



Ciudad de México, a 7 de abril de 2017

COMUNICADO DE PRENSA

CAMINADORA VIRTUAL, ALTERNATIVA POLITÉCNICA PARA COMBATIR OBESIDAD

- Es una alternativa para hacer ejercicio de forma divertida que pretende fomentar la actividad física en las personas

C-278

Desarrollada por estudiantes del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyT) 7 "Cuauhtémoc", *Virtual Healthy Games* es una caminadora o centro de entretenimiento que combina videojuegos con ejercicio al usar la realidad virtual, por lo que se constituye en una alternativa para ayudar a disminuir la obesidad y el sobrepeso.

El prototipo fue creado por Cuauhtémoc Romero Vásquez, Arturo Cruz Tobon, Luis Soto Ruiz, Mario Méndez Alva y Ángel Vidals Vázquez, quienes comentaron que está integrado por una aplicación que contiene el juego, un teléfono móvil, lentes de realidad virtual, una computadora y una caminadora, que fue reconstruida con materiales reciclados como tubos de plástico, ventiladores y la parte superior de un diablito de carga.

Sus componentes fueron conectados por *Wifi* y por un giroscopio (sensores capaces de detectar los movimientos del usuario o la dirección en la que mira) para reflejarlo en la pantalla de los lentes.



Virtual Healthy Games funciona cuando la persona abre la aplicación en el celular y en la computadora, se sube a la caminadora, se coloca los lentes y empieza a andar o hacer los movimientos que requiere el juego.

Romero Vásquez comentó que el usuario puede estar el tiempo que desee debido a que el equipo no se calienta, ya que cuenta con un ventilador que evita que se dañe.

Los politécnicos en un futuro pretenden añadir a los lentes un campo de 360 grados para poder observar más elementos y realizar mayores movimientos. También adaptarán un sistema que genere energía eléctrica por medio de bobinas para que sea autosustentable y permita cargar la computadora mientras el usuario juega.



===000===