

Resumen

Este proyecto está orientado al diseño e implementación de un entorno virtual de navegación que nos permita simular el mando de un buque. Integrando en este las mismas funcionalidades que se incluyen en el puente de mando de una unidad.

Para su desarrollo contamos con productos comerciales de fácil adquisición en el mercado local, los cuales serán obtenidos con el monto asignado por parte de la institución responsable.

La simulación, parte principal del presente proyecto se logra a través del empleo de un software comercial de navegación que permite la simulación de embarcaciones por medio de un ordenador, maniobrando algunas naves en diferentes ambientes inclusive con los efectos del viento y la corriente, además del empleo de varios equipos y complementos infraestructurales y la realización de algunas adecuaciones de una sala de navegación, con el fin de lograr un ambiente propicio y similar que aparente las condiciones reales de navegación a bordo de una unidad.

Los beneficiarios directos del resultado de este proyecto son los guardiamarinas de tercer y cuarto año de la escuela superior naval quienes durante los periodos de entrenamiento asignados pondrán a prueba sus capacidades, habilidades y desarrollarán destrezas concernientes a la navegación y maniobra de buques, condiciones a dominar por el futuro oficial de marina.

Palabras Claves: Entorno Virtual, software comercial, simulacion, navegación, maniobra de buques.