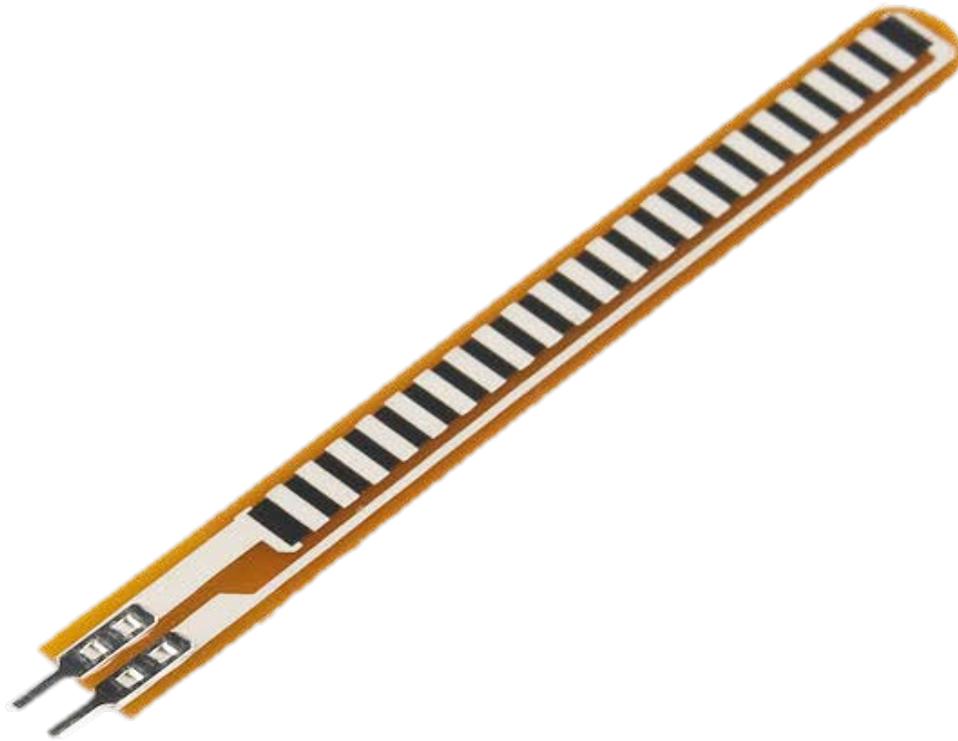




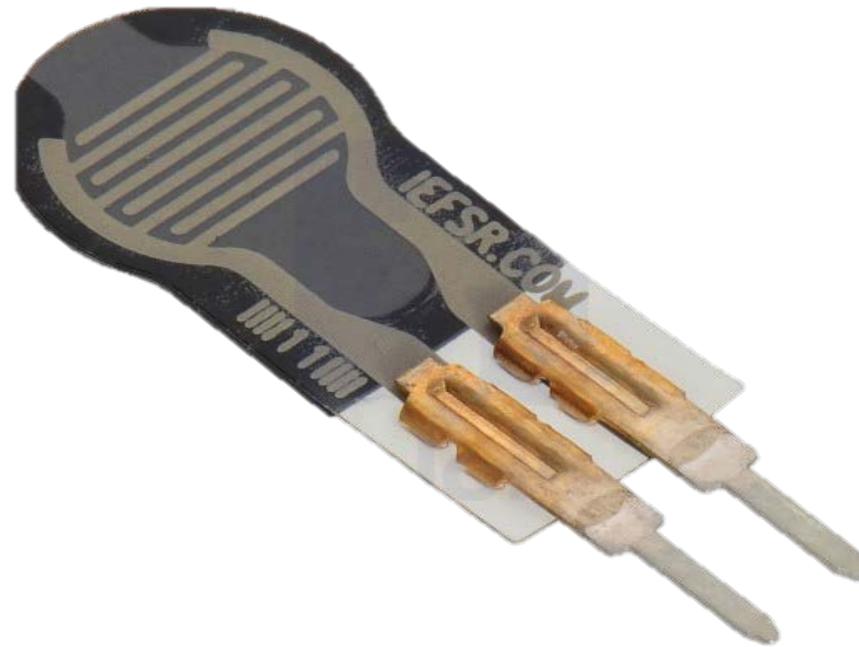
Glovkey

“Control the world”

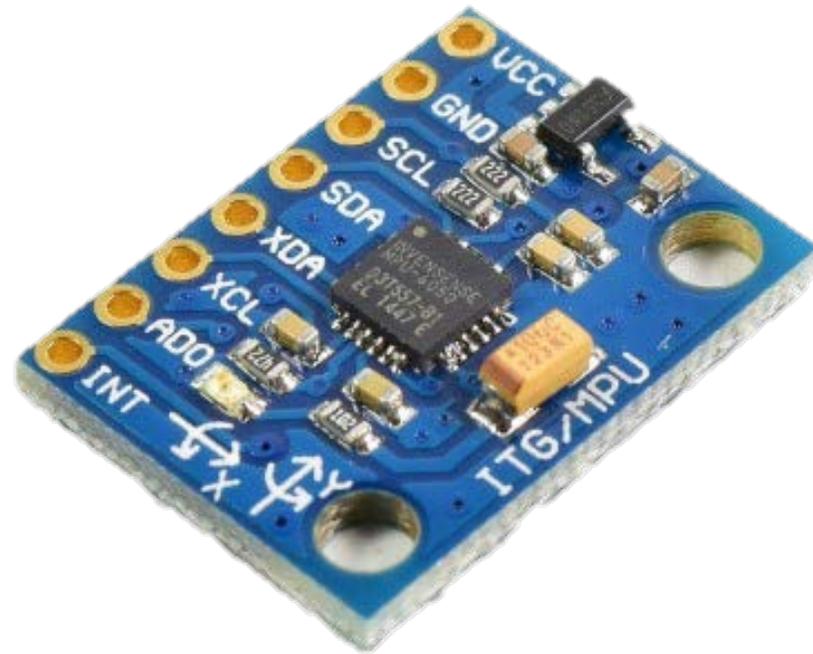
¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



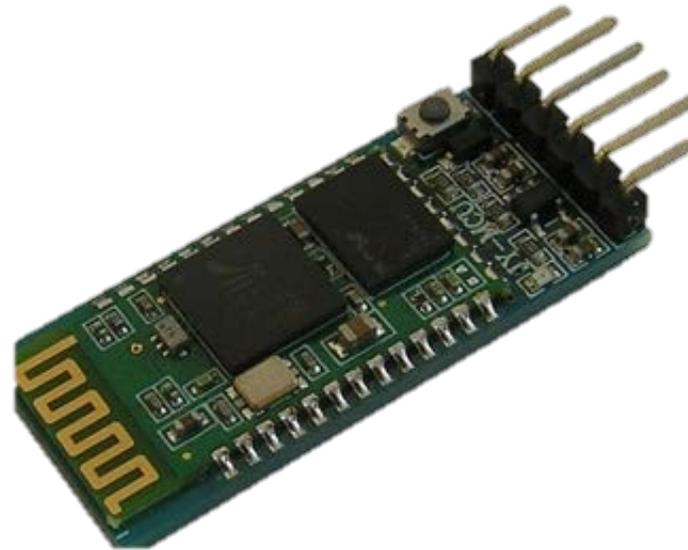
¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



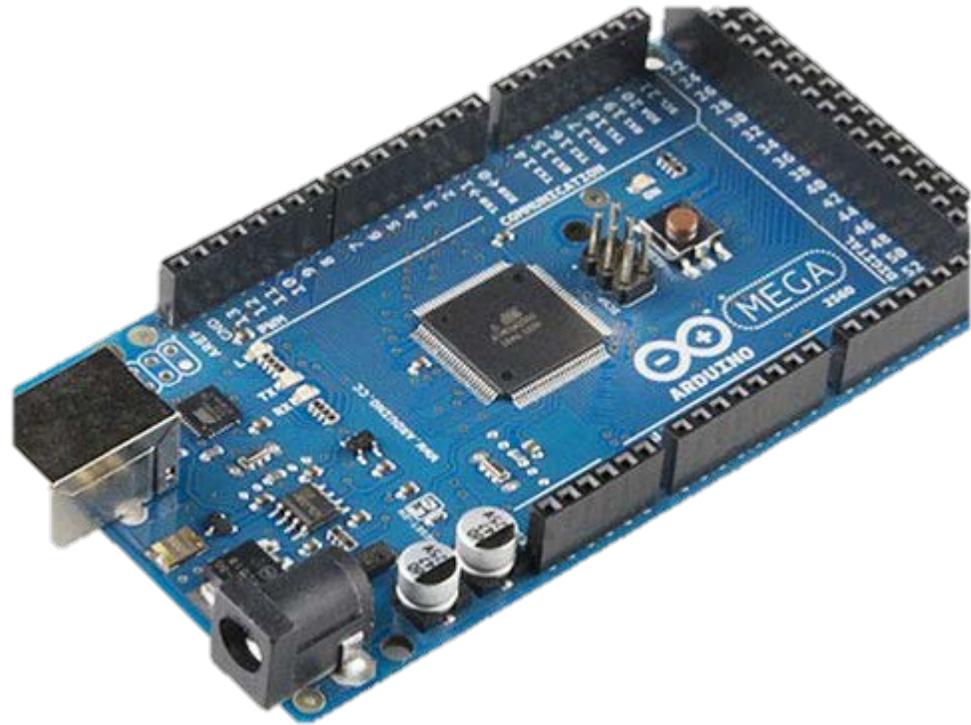
¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



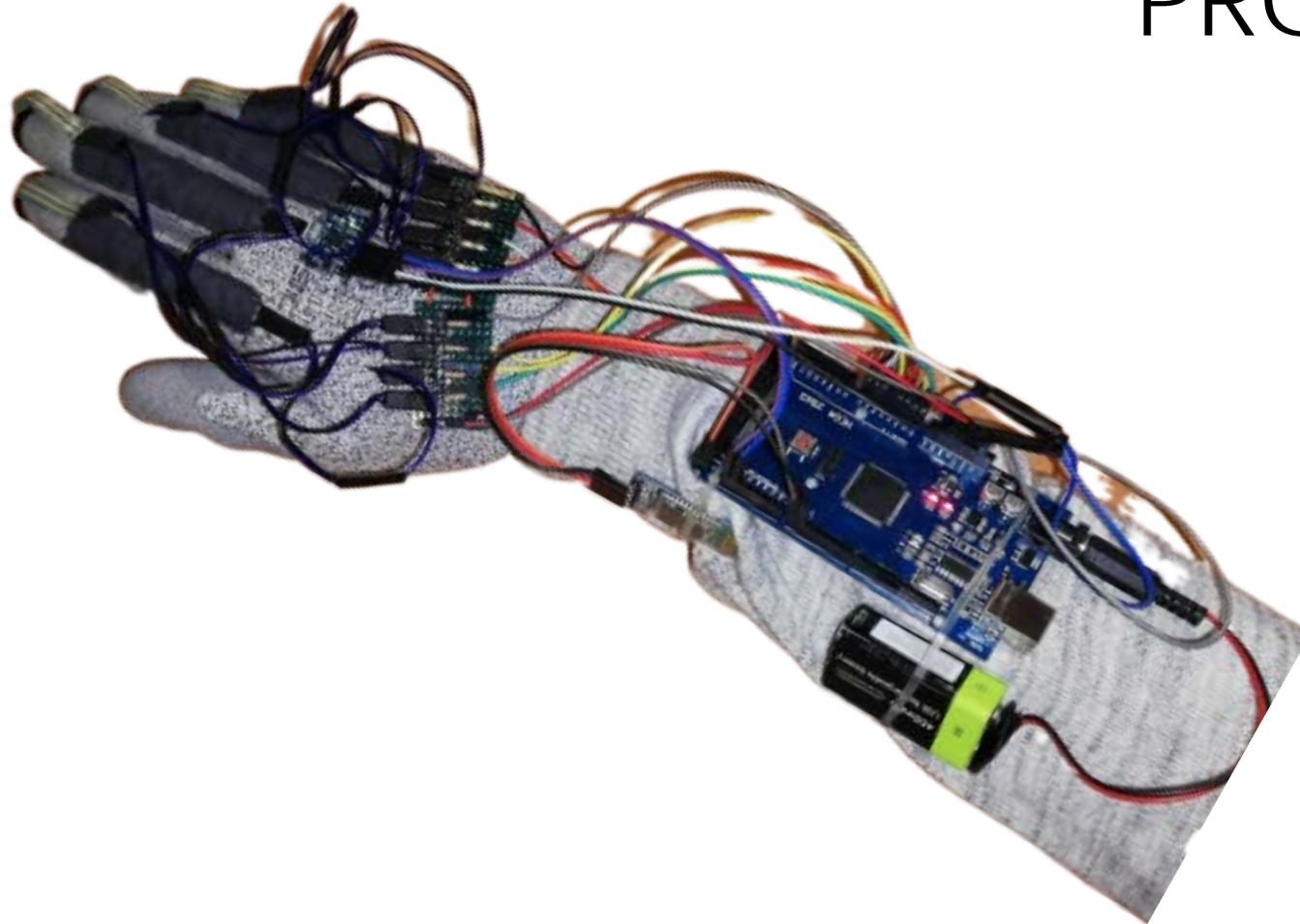
¿QUÉ INCLUYE NUESTRO PROTOTIPO?



¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



¿QUÉ INCLUYE NUESTRO
PROTOTIPO?



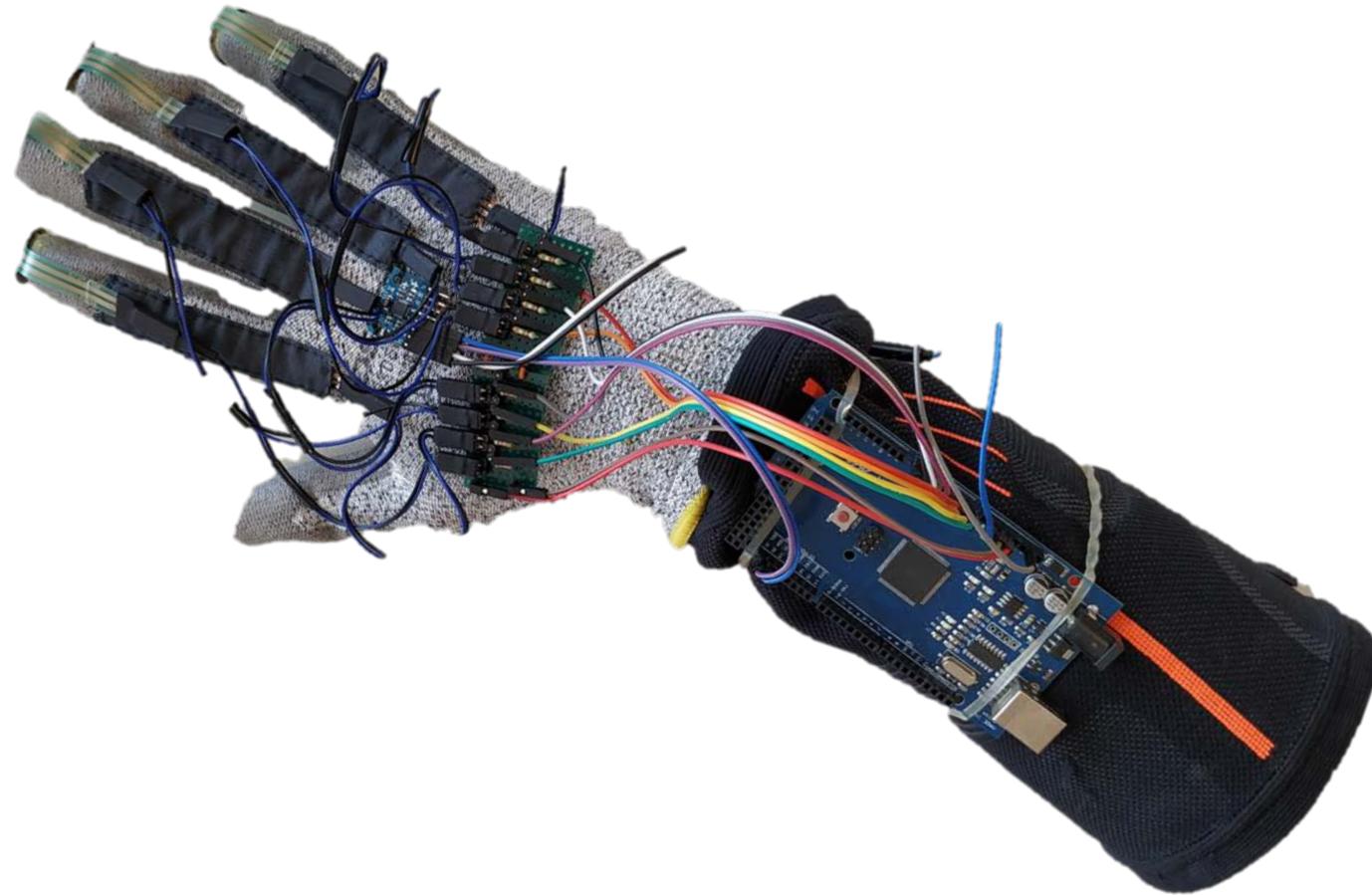
PROCESO DE DISEÑO



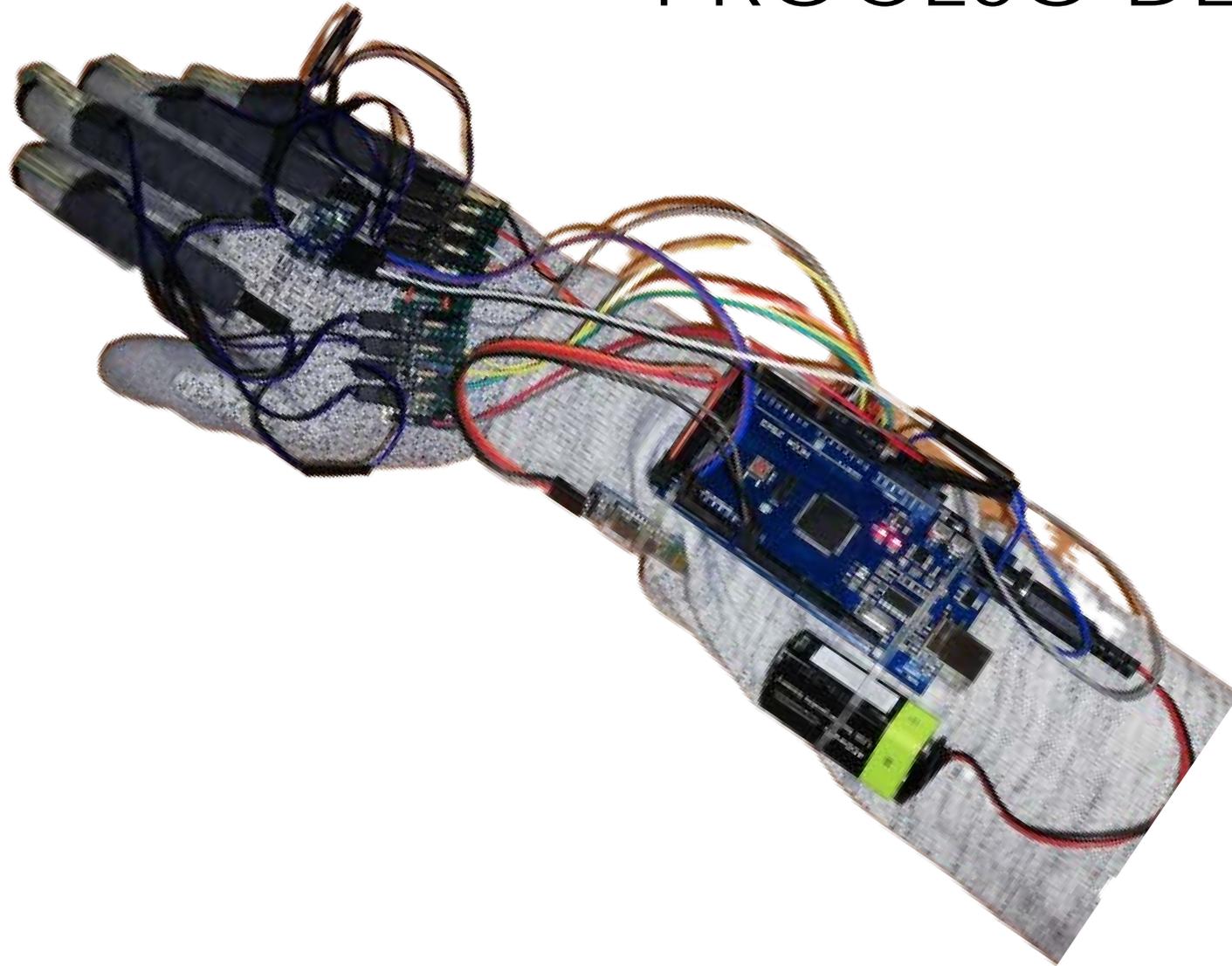


PROCESO DE DISEÑO

PROCESO DE DISEÑO



PROCESO DE DISEÑO

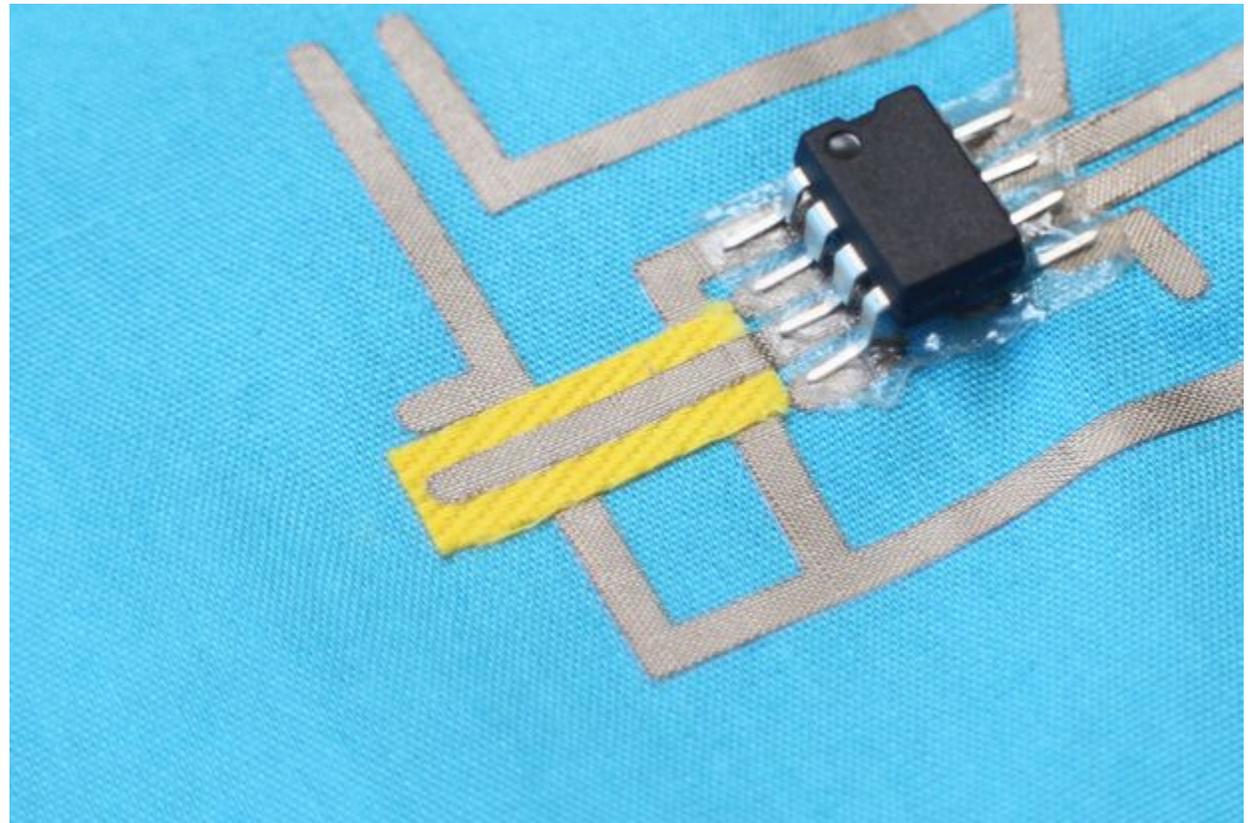




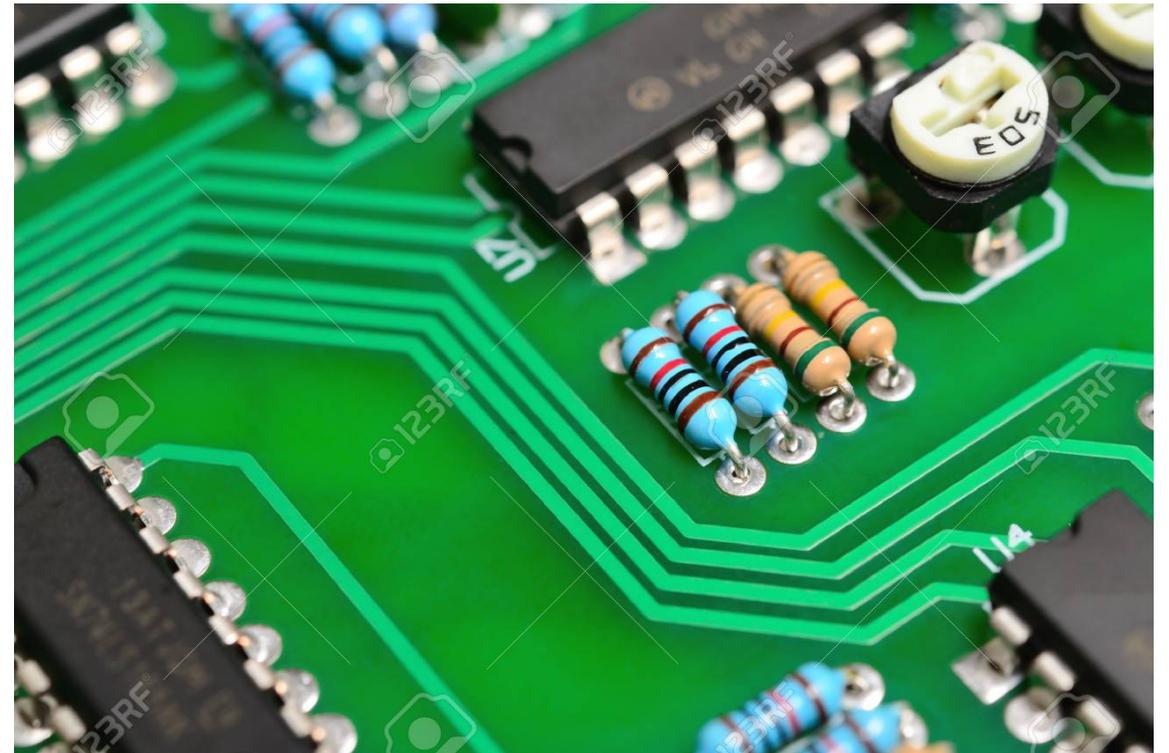
LÍNEAS DE FUTURO



- Tela conductora
- Diseño PCB
- Incorporación de sensores
- Aplicación de usuario
- Segundo guante



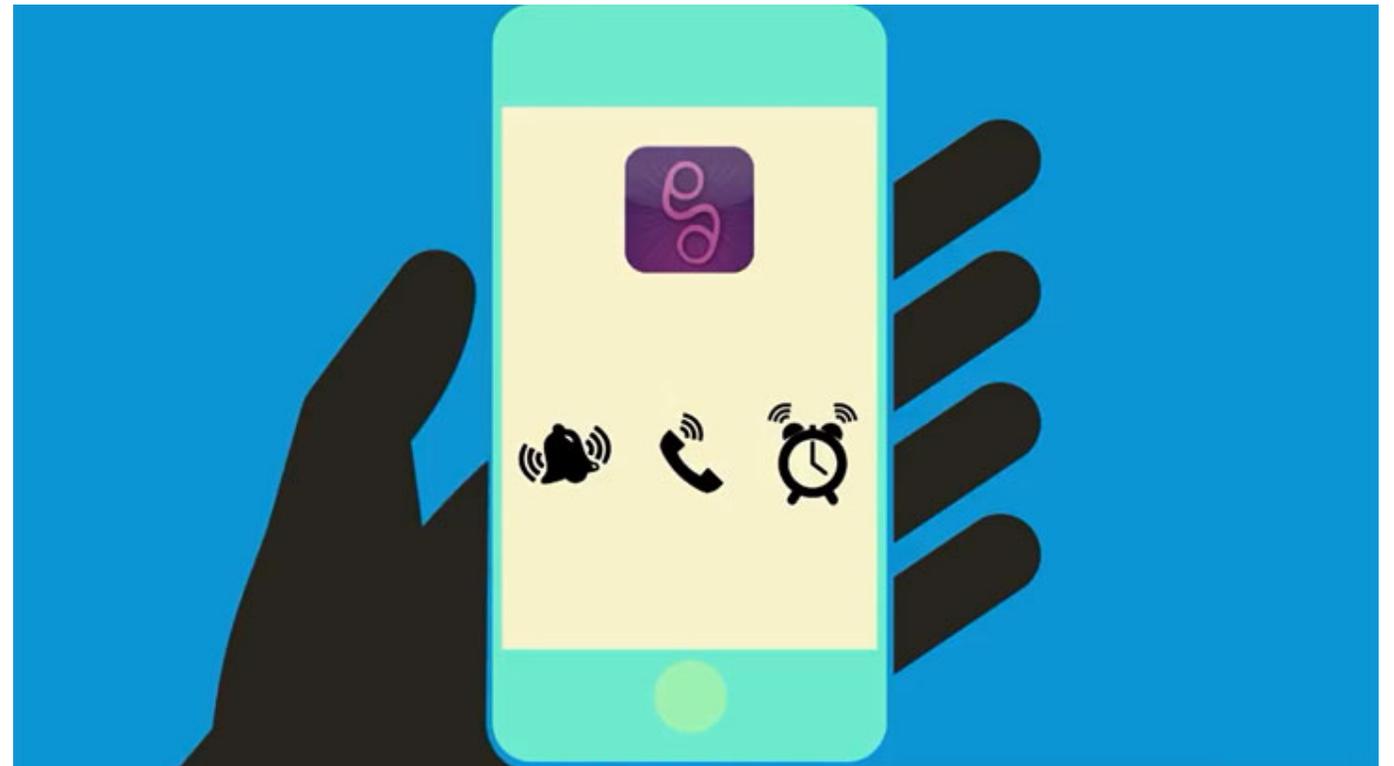
- Tela conductora
- Diseño PCB
- Incorporación de sensores
- Aplicación de usuario
- Segundo guante



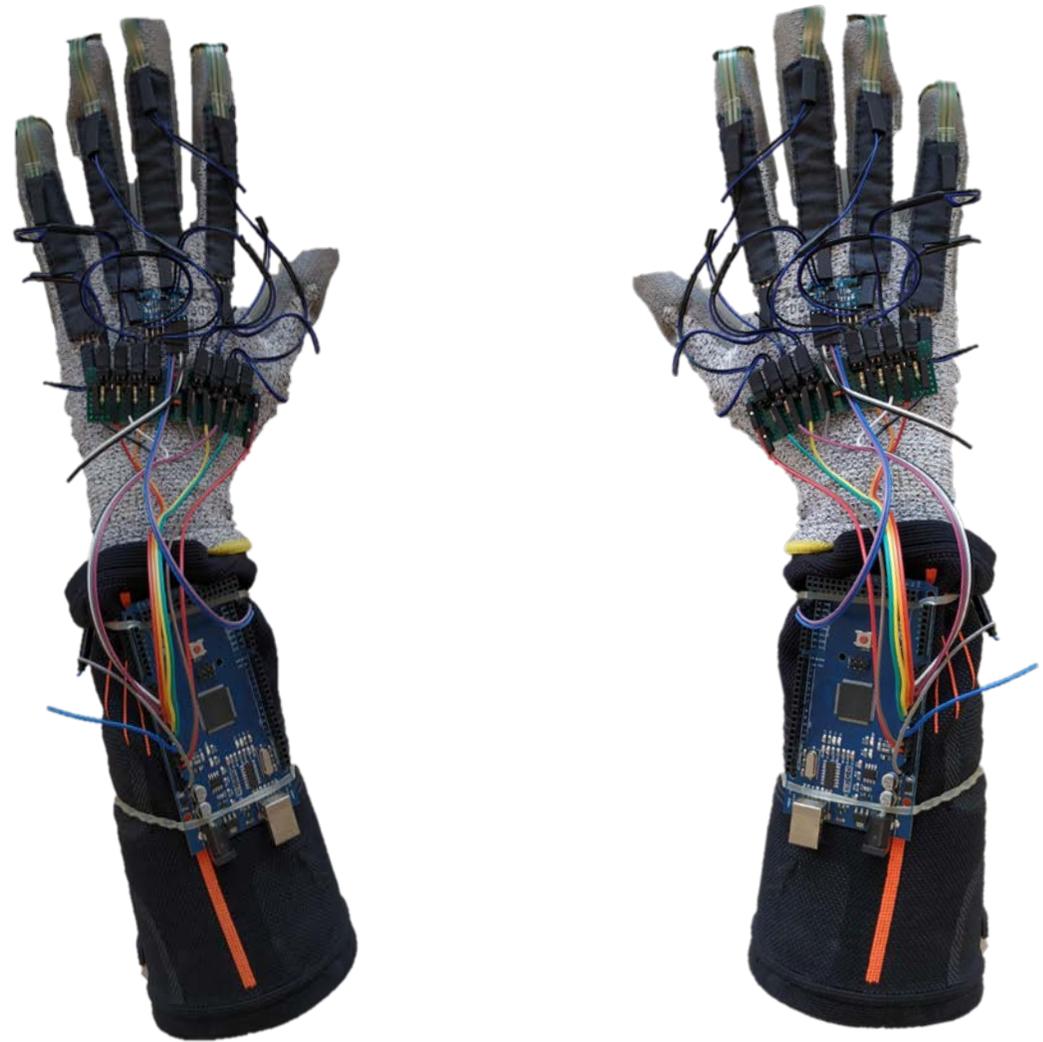
- Tela conductora
- Diseño PCB
- Incorporación de sensores
- Aplicación de usuario
- Segundo guante



- Tela conductora
- Diseño PCB
- Incorporación de sensores
- Aplicación de usuario
- Segundo guante



- Tela conductora
- Diseño PCB
- Incorporación de sensores
- Aplicación de usuario
- Segundo guante



FUTURAS APLICACIONES



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



- Presentaciones TED
- Instrumentos musicales
- Ayuda a la rehabilitación
- Simulación de un brazo robótico
- Realidad virtual (VR)
- Actividades psicomotrices



