3. Promover el ejercicio físico

En la actualidad, existe una proliferación de dispositivos tecnológicos diseñados con el propósito de mejorar la salud física de los usuarios. Estos dispositivos, comúnmente conocidos como "*wearables* " (dispositivos portables), se ubican en diversas partes del cuerpo y recopilan información a través de sus sensores. La información recabada puede ser visualizada directamente por el usuario o transmitida a otro dispositivo, como un teléfono móvil, encargado de analizarla y presentar los resultados relativos a la actividad deportiva. Algunos ejemplos de estos dispositivos incluyen las pulseras deportivas o "*smartbands*," los relojes inteligentes o "*smartwatches*," pulsómetros, entre otros. En este contexto, es factible fomentar la realización de actividad física mediante aplicaciones móviles programadas que hagan uso de los sensores integrados en el propio dispositivo con dicho propósito.

Un grupo de estudiantes en Massachusetts, Estados Unidos, conscientes de la necesidad de promover la actividad física, especialmente entre los jóvenes, se propuso crear una aplicación con el objetivo de estimular la realización de rutinas de ejercicios diarios. La motivación para el desarrollo de esta aplicación surgió al identificar deficiencias en las aplicaciones existentes. Por ejemplo, aplicaciones como **NikeRun** carecen de una narrativa atractiva, mientras que otras aplicaciones gamificadas, como *ZombieRun*, no ofrecen un componente físico adecuado para niños pequeños.

Como respuesta a estas limitaciones, decidieron concebir una aplicación que, mediante el uso de realidad aumentada y basándose en mapas, incentivara la actividad física, especialmente dirigida a aquellos que normalmente no disfrutan del ejercicio. La singularidad de esta aplicación radica en su capacidad para disfrazar las rutinas de ejercicio con una historia divertida, interactiva y amigable, proporcionando así una experiencia atractiva para niños y jóvenes.

https://www.youtube.com/embed/aVM3Tw5BUBE?si=44oVPcsGUBoq7dLR

Vídeo 3.1. Christine Keung [Christine Keung]. (c. 2013, marzo 10). *CS Demo Video* [Vídeo]. Youtube. Recuperado 19 de diciembre de 2023, de https://youtu.be/aVM3Tw5BUBE?si=44oVPcsGUBoq7dLR

Copyright 2026

Revision #5
Created 2023-12-19 21:56:53 CET by Iván Heredia
Updated 2024-01-04 13:27:58 CET by Iván Heredia

Copyright 2026