de un vehículo robot minero para el traslado de minerales a gran escala”**

Alumnos: Ayleen Humire
Brandon Quispe
German Castro
Claudio Pinazo
Daniela Poma

Asignatura: Proyecto I

Profesor: Baris Klobertanz

**Diciembre – 2025
ARICA - CHILE**

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autores
09/10/2025	1.0	Concepción del documento.	Ayleen Humire, Daniela Poma
10/10/2025	1.1	Recopilación de información .	Ayleen Humire, Daniela Poma, Claudio Pinazo
16/10/2025	1.2	Diseño principal del documento hecho.	Ayleen Humire, Daniela Poma
17/10/2025	2.0	Revisión y finalización del primer informe.	Todo el grupo
28/11/2025	2.1	Corrección de informe.	Todo el grupo
08/12/2025	2.2	Inicio de informe 2.	Todo el grupo
15/12/2025	2.3	Ajustes y revisión informe 2.	Todo el grupo

Índice de Contenidos

1. Panorama General.....	6
1.1 Introducción.....	6
1.2 Objetivos.....	6
1.2.1 Objetivo general.....	6
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 Restricciones.....	8
1.4 Entregables.....	8
2. Organización del Personal.....	8
2.1. Descripción de los roles.....	9
2.2 Personal que cumplirá los roles.....	9
2.3. Métodos de Comunicación.....	10
3. Planificación del proyecto.....	10
3.1. Actividades.....	10
3.2. Carta Gantt.....	12
3.3. Gestión de Riesgos.....	13
4. Planificación de recursos.....	15
4.1 Hardware.....	15
4.2 Software.....	15
4.3 Estimación de costos.....	16
5. Análisis y diseño.....	18
5.1 Especificación de requerimientos.....	18
5.1.1. Requerimientos funcionales.....	18
5.1.2 Requerimientos no funcionales.....	19
5.2 Arquitectura de software.....	19
Componentes del sistema:.....	19
5.3 Diseño inicial de interfaz gráfica.....	21
6. Implementación.....	22
6.1 Fundamentos de los movimientos.....	23
6.2 Descripción del sistema.....	23
6.2.1 Cliente.....	24
6.2.2 Servidor.....	26
6.2.3 Interfaz gráfica de usuario.....	28
7. Resultados.....	29
7.1 Estado actual del proyecto.....	30
7.2 Problemas encontrados y solucionados.....	30
8 Conclusión.....	31
9. Referencias.....	33

Índice de Tablas

Tabla 1: Asignación de Roles del Proyecto.	9
Tabla 2: Asignación post cambio de roles.	9
Tabla 3: Actividades del proyecto y sus criterios de término.	10
Tabla 4: Gestión de riesgos del proyecto.	14
Tabla 5: Presupuesto Hardware	16
Tabla 6: Presupuesto Software	16
Tabla 7: Presupuesto de Empleados	17
Tabla 8: Presupuesto Total	18

Índice de Figuras

Figura 1: Carta Gantt	13
Figura 2: Arquitectura Cliente-Servidor del Sistema de Control del Vehículo Robótico	21
Figura 3: Diseño inicial interfaz gráfica	22
Figura 4: Repositorio GitHub	24
Figura 5: archivos (interfaz.py)	25
Figura 6 y 7: Código “interfaz.py”	26
Figura 8: Archivos (conexión.py)	27
Figura 9 y 10: Código conexion.py	28
Figura 11: Interfaz gráfica de usuario (GUI)	29

1. Panorama General

1.1 Introducción

La minería 4.0 es la transición de la minería tradicional hacia la industria 4.0, un modelo caracterizado por la digitalización y la automatización de los procesos productivos. Con base en tecnologías como el internet de las Cosas (IoT), la inteligencia artificial (IA), el big data, la robótica y la realidad aumentada, las cuales mejoran la seguridad y eficiencia de las operaciones mineras. Aún así, se muestran altos niveles de riesgo para los trabajadores en la minería subterránea, principalmente en la etapa de carga, transporte y trabajo del material. Debido a la presencia de importantes accidentes ocurridos en la mina Grasberg (Indonesia) y en la mina El Teniente (Chile), se necesita reducir la exposición humana a zonas de gran peligro mediante soluciones tecnológicas.

Teniendo en cuenta el contexto anteriormente explicado, el presente proyecto propone el desarrollo de una maqueta robótica que pueda simular un proceso mineral realista, en este caso la maqueta robótica será el de un vehículo transportador, con el fin de explorar su uso como alternativa segura para realizar diversas tareas. Para lograrlo, se utilizará el kit lego Spike Prime, para desarrollar un robot que podrá ser movilizado y controlado a través de una interfaz gráfica de usuario (GUI) implementada en el lenguaje de programación Micro Python.

En este informe se presenta la formulación inicial del proyecto, detallando la justificación del problema, la definición de objetivos, la asignación de responsabilidades de cada miembro, la estrategia empleada y las acciones que se tomaron para lograr los objetivos del proyecto. También se registrará la investigación pertinente que se llevará a cabo a lo largo del semestre.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Diseñar y construir un robot utilizando el kit Lego Spike Prime que sea capaz de desplazarse, integrando principios de mecánica y programación, con el propósito de desarrollar competencias técnicas en robótica educativa y fomentar el trabajo colaborativo en equipo, además de en forma simulada poder ayudar en reducir los riesgos en las zonas de minería; beneficiando a los trabajadores.

1.2.2 Objetivos específicos

Diseño del robot:

Diseñar y planificar la estructura del robot usando las piezas del kit Lego Spike Prime, definiendo el tipo de chasis, el sistema de movimiento con ruedas y la ubicación de cada componente, para establecer una base sólida que permita el desplazamiento autónomo del robot.

- Actividades:
 - Reunión inicial y definición del proyecto.
 - Investigación del kit Lego Spike Prime.
 - Asignación de roles del equipo.
 - Diseño conceptual del robot.

Armado físico:

Ensamblar todas las partes del robot siguiendo el diseño establecido, integrando el chasis, las ruedas, el HUB, y los motores hasta obtener el robot completo y funcional.

- Actividades:
 - Construcción de la base del robot.
 - Instalación del chasis y ruedas.
 - Instalación del HUB, y motores.
 - Ensamblaje final.

Programación:

Desarrollar el código de control del robot escribiendo las instrucciones para el movimiento y los giros, logrando que el robot se desplace.

- Actividades:
 - Configuración del HUB.
 - Programación de movimientos básicos y giros.
 - Desarrollo de navegación autónoma.
 - Creación de repositorio de código.
 - Optimización y limpieza del código.

Pruebas y ajustes:

Evaluando el funcionamiento del robot en diferentes escenarios, identificando problemas tanto en el ensamblaje como en la programación y aplicando las correcciones necesarias, mientras se documenta el proceso completo para la presentación final del proyecto.

- Actividades:
 - Pruebas de movimiento y giros.
 - Identificación y corrección de errores.
 - Pruebas finales en pista de obstáculos.
 - Desarrollo de bitácoras semanales.
 - Elaboración y corrección de informes.
 - Preparación de presentación final.
 - Entrega de entregables.

1.3 Restricciones

- Se utilizará el Kit Lego Spike Prime para la creación del robot.
- Se cuenta con un tiempo límite de ejecución.
- Para conectarse con el hub del robot tenemos dos opciones: usar cable USB o Bluetooth. No se permiten otros métodos de conexión.
- Se debe de usar Redmine de forma obligatoria todas las semanas para gestionar el proyecto.
- Se debe crear la interfaz gráfica usando librerías que implementan un GUIs.
- Se debe implementar únicamente el lenguaje de programación Python.

1.4 Entregables

- Carta Gantt: Herramienta visual esencial para la administración de proyectos. Su función principal es planificar y mostrar el calendario de todas las actividades del proyecto durante un período específico.
- Bitácoras: Registro continuo donde anotamos todo lo que hacemos: qué investigamos (sitios web y referencias técnicas) y qué tareas realizaremos. Lo importante es incluir tanto lo que funcionó como lo que no.
- Robot: La versión y modelo final del robot hecho con piezas de LEGO Spike Prime.
- Informe: Documento donde el proyecto está especificado y justificado en base al Caso de estudio respectivamente estudiado. En él se adjuntará el desarrollo de los demás entregables (Carta Gantt, Bitácoras, y el Robot).

2. Organización del Personal

El proyecto tiene diferentes áreas de trabajo (armado, programación, diseño y documentación), por lo que fue necesario dividir las tareas entre los integrantes del equipo de forma balanceada. Se decidió trabajar con roles específicos porque el proyecto necesita atención en varios frentes al mismo tiempo: la parte física del robot, el código, el aspecto visual y todo el papeleo administrativo. Si cada persona se enfoca en una cosa, el trabajo sale mejor y más rápido. También hace más fácil organizarse y revisar qué tanto se ha avanzado cada semana. Los roles del equipo son: Jefe de Proyecto, Ensamblador, Programador, Diseñador y Documentador.

2.1. Descripción de los roles

Jefe de proyecto: Representante del equipo, supervisa y organiza el progreso del proyecto, verifica que todo sea entregado en el tiempo acordado e interactúa con cada integrante del equipo para dar sugerencias o brindar soluciones para evitar retrasos.

Ensamblador: Encargado del montaje y el armado de las piezas, monitorea el cumplimiento de las funcionalidades del robot y brinda soluciones aplicando ingeniería en conjunto con el programador.

Programador: Encargado del área de la codificación para los motores del robot, buscando la movilidad del robot mediante una interfaz funcional, colabora con el ensamblador.

Documentador: Encargado de registrar el avance del proyecto, el cual, busque dar a conocer cuáles fueron los avances y retrasos del proyecto durante las semanas, además de la redacción del informe a presentar.

Diseñador: Encargado de la creación del logotipo y diseñador de pruebas de campo que busquen poner a prueba las funcionalidades del vehículo.

2.2 Personal que cumplirá los roles

A lo largo del proyecto ha existido una rotación de roles habiendo un cambio de estos a partir de la semana de trabajo N°7.

Tabla 1: Asignación de Roles del Proyecto.

Rol	Responsable
Jefe de proyecto	German Castro
Ensamblador	Claudio Pinazo
Programador	Brandon Quispe
Documentador	Ayleen Humire
Diseñador	Daniela Poma

Tabla 2: Asignación post cambio de roles.

Rol	Responsable
Jefe de proyecto	Ayleen Humire
Ensamblador	Daniela Poma
Programador	Claudio Pinazo
Documentador	German Castro
Diseñador	Brandon Quispe

2.3. Métodos de Comunicación

Los principales medios de comunicación que se usarán son los siguientes: WhatsApp, que se utilizará para enviar mensajes, haciendo uso de los grupos de chat; Discord, que será usado para reuniones de llamada o videollamada (canales de texto y voz), y para la documentación de words se están usando los servicios de google para poder progresar en los documentos mientras todos tienen acceso a esto para poder editarlos.

3. Planificación del proyecto

3.1. Actividades

Tabla 3: Actividades del proyecto y sus criterios de término.

Nombre	Descripción	Responsable	Producto
Reunión inicial y definición del proyecto.	Primera junta del equipo donde se conversa sobre qué se quiere lograr y cómo organizarse.	Todo el grupo.	Acta de reunión con objetivos definidos.
Investigación del kit Lego Spike Prime.	Revisar qué trae el kit, cómo funciona y qué se puede hacer con él.	Todo el grupo.	Conocimiento sobre la información técnica acerca del kit.
Asignación de roles del equipo.	Repartir las tareas según lo que cada uno sabe hacer mejor.	Todo el grupo.	Tabla con los roles de cada integrante.
Diseño conceptual del robot.	Hacer los primeros dibujos de cómo va a verse y funcionar	Todo el grupo.	Bocetos y esquemas del diseño.

	el robot.		
Construcción de la base del robot.	Armar la parte de abajo que va a aguantar todo lo demás.	German Castro, Claudio Pinazo, Brandon Quispe.	Estructura base armada.
Instalación del chasis y ruedas.	Poner las ruedas y lo que permite que el robot se mueva.	Ayleen Humire, Claudio Pinazo.	Robot con ruedas funcionando.
Instalación del HUB, y motores.	Integración de los componentes electrónicos principales y los motores que lo mueven.	German Castro, Brandon Quispe.	Robot con componentes electrónicos y motores instalados.
Ensamblaje final.	Juntar todas las piezas y hacer los últimos ajustes.	Brandon Quispe, German Castro,	Robot completamente armado.
Configuración del HUB.	Preparar el HUB para que esté listo para recibir el código.	German Castro.	HUB configurado.
Programación de movimientos básicos y giros.	Escribir el código para que el robot avance y gire.	German Castro, Brandon Quispe.	Código con funciones básicas.
Optimización y limpieza del código.	Revisar el código para hacerlo más eficiente.	Brandon Quispe.	Código optimizado final.
Creación de repositorio de código.	Hacer un lugar donde guardar todas las versiones del código.	German Castro.	Repositorio en GitHub o similar.
Pruebas de movimiento y giros.	Probar que el robot se mueva y gire como debe.	Todo el grupo.	Registro de las pruebas hechas.
Identificación y corrección de errores.	Encontrar lo que no funciona bien y arreglarlo.	German Castro, Brandon Quispe.	Robot con sus problemas solucionados.
Pruebas finales en pista de obstáculos.	Probar el robot en la pista con obstáculos.	German Castro Brandon Quispe	Resultados de las pruebas en pista.
Desarrollo de bitácoras semanales.	Ir anotando cada semana qué se hizo y cómo fue el avance en el transcurso del tiempo.	Ayleen Humire, Daniela Poma, Claudio Pinazo	Bitácoras de cada semana.
Elaboración y corrección de informes.	Escribir los informes del proyecto y revisarlos	Todo el grupo.	Informes terminados
Preparación de presentación	Armar y coordinar la presentación para mostrar todo el trabajo.	Todo el grupo.	Presentación en PowerPoint o PDF
Entrega de entregables	Juntar todo lo que hay que entregar y mandarlo	Todo el grupo.	Todos los documentos y archivos listos.
Funcionamiento de la interfaz	Capacidad de la interfaz de establecer una conexión con el spike prime y recibir instrucción (solo con un motor).	German Castro. Claudio Pinazo.	Código desarrollado.

Establecimiento de funciones de movimiento faltantes	Añadir las otras funciones a la interacciones (dirección del robot móvil, a la vez de agregar la capacidad de ir en reversa).	German Castro. Claudio Pinazo.	Código desarrollado.
Diseño de otras interfaces	Realizar traslado de tkinter a custom tkinter para tener una interfaz visualmente más llamativa y moderna.	German Castro. Claudio Pinazo.	Código desarrollado.
Implementación de sistema de instrucciones mediante socket stream	Cambiar el sistema para poder mandar múltiples instrucciones a la vez para poder mandarlas de forma paralela y con muy poca latencia .	German Castro. Claudio Pinazo.	Código desarrollado.
Implementación de ejecutable	Mediante la librería pyinstaller crear un .exe que lanza las instrucciones necesarias para abrir el main.py, resumiendo las acciones para usar la interfaz a un click.	German Castro. Claudio Pinazo.	Código desarrollado.
Diseñar una pista de obstáculos final	Diseñar una pista de obstáculos que pruebe las características de nuestro vehículo robot que pongan a prueba los atributos de fuerza, giro y dirección. Esto se realizará en el sitio web Tinkercad 3D.	Brandon Quispe	Diseño de la pista de obstáculos final realizada en Tinkercad.
Crear los materiales de la pista de obstáculos.	Con el diseño definido se inicia con la construcción y montaje de los obstáculos con el que se hará la pista de obstáculos.	Brandon Quispe	Materiales y estructura físicas de la pista terminados.
Creación de la pista de obstáculos	Se crea la pista de obstáculos con los materiales listos en un plano de 6x5.	Brandon Quispe	Pista de obstáculos.

3.2. Carta Gantt

A continuación, se presenta la carta Gantt correspondiente al proyecto, la cual permite visualizar de manera clara y ordenada la planificación temporal de las tareas, sus dependencias y el progreso alcanzado hasta la fecha. Esta herramienta resulta fundamental para gestionar adecuadamente los plazos, asignar responsabilidades y mantener un seguimiento continuo del desarrollo del trabajo.

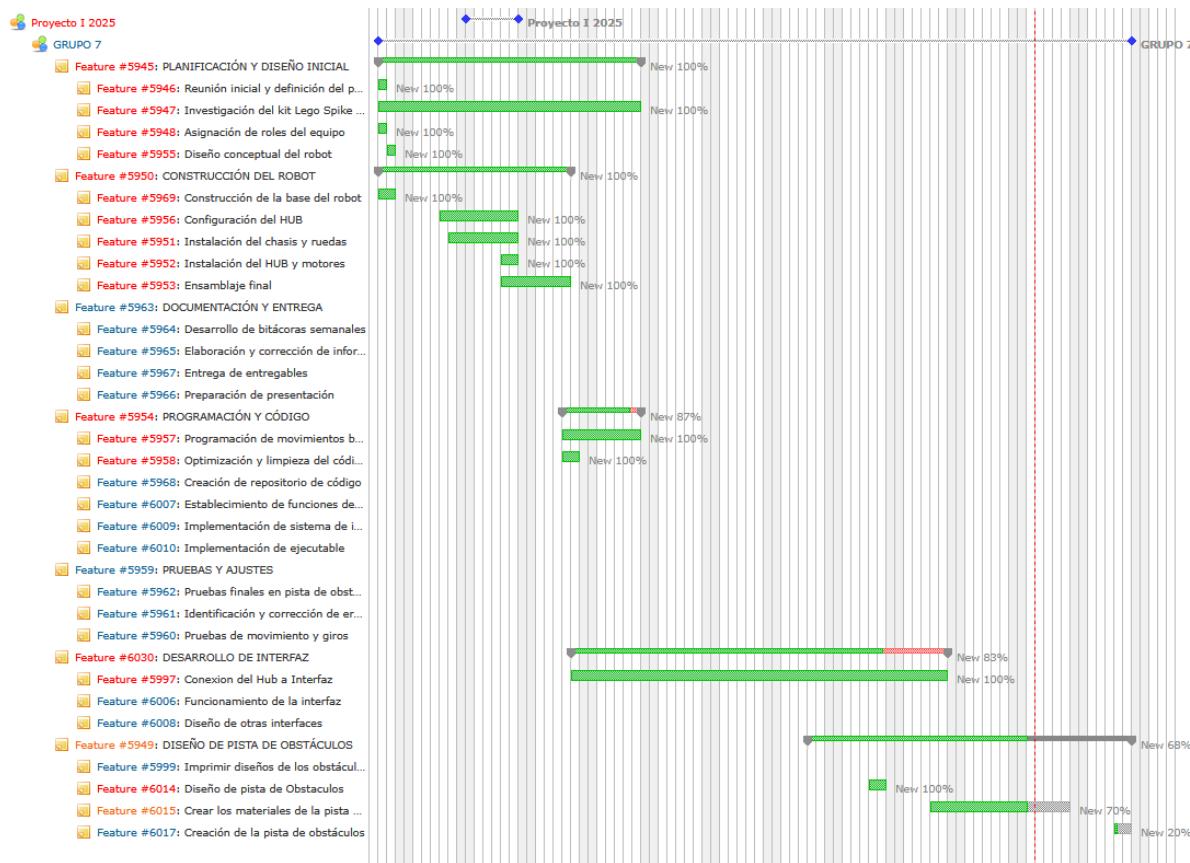


Figura 1: Carta Gantt.

3.3. Gestión de Riesgos

Se verá a continuación una tabla que describe los problemas que se han identificado a lo largo de la primera fase del proyecto. Esta resume el impacto de cada desafío al clasificar el daño en cinco niveles. Cada nivel está asociado con diferentes tipos de daño:

- 1. Daño catastrófico:** Las medidas a tomar en el caso son de forma inmediata, puede provocar que el proyecto se detenga o retrase significativamente, teniendo que volver a empezar desde cero.
- 2. Daño crítico:** Se deben tomar medidas necesarias para resolver el riesgo, debido a que puede provocar que el proyecto se retrase en varias etapas.
- 3. Daño circunstancial:** El riesgo se debe resolver en el momento, debido a que puede retrasar el desarrollo de una etapa base del proyecto.
- 4. Daño irrelevante:** El riesgo no es de mayor importancia, es un detalle imprevisto que no necesita mucha atención y se puede resolver en cualquier momento.
- 5. Daño recurrente:** El riesgo no es significativo, pero es reiterativo, retrasa en las sesiones de trabajo, pero no en etapas.

A continuación, se detallan los riesgos identificados durante el desarrollo del proyecto y las acciones remediales para prevenir o mitigar sus efectos.

Tabla 4: Gestión de riesgos del proyecto.

Riesgo	Nivel de Impacto	Acción Remedial
Error en la codificación del robot.	5	Revisar y depurar el código, usar pruebas unitarias y corregir errores a través de la investigación.
Pérdida o daño de piezas del set LEGO Spike Prime.	4	Mantener un inventario de piezas y guardarlas en el contenedor al finalizar cada clase de trabajo.
Problemas de almacenamiento de código/proyecto.	4	Guardar copias de seguridad en la nube, adicional a la página Redmine.
El desempeño del robot no cumple con la eficiencia esperada.	4	Ensamblar un robot más adecuado siguiendo guías en internet o diseñar un nuevo modelo adaptado a los requerimientos del proyecto.
Falla en el registro o acceso de Redmine.	4	Notificar al administrador o profesor encargado para restablecer el acceso a la página.
Interferencia de otros dispositivos o robots en el entorno de pruebas	4	Establecer un área de prueba dedicada y aislada. Sincronizar las pruebas con otros equipos para evitar usar el mismo espectro de comunicación o usar cables en lugar de Bluetooth cuando sea posible.
Dificultades con la conexión wifi.	3	Esperar 10 minutos por si la red wifi de la sala se conecta automáticamente, de no ser así, cambiar a una conexión privada.
Desarme e inestabilidad del robot.	3	Reforzar la estructura y revisar las piezas antes de las pruebas del robot con respecto a su funcionamiento en su entorno.
Incompatibilidad de sensores o motores con la programación.	3	Verificar la compatibilidad antes de iniciar a programar, actualizar firmware y ajustar el diseño físico.
Conocimiento técnico insuficiente de un miembro clave del equipo	3	Establecer un plan de transferencia de conocimiento interna: asignar tutorías entre compañeros, dedicar tiempo a la documentación del código y crear una guía de referencia rápida para el equipo.

Retraso en el cumplimiento de tareas.	2	Notificar al equipo sobre el retraso y usar horas extraordinarias acordadas de forma previa con cada miembro. De esta forma se compensará el tiempo perdido y no afectará al progreso.
Fallo en la batería o en la fuente de alimentación del Hub/Spike Prime	2	Verificar el estado de carga de la batería antes de cada sesión. Tener una batería de repuesto o un cargador disponible en el aula/espacio de trabajo.
Pérdida de un archivo clave o corrupción del código fuente	2	Implementar un sistema de control de versiones (ej. Git) para todo el código, permitiendo revertir a versiones anteriores y compartir el código de forma segura entre los miembros.
Ausencia de piezas del Kit LEGO Spike Prime.	1	Solicitar las piezas faltantes al administrador de los materiales o, en caso de no disponibilidad, diseñar y fabricar los repuestos mediante impresión 3D.
Horario insuficiente para el cumplimiento de tareas en conjunto.	1	Reorganizar los horarios de trabajo grupal, establecer reuniones con anticipación y distribuir las tareas individualmente.
Falla crítica del computador principal (El que contiene el código final o el entorno de desarrollo)	1	Realizar copias de seguridad incrementales del código y el entorno de desarrollo en un servicio en la nube (ej. Google Drive, GitHub) o en un disco duro externo al final de cada sesión de trabajo.

4. Planificación de recursos

Este proyecto requiere distintos tipos de recursos para poder llevarse a cabo. Estos recursos se han dividido en tres categorías: el hardware (elementos físicos necesarios para armar y operar el robot), el software (programas utilizados para programar, organizar el trabajo y documentar el proyecto), y los recursos humanos (equipo responsable del desarrollo e implementación).

4.1 Hardware

- Set LEGO Spike Prime.
- Cables USB y/o conexión Bluetooth.
- Computador personal o notebook con las especificaciones necesarias para la programación y control del robot.

4.2 Software

- Sistema operativo Windows: Plataforma base para ejecutar los programas necesarios, incluyendo la aplicación de LEGO.
- LEGO Education SPIKE App: Programa oficial de LEGO para programar el robot Spike Prime, permitiendo el uso de bloques visuales o código Python.

- Redmine: Plataforma web utilizada para organizar y almacenar la información del proyecto.
- Visual Studio Code: Editor de código empleado para desarrollar scripts adicionales o funciones personalizadas.
- Microsoft Office 365: Suite ofimática para elaborar documentos, presentaciones e informes del proyecto, con capacidad de trabajo colaborativo en línea.
- Canva: Herramienta gratuita para crear apoyo visual en la presentación.

4.3 Estimación de costos

A continuación, se presenta una estimación preliminar del presupuesto requerido para iniciar este proyecto bajo un enfoque profesional y con la perspectiva de una startup en fase de simulación. Este análisis identifica los costos fundamentales asociados a la implementación, operación y desarrollo inicial, permitiendo visualizar la inversión mínima necesaria para poner en marcha este tipo de iniciativas. Las siguientes tablas detallan los principales ítems junto con su precio, siendo principalmente el equipo mínimo fundamental para poder trabajar Hardware, Software y el pago a los trabajadores que están colaborando el proyecto.

Costo de Hardware:

Tabla 5: Presupuesto Hardware.

Producto	Cantidad	Precio (CLP)
Set Lego spike prime	1	\$460.000
Hp Notebook Victus 15	1	\$600.000
Lenovo V14 G2 ALC	1	\$700.000
MSI GL63	1	\$1.200.000
Set de expansión LEGO Education Spike Prime	1	\$460.000
Total:	-	\$3.420.000

Costo de Software:

Tabla 6: Presupuesto Software.

Producto	Precio (CLP)
Licencia Microsoft Office	\$14.000
Licencia original de Windows	\$10.000
Total:	\$24.000

Costo de Trabajador:

A continuación, se presenta una simulación del presupuesto estimado para la remuneración del personal involucrado en el proyecto, considerando los distintos roles necesarios para su desarrollo. Para las horas base, se contabilizó a partir de la fecha de formación del grupo (2025-10-02) hasta la fecha término del proyecto (2025-12-30), dando un total de **60 Horas**; y para las horas extras, se contabilizó el tiempo en el que se trabajó fuera del horario de clase, pero dentro del mismo departamento, estableciendo un símil entre las horas académicas y una jornada laboral real en el contexto de una startup.

El valor por hora expuesto es **especulativo**. Está basado en rangos de remuneración presentes en el mercado y en el tiempo que se estima pertinente para llevar a cabo un proyecto de estas características. La tabla siguiente detalla los roles considerados, las horas asignadas y el costo estimado asociado a cada uno.

Tabla 7: Presupuesto de Empleados.

Rol	Horas	Horas Extras	Precio / Hora (CLP)
Jefe de proyecto	60	5	\$30.000
Programador	60	5	\$28.000
Ensamblador	60	1	\$25.000
Diseñador	60	3	\$24.000
Documentador	60	4	\$24.000
Total:	-	-	\$8.343.000

Total de Costos:**Tabla 8: Presupuesto Total.**

Producto	Precio (CLP)
Costo Hardware	\$3.420.000
Costo Software	\$24.000
Costo Empleados	\$8.343.000
Total:	\$11.787.000

5. Análisis y diseño

5.1 Especificación de requerimientos

La minería 4.0 que es una transición a la industria 4.0 es un modelo que permite la aplicación de herramientas tecnológicas en la minería tradicional. Basados en herramientas como la inteligencia artificial, Big Data, realidad aumentada, robótica entre otros. Sin embargo esto no evita el riesgo que presentan los trabajadores al momento de trabajar con materiales peligrosos, principalmente en el traslado y recolección de estos. Por lo que se requiere diseñar una solución en base al uso de la tecnología.

Nuestra solución, que consiste en un modelo de Robot de transporte de minerales a distancia, busca dar solución a la problemática. Nuestros principales beneficiarios serán los trabajadores que van exponiéndose al manejo y traslado de minerales de gran riesgo. Les permitirá manejar a distancia su traslado seguro manteniendo su seguridad durante el trabajo, mediante una interfaz funcional y entendible tanto para los trabajadores como para sus superiores que nos presentaron la problemática y se les explicará a detalle las funcionalidades de nuestro proyecto.

5.1.1. Requerimientos funcionales

- Movilidad: El robot debe poder moverse a las 4 direcciones: avanzar, retroceder, girar a la izquierda y a la derecha, además de tener un sistema de velocidad que determinara la fuerza con la que se moverá.
- Control: El manejo de robot debe ser mediante una interfaz gráfica accesible para el usuario mediante un archivo .exe.
- Envío de Información: El Robot debe recibir órdenes enviadas por a través de la interfaz gráfica con una respuesta rápida y sin demora.
- Seguridad: Ante cualquier fallo el robot, por seguridad, debe presentar un botón que permita el apagado y detenimiento absoluto del robot

5.1.2 Requerimientos no funcionales

- Disponibilidad: Se debe de garantizar un funcionamiento correcto y continuo durante las demostraciones del robot, comprobando que se puede mantener en constante uso durante horas sin problemas de batería o interrupciones para el usuario.
- Robustez: Se debe garantizar que el sistema pueda manejar correctamente posibles fallos o acciones no válidas, ya sea en su software o en su construcción, sin afectar el rendimiento considerablemente. En caso de un error o problema grave, el robot debe permitir al usuario poder retomar el control sin muchos inconvenientes.
- Rendimiento: Se debe garantizar que los comandos que le entrega el usuario al robot (Girar, avanzar, etc) sean recibidos en menos de 1 segundo, logrando una interacción fluida y rápida.
- Usabilidad: Se debe garantizar que la interfaz gráfica presentada sea intuitiva y fácil de usar, permitiendo que cualquier usuario, incluso sin o poca experiencia técnica, pueda inmediatamente controlar el robot sin complicaciones.
- Compatibilidad: Se debe garantizar que el sistema sea ampliable y compatible para que otros robots o módulos puedan integrarse sin afectar demasiado el rendimiento general de este; por ejemplo, el poder integrar una garra robot encima de esta.

5.2 Arquitectura de software

El sistema implementado para el control del vehículo robótico minero sigue una arquitectura cliente-servidor, un modelo de comunicación distribuido que separa las responsabilidades en dos componentes principales que se comunican a través de una red.

Descripción:

En esta arquitectura, el cliente es la aplicación de interfaz gráfica ejecutada en el computador del operador, mientras que el servidor es el programa que se ejecuta directamente en el Hub del LEGO Spike Prime. La comunicación entre ambos se establece mediante un protocolo de socket stream, que permite la transmisión continua y bidireccional de datos.

Componentes del sistema:

Cliente (Interfaz Gráfica de Usuario)

- **Función:** Capturar las instrucciones del usuario y enviarlas al servidor
- **Tecnología:** Python con Custom Tkinter para la interfaz gráfica
- **Responsabilidades:**
 - Renderizar la interfaz visual con controles de movimiento.
 - Capturar eventos de teclado (teclas WASD) y clics en botones.
 - Gestionar el control de potencia mediante el slider.
 - Establecer y mantener la conexión con el Hub.
 - Enviar comandos de movimiento de forma continua.
 - Implementar la parada de emergencia.

Servidor (Hub LEGO Spike Prime)

- **Función:** Recibir, interpretar y ejecutar las instrucciones de movimiento
- **Tecnología:** Micro-Python ejecutado en el Hub
- **Responsabilidades:**
 - Escuchar conexiones entrantes del cliente.
 - Procesar las instrucciones recibidas vía socket stream.
 - Controlar los servomotores (tracción y dirección).
 - Ajustar la potencia de los motores según los parámetros recibidos.
 - Ejecutar las acciones de forma inmediata con baja latencia.
 - Gestionar el estado de los componentes físicos.

Canal de Comunicación

- **Protocolo:** Socket stream sobre Bluetooth o USB
- **Características:**
 - Conexión persistente que permite el flujo continuo de datos.
 - Transmisión de múltiples instrucciones de forma secuencial y simultánea.
 - Baja latencia (menor a 1 segundo).
 - Control fluido sin pérdida de paquetes.

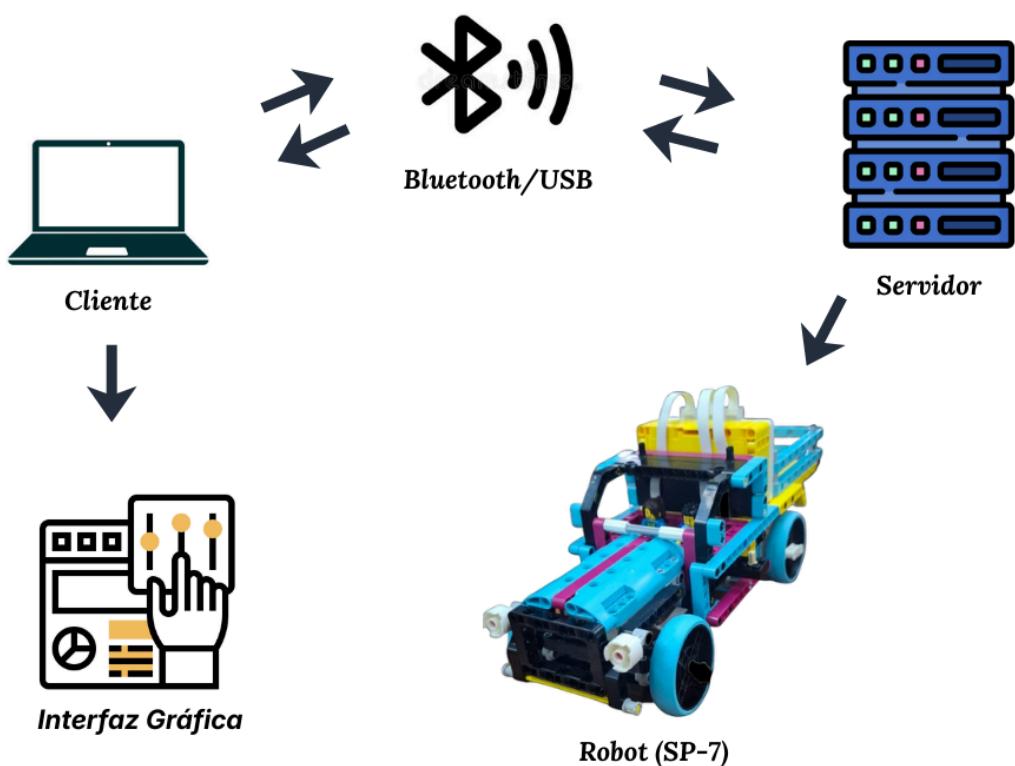


Figura 2: Arquitectura Cliente-Servidor del Sistema de Control del Vehículo Robótico.

5.3 Diseño inicial de interfaz gráfica

A continuación, se presenta el boceto inicial de la interfaz diseñada en la plataforma **Balsamiq**. Este esquema ilustra las instrucciones principales para el control del vehículo robótico.

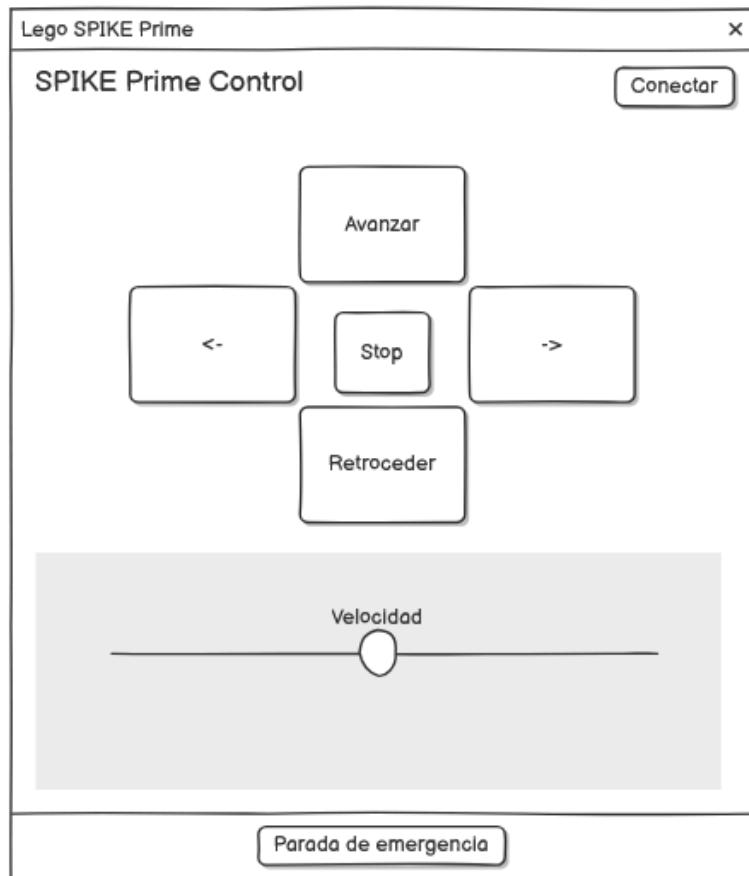


Figura 3: Diseño inicial de interfaz gráfica.

6. Implementación

En esta sección del informe se presentarán los resultados obtenidos hasta el momento en el desarrollo del proyecto.

En cuanto al desarrollo general del proyecto, el robot transportador funciona casi perfectamente según lo planificado, ya que su movilidad se encuentra en un estado cercano al óptimo. Además, la interfaz gráfica ha alcanzado un diseño que cumple con nuestras expectativas.

Los principales objetivos a alcanzar son garantizar el correcto funcionamiento del robot, mejorar su comodidad de uso, incorporar animaciones y transiciones ligeras en la interfaz, y realizar pruebas exhaustivas para verificar si es capaz de superar el circuito de pruebas.

6.1 Fundamentos de los movimientos

La configuración del robot transportador está justificada considerando los principios fundamentales de la cinemática y dinámica. En particular, se hizo un análisis del desplazamiento en línea recta, el cual se modeló como un movimiento rectilíneo uniformemente acelerado. Con esta aproximación, se puede determinar la magnitud de aceleración media necesaria para que el robot recorra una distancia determinada. En el caso de una distancia de 10 metros, se requiere una aceleración suficiente generada por los 2 motores traseros, la cual depende de la fuerza neta generada por estas, la masa total del sistema y las fuerzas de roce presentes en la superficie. Aunque el sistema esté limitado a solo utilizar los motores del set de LEGO, es posible modificar el centro de masa del vehículo y lograr una distribución más equilibrada, permitiendo alcanzar la aceleración necesaria sin comprometer significativamente la estabilidad ni eficiencia. De esta forma, la configuración adoptada es coherente con los principios estudiados y los requerimientos pedidos del transporte simulado.

6.2 Descripción del sistema

En esta sección se exponen los principales elementos en términos de hardware y software. Primeramente, de hardware se mencionan:

- **LEGO Spike Prime HUB:** Actúa como el cerebro del robot, encargándose de ejecutar el programa desarrollado en Micro-Python y de coordinar el funcionamiento de motores y sensores.
- **Motores:** Se utilizan motores para la tracción del vehículo, los cuales permiten controlar la velocidad y el sentido de giro de las ruedas.
- **Estructura mecánica:** Se utilizaron piezas de LEGO del propio set de Spike Prime, simulando un vehículo transportador minero.

De parte de software, se expone el código principal del vehículo, el cual se encuentra almacenado en un repositorio de Github. Este código es el responsable del control de los motores y de la comunicación de forma inalámbrica al HUB, mandando las instrucciones del usuario utilizando una interfaz gráfica.

<https://github.com/ChermanWest/Proyecto-1.git>

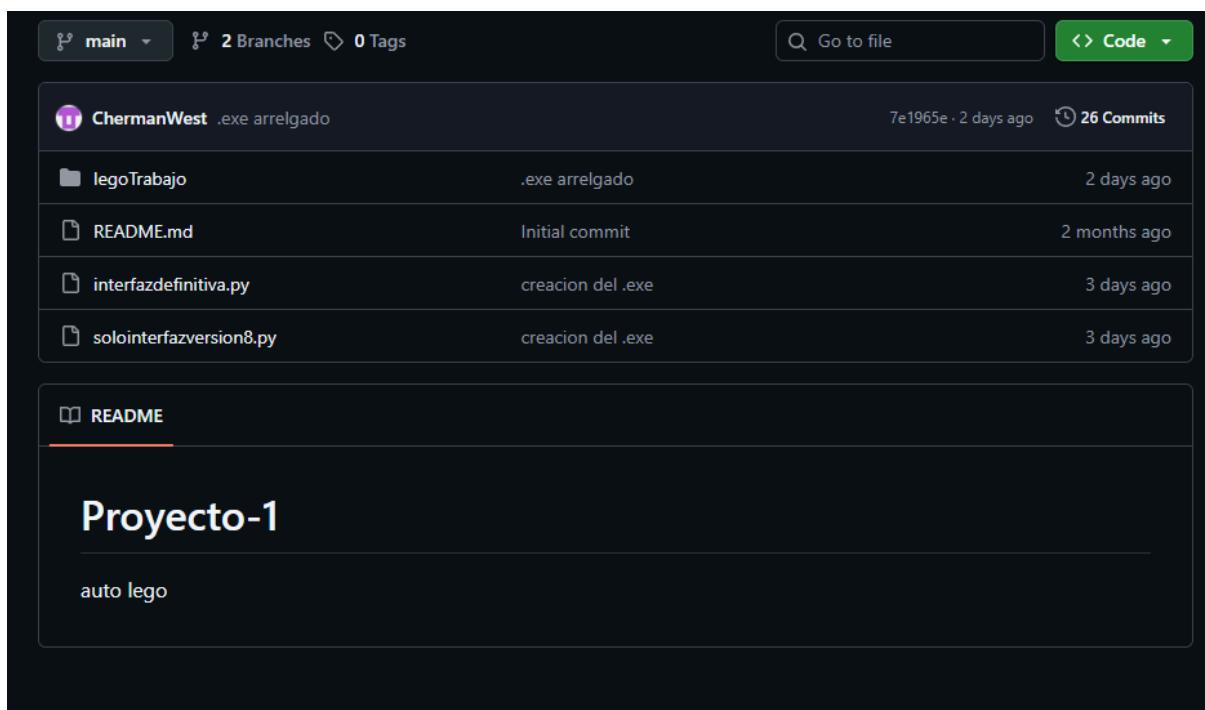


Figura 4: Repositorio GitHub.

Dentro del directorio “legoTrabajo/interfaz” se encuentran los principales archivos, cada uno encargado de controlar una parte relevante del sistema, de los cuales se entrará en detalle a continuación.

6.2.1 Cliente

En esta sección se hará referencia al archivo que contiene el código del cliente, correspondiente a la interfaz gráfica de usuario, siendo “[Interfaz.py](#)”.

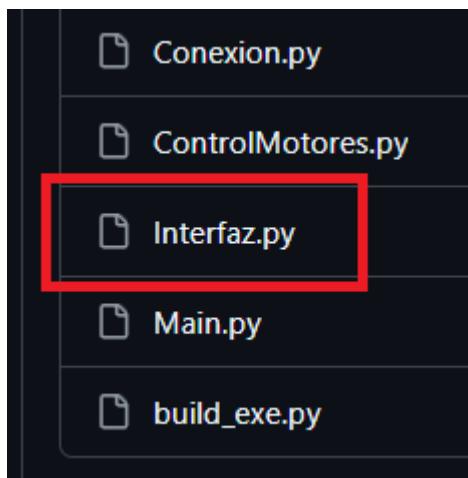


Figura 5: archivos (interfaz.py).

El archivo constituye la interfaz gráfica de usuario (GUI) del cliente, esencial para controlar el robot LEGO Spike Prime. Utiliza “customtkinter” para la visualización y se apoya en una clase externa BLEWorker para gestionar la comunicación Bluetooth Low Energy (BLE) en un hilo separado.

La clase central es LegoGUI, que no solo define la apariencia de la ventana, sino que también establece la arquitectura de comunicación. Utiliza una cola (self.log_queue) para recibir mensajes de estado del hilo BLE de forma segura, evitando que la GUI se congele.

La interfaz se construye principalmente en “_build_ui()”, que crea el panel direccional (D-PAD) para el control manual, el slider para ajustar la velocidad de tracción y los indicadores de estado de la conexión. Los botones del D-PAD y los eventos de teclado (métodos _on_key_press y _on_key_release usando W-A-S-D) se mapean directamente a las funciones de comando.

Los métodos “cmd_move” y “cmd_steer” son los responsables de generar y enviar los comandos al robot. Por ejemplo, “cmd_move” lee el valor porcentual del slider, lo escala y lo concatena con la dirección (“F” para adelante, “B” para atrás) para formar el paquete de datos que se envía a través de self.worker.send_packet().

El ciclo de vida de la conexión se maneja mediante “toggle_connection” y sus sub-métodos. Estos inician o detienen el hilo de comunicación BLE y actualizan los indicadores visuales (como el círculo de estado) para reflejar si el sistema está “Conectado” o “Desconectado”. Finalmente, el “método _poll_logs” revisa constantemente la cola de mensajes y actualiza la barra de estado de la aplicación.

```

def __init__(self):
    super().__init__()

    self.title("Control LEGO Spike Prime - SP 7")
    self.geometry("500x650")
    self.resizable(False, False)

    self.log_queue = Queue()
    self.worker = BLEWorker(self.log_queue)

    # Colores
    self.color_green = "#2EA043"
    self.color_red = "#DA3633"
    self.color_blue = "#1F6FEB"
    self.color_gray = "#30363D"
    self.color_yellow = "#D29922"

    self._build_ui()

    # Habilitar control por teclado (W A S D)
    # Usamos bind_all para asegurarnos de capturar teclas aunque un widget tenga foco
    self.bind_all("<KeyPress>", self._on_key_press)
    self.bind_all("<KeyRelease>", self._on_key_release)
    self.focus_set()

    self._poll_logs()

    def cmd_steer(self, action):
        if self.worker.running.is_set():
            self.worker.send_packet(action)

    Windsurf: Refactor | Explain | Generate Docstring | X
    def cmd_move(self, direction):
        pct = self.slider.get()
        speed = int(pct * 10)
        cmd = f"{direction}{speed}"
        if self.worker.running.is_set():
            self.worker.send_packet(cmd)

    Windsurf: Refactor | Explain | Generate Docstring | X
    def cmd_stop_traction(self, event=None):
        if self.worker.running.is_set():
            self.worker.send_packet("S")

```

Figura 6 y 7: Código “interfaz.py”.

6.2.2 Servidor

En esta sección se hará referencia al archivo que contiene el código principal para la conexión entre BLE y el HUB, siendo “Conexion.py”.

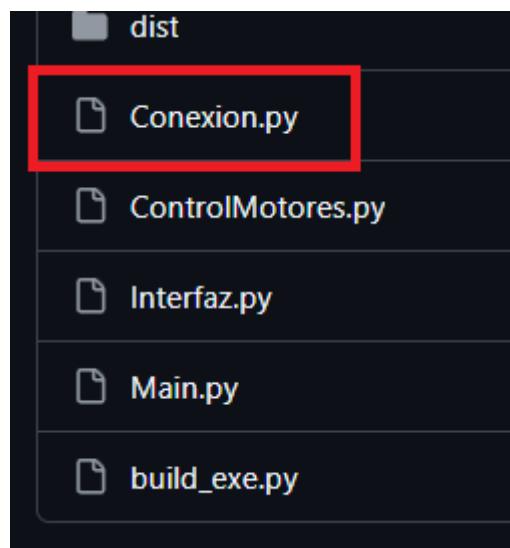


Figura 8: Archivos (conexión.py).

La clase BLEWorker en “Conexion.py” actúa como la capa de servicio central para gestionar la comunicación Bluetooth Low Energy (BLE) con el hub LEGO Spike Prime. Este componente crucial opera en un hilo secundario y utiliza programación asíncrona (asyncio) para manejar la conexión sin bloquear la interfaz principal del cliente.

La arquitectura de comunicación se basa en dos elementos de sincronización clave. Primero, un “threading.Thread” ejecuta el bucle asíncrono, y segundo, una cola asíncrona (self.queue) recoge los comandos enviados por el cliente (Interfaz.py) a través del método “send_packet”. El evento “self.running” es una bandera esencial que indica cuándo el robot está listo para recibir comandos después de completar la inicialización.

El método asíncrono “_runner” es la secuencia de comandos maestra. Inicia la conexión buscando el hub por nombre (await find_device), se conecta (await self.hub.connect()), y luego realiza el paso fundamental del “servidor”: carga el script de control de motores (LISTENER_SCRIPT) en el robot usando un archivo temporal y “await self.hub.run”. Una vez cargado, el bucle principal “de _runner” espera comandos de la cola (await self.queue.get()) para empaquetarlos añadiendo un delimitador (;) y enviarlos por BLE al hub mediante await “self.hub.write(payload)”.

Los métodos “start” y “stop” son responsables de gestionar el ciclo de vida del hilo y del bucle asíncrono, asegurando que la conexión y la ejecución se cierren limpiamente, cancelando todas las tareas pendientes cuando se solicita la desconexión.

```

def __init__(self, log_queue: Queue):
    self.loop = asyncio.new_event_loop()
    self.thread = threading.Thread(target=self._thread_main, daemon=True)
    self.queue = asyncio.Queue()
    self.hub = None
    self.running = threading.Event()
    self.log_queue = log_queue

    self.log("Conectado. Cargando script...")

    with tempfile.NamedTemporaryFile(mode='w', suffix='.py', delete=False, encoding='utf-8') as tf:
        tf.write(LISTENER_SCRIPT)
        temp_path = tf.name

    await self.hub.run(temp_path, wait=False, print_output=True)
    await asyncio.sleep(2)

    self.running.set()
    self.log("¡Listo para conducir!")

    while True:
        cmd_raw = await self.queue.get()

        if self.hub and self.running.is_set():
            packet = f"{cmd_raw};"
            payload = packet.encode('utf-8')

            try:
                await self.hub.write(payload)
            except Exception as e:
                self.log(f"Error TX: {e}")

```

Figura 9 y 10: Código conexión.py

6.2.3 Interfaz gráfica de usuario

Posteriormente, se expone la interfaz gráfica en su fase de desarrollo actual. En esta etapa se visualizan tanto las funciones planificadas originalmente como nuevas implementaciones. Entre las mejoras destacan el control manual mediante las teclas WASD y un sistema de retroalimentación visual, el cual oscurece el tono de los botones al ser presionados para confirmar la acción al usuario. junto con las funciones esenciales planteadas desde la versión beta de la interfaz de usuario.

- **Control de tracción:** Marcha hacia adelante y atrás, gestionada por las ruedas traseras.

- **Dirección:** Viraje a izquierda y derecha, controlado por el servomotor delantero.
- **Control de potencia:** Un deslizador (*slider*) que ajusta la potencia de los motores, afectando proporcionalmente la velocidad del robot.
- **Comandos de estado:** Un botón de '**Stop**' para detener la última acción ejecutada.
- Un botón de **conexión** para enlazar el dispositivo.
- Una **parada de emergencia** diseñada para bloquear y detener inmediatamente todas las instrucciones del sistema que se estén ejecutando en ese momento, ideal en caso de que el robot se descontrolle o hay riesgo de choque.

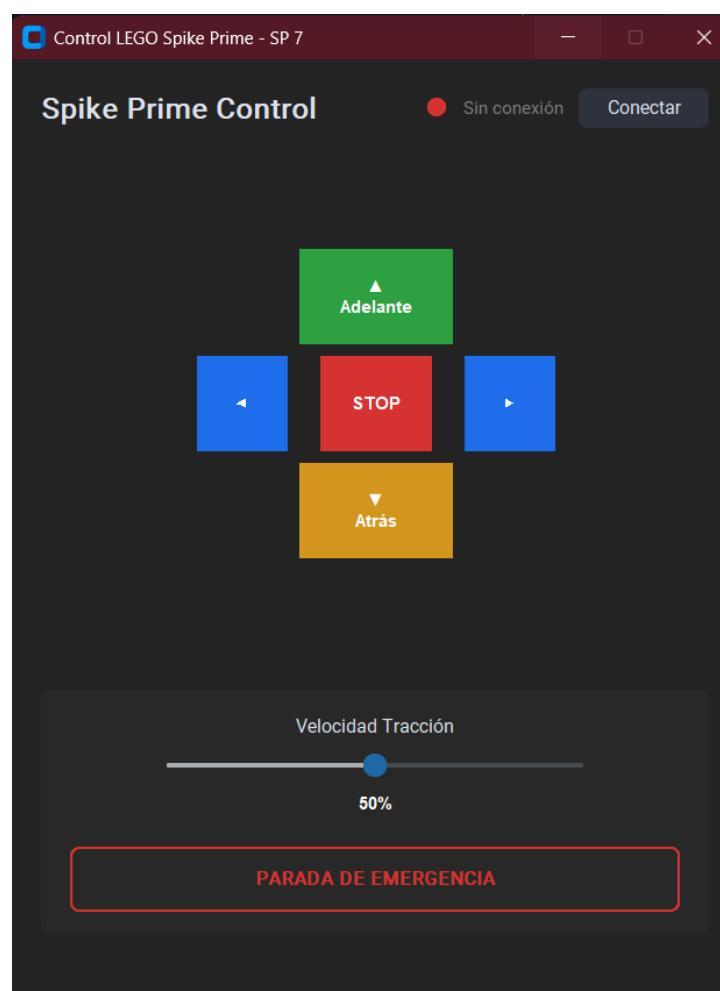


Figura 11: Interfaz gráfica de usuario (GUI).

7. Resultados

Se estableció exitosamente la comunicación entre la interfaz de usuario y el Hub del LEGO Spike Prime, lo que permitió la transferencia de datos necesarios para generar instrucciones de movimiento en los servomotores. Sin embargo, la implementación inicial se realizó mediante un Modelo Solicitud-Respuesta simple. Este enfoque limitó el control a la ejecución de una sola instrucción por transacción y resultó en una latencia significativa. A pesar de estas limitaciones, la autonomía integrada del robot permitió mantener cierta funcionalidad operativa.

7.1 Estado actual del proyecto

Respecto a la implementación del protocolo de comunicación mediante socket stream, demostró ser altamente efectiva en las pruebas de conectividad. Se logró establecer un enlace estable y continuo entre la interfaz de usuario y el Hub del LEGO Spike Prime, validando la integridad del flujo de datos. Durante la evaluación operativa, el sistema gestionó correctamente la transmisión de múltiples instrucciones secuenciales y simultáneas, permitiendo un control fluido del vehículo sin experimentar latencia perceptible ni pérdida de paquetes de información.

7.2 Problemas encontrados y solucionados

Incompatibilidad inicial entre los sensores/motores y la programación en Micro Python:

Durante las primeras etapas del proyecto, el equipo se enfrentó con dificultades para lograr que algunos sensores y motores del kit LEGO Spike Prime funcionaran de forma correcta junto con la librería de MicroPython. Esto se debió a la falta de experiencia previa con el entorno.

Para solucionarlo se revisó la documentación oficial, se realizaron pruebas individuales de cada sensor y motor, y se ajustó el código para usar únicamente las funciones compatibles. Esto permitió avanzar con la programación del robot.

Horario insuficiente para el trabajo colaborativo del equipo:

La coordinación del equipo se vió limitada debido a la falta de coincidencia en los horarios fuera de la hora de clases de la asignatura, lo que dificultó un poco avanzar de manera conjunta en las etapas iniciales de planificación. Durante esta fase, el trabajo en equipo se realizó mediante comunicación online a través de WhatsApp, lo cual permitió organizar tareas, pero no facilitaba la revisión detallada del robot ni la resolución rápida de dudas técnicas.

Para darle solución, el equipo agendó una reunión presencial fuera del horario de clases, en la cual se revisó de forma directa el robot en una etapa más avanzada de

sus movimientos. Esto permitió coordinar mejor las tareas, validar el funcionamiento físico del modelo y resolver problemas que eran difíciles de abordar solo en mensajería. Además, se mantuvieron las reuniones breves y comunicación continua vía WhatsApp.

Dificultad para codificar funciones avanzadas del robot:

Si bien las funciones básicas del robot (como moverse hacia adelante o retroceder) pudieron implementarse con rapidez y sin obstáculos, surgieron dificultades al intentar programar acciones más avanzadas, como maniobras combinadas, giros precisos o movimientos con mayor complejidad. La principal complicación no fue un error en el código, sino definir de forma clara la lógica necesaria para que el robot ejecuta estas acciones e instrucciones de forma adecuada y como se quería exactamente.

Como solución se investigó en diversos sitios de internet ejemplos de movimiento avanzado en robots similares, se descompuso las maniobras en pasos más pequeños y se crearon funciones modulares que permiten programar movimientos más complejos de forma controlada y progresiva.

8 Conclusión

En esta etapa del proyecto hemos logrado desarrollar y documentar los avances correspondientes, abordando los aspectos más relevantes del tema propuesto. Si bien aún queda trabajo por realizar, este proceso ha representado una oportunidad para aplicar tanto habilidades blandas —como el trabajo en equipo, la definición de roles, la comunicación efectiva y la organización interna— como habilidades duras, entre ellas la programación en Python orientada a dispositivos físicos, el uso de herramientas como Git y GitHub, y la integración de librerías y funciones avanzadas en Visual Studio Code.

En el aspecto de las habilidades duras, ha sido una experiencia desafiante a la vez que informativa sobre lo que es hacer un proyecto en la línea de algo profesional y el aprender nuevas habilidades dentro de un trabajo grupal que contiene una explicación extensa en tiempo.

Cada uno de estos ámbitos implicó una curva de aprendizaje y adaptación, pero como grupo consideramos que hemos progresado de forma satisfactoria. Paralelamente, se trabajó en la elaboración de reportes de progreso, bitácoras y actualizaciones en la carta Gantt, elementos que permitieron llevar un control ordenado y sistemático del desarrollo del proyecto.

Asimismo, esta experiencia ha sido enriquecedora al involucrarnos en aspectos de gestión más cercanos al ámbito empresarial, como la valoración del trabajo realizado, el registro de horas, la estimación de costos y el análisis de problemas surgidos durante el proceso. Todo lo anterior ha contribuido a fortalecer tanto nuestras competencias técnicas como nuestras capacidades organizacionales, reafirmando la solidez del avance logrado hasta esta fase del proyecto.

Para las siguientes etapas del proyecto, aún faltan completar actividades de gran importancia. En la fase de pruebas y ajustes, será necesario finalizar las pruebas de movimientos y giros del vehículo, continuar con la identificación y corrección de errores detectados durante la ejecución, y realizar las pruebas finales de desplazamiento frente a obstáculos.

En la fase de programación, se avanzará en el diseño de interfaces adicionales, se completará la implementación del sistema de envío de instrucciones mediante socket stream y se desarrollará el ejecutable final del proyecto, con el fin de consolidar el funcionamiento integral del sistema cliente-servidor.

Respecto a la fase de diseño, se necesita imprimir los últimos diseños de los obstáculos para observar el comportamiento del vehículo en escenarios simulados.

Finalmente, en la fase de documentación y entrega, se deberán completar la elaboración y corrección de informes, así como la preparación de la segunda presentación del proyecto.

9. Referencias

- LEGO Education. (s.f.). SPIKE. Lego Education SPIKE.
<https://spike.legoeducation.com/>
- Valk, L. (s. f.). Pybricks. Pybricks. <https://pybricks.com/>
- The LEGO® Group. (s.f.). LEGO® MINDSTORMS®| About. Mindstorm.
<https://www.lego.com/en-us/themes/mindstorms/about>
- UTA. (s.f.). GRUPO 7 - Redmine. Pomerape UTA.
<http://pomerape.uta.cl/redmine/projects/grupo-7-2025>
- Prof. Bricks. (12 de Julio de 2024). *Mejora tus lecciones con este coche teledirigido LEGO SPIKE Prime*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UQwJ1xpK3iM>
- Ayleen Humire, Brandon Quispe, German Castro, Claudio Pinazo, Daniela Poma (30 de octubre), [Proyecto-1](#). github.