|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | |
| **Elaborado para:** | Código IoT |
|  |  |
| **Fecha de elaboración:** | 11 de junio de 2022 |
| **Vigencia:** | 30 días naturales |
|  |  |
| **Elaborado por**  **:**  **Revisado por**  **:** | Domingo Rosales Álvarez, Juan Manuel Hernández Lara y Armando Cruz Cruz  Hugo Escalpelo |
|  |  |
| **Documento:** | Plan de acción del Proyecto Capstone |
|  | |

Plan de acción del proyecto Capstone

Lele la Muñeca Inteligente

|  |  |
| --- | --- |
| Curso Internet de las Cosas |  |
|  |  |
| Numero de equipo | 28 |
| Integrantes del equipo | Domingo Rosales Álvarez  Juan Manuel Hernández Lara |
|  | Armando Cruz Cruz |
|  |  |
|  |  |
| Representante del equipo | Domingo Rosales Álvarez |
| Título del proyecto | Lele la Muñeca Inteligente |
| Objetivos generales | Desarrollar un dispositivo IoT que interactúe en diferentes escenarios utilizando sensores y actuadores para el monitoreo y control del usuario y de su entorno, para abrir un nuevo mercado para la muñeca otomí desarrollada por los artesanos del estado de Querétaro.  Trabajo decente y crecimiento económico a través de la integración de tecnologías a los productos artesanales .  Mitigar la pobreza a través de la creación de empleos evitando la migración de los artesanos por falta de fuentes de empleo. |
| Objetivos específicos | 1. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para identificar usuario por reconocimiento facial 2. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para tomar la temperatura corporal del usuario cuando detecte la presencia de este 3. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para monitorear la temperatura y humedad del ambiente 4. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para cerrar y abrir la puerta ordenado por voz 5. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para prender y apagar la luz ordenado por voz 6. Diseñar y desarrollar el software y hardware requerido para control de un dispositivo casero ordenado por voz 7. Almacenar la información de los sensores y actuadores para su análisis |
|  |  |
|  |  |
| Descripción del proyecto | Diseñar y desarrollar la tecnología requerida para ser implementada en una muñeca artesanal y hacerla de capaz de interactuar con el usuario y su entorno, utilizando tecnología IoT. |
| Productos | Muñeca Artesanal Inteligente que genere valor agregado a la comunidad indígena. |
| Servicios | Mantenimiento del sistema |
|  | Análisis de los datos |
|  |  |
| Resultados esperados | Generación de un mercado donde se integren productos artesanales y tecnología de vanguardia.  Incrementar las ventas y el ingreso familiar de los artesanos  Generación de datos para análisis de comportamientos de los usuarios y sus localizaciones, lo que permitirá conocer el mercado objetivo. |
| Rol del miembro | Domingo Rosales Álvarez, Integración de los componentes  Juan Manuel Hernández Lara , Electrónica e interconexión |
|  | Armando Cruz Cruz, desarrollo Software |
|  |  |
| Comentario & evaluación | <histórico de comentarios de los facilitadores involucrados> |