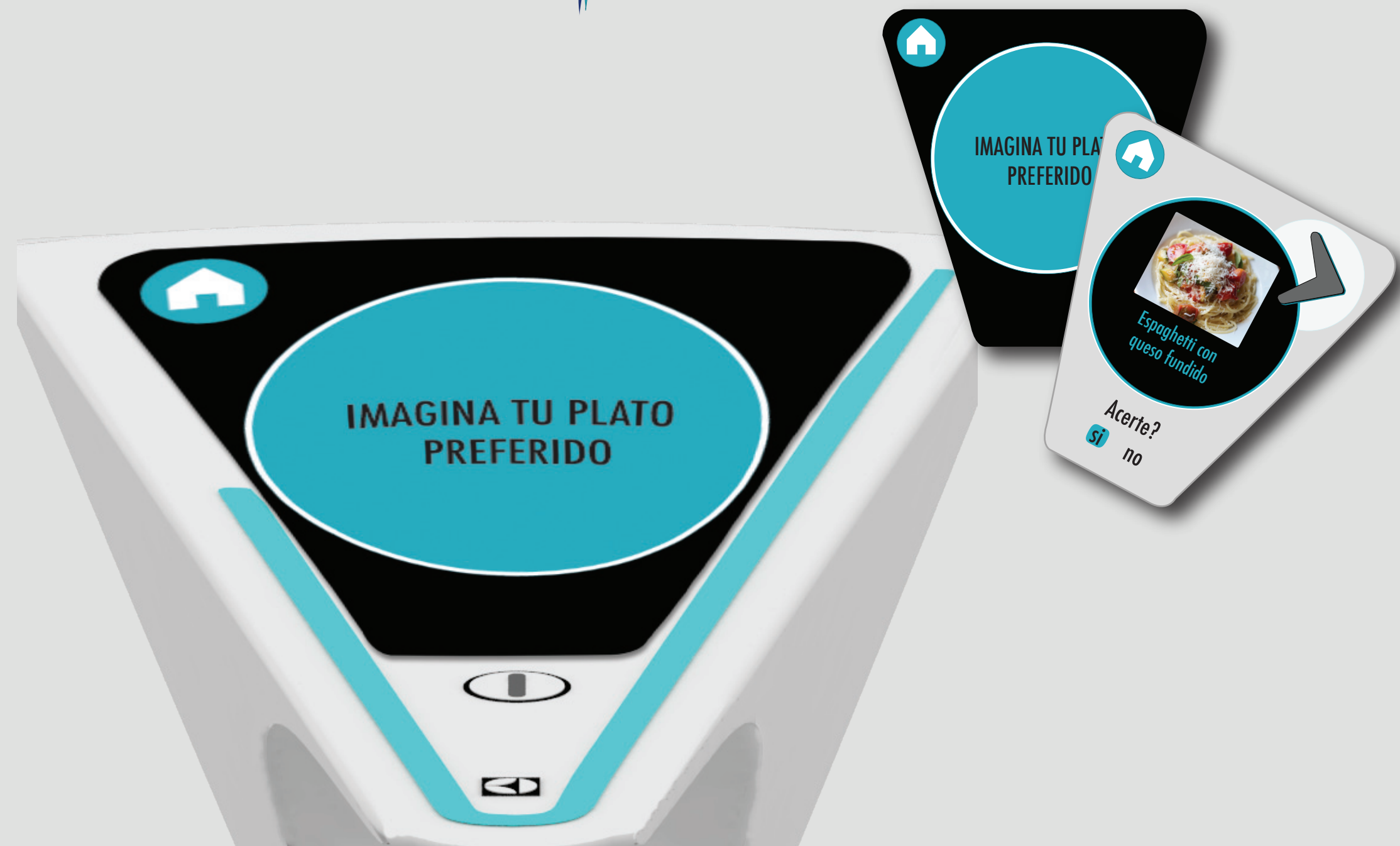


Spinner



Este juego de girar dependiendo de la fuerza aplicada se detendrá en frente de un jugador y él tendrá que mirar fijamente la pantalla e imaginar en el plato de su preferencia. Una luz azul recorrerá la superficie como indicador de lectura facial. Esto tomará 6 segundos. Retar la máquina será un objetivo difícil de lograr.

Evolucionando la experiencia de cocinar



Luego de que todos los jugadores hayan participado, el dispositivo configurará cual de los platos es el más deseado por los jugadores y este emergerá en el display.

Qué mejor forma de ponerle un poco de picante al entorno de cocinar en compañía...

El dispositivo dará la opción de transferir el plato elegido a diferentes dispositivos inteligentes en el hogar. Cada plato cuenta su receta y posibilidad de contactar un experto que orientará al grupo en el proceso de cocción.



Luego de haber ingresado los alimentos, se elegirá el número de personas que jugarán. Dependiendo el número de jugadores, el sistema seleccionará la cantidad de platos que aparecerán en el display. En esta etapa los miembros silenciosamente elegirán su plato preferido. La etapa más divertida inicia cuando se da en comando de rotación. Primer jugador con su dedo índice impulsa el dispositivo a rotar en su propio eje.

Spinner es un juego culinario diseñado para que la actividad de cocinar sea aún más divertida. El dispositivo trabaja por medio de algoritmos y una cámara de detección que a través de sensores térmicos identifica por medio de vasos sanguíneos, gestos, respiración entre otros factores qué plato de comida prefieres y te retará desafiarte.

El producto levita levemente sobre la superficie utilizando tecnología Maglev lo que proporciona mejor rotación del dispositivo a la hora del juego. Su diseño limpio y sencillo se acopla al lenguaje minimalista y escandivo de Electrolux.

Para el 2050 se estima que las personas al tener largos periodos laborales dispondrán de menor tiempo para realizar actividades junto a sus familiares y amigos. A consecuencia de esto, el concepto de cocinar adquiere otras percepciones. Actualmente, el cocinar está pasando de ser una tarea o necesidad y se está convirtiendo en un pasatiempo y un espacio de entrenamiento para compartir con los seres queridos.

Spinner se diseñó para personas que aunque no poseen grandes cualidades culinarias, disfrutan cocinar en compañía. Por esta razón, el juego inicia ingresando los ingredientes disponibles en la cocina y la base de datos configura platos de comida con los elementos seleccionados.

La pantalla se activa por medio del comando de encendido el cual se puede observar en la superficie del dispositivo. El diseño de la interface es simple y claro.

