Se poate observa ca din ce in ce mai multe dispozitive inteligente conectate la internet isi gasesc locul in bratele utilizatorilor si prezinta un impact imens asupra activitatii acestora. Ele ofera diverse motive si scenarii pentru care merita a fi folosite si totodata sporesc aprecierea utilizatorilor fata de acestea. Prezinta roluri diverse, incepand cu forme de divertisment si relaxare pentru utilizatori, precum tableta, smartphone-ul sau becuri inteligente si continuand pana la roluri indispensabile mentinerii vietii, cum ar fi aparetele pentru diabetici. Aceste dispozitive inteligente sunt adunate intr-o mare familie imensa de inventii si sunt cunoscute sub termenul de Internet of Things, sau IoT asa cum a fost mentionat de-a lungul acestui document.

Astfel, ca o contributie asupra acestei familii IoT, mentionata adineauri si totodata incercand sa sporeasca tipurile si utilitatea unor astfel de inventii ce vin in ajutorul oamenilor, va fi prezentat un dispozitiv ce reprezinta proiectul de licenta descris in aceasta teza. Urmand, de-a lungul acestui capitol sa fie prezentata in detaliu arhitectura proiectului, precum si stagiile de dezvoltare, dar si de cercetare care au avut loc in evolutia lui.