

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TECÁMAC

TEMA: Proyecto (casa domótica)

ALUMNOS:

- Ortega Becerril Marcos Edgar
- Pérez de la Concha Armando
- Reyes García Miguel Ángel
- Rodríguez Díaz Roberto

Fecha: 26 de Enero de 2016



ESPECIFICACIONES

La propuesta que se plantea para el proyecto es realizar una **casa domótica** programada con una placa de arduino y controlada por medio de una aplicación de Android.

Los servicios domóticos de la vivienda que se quiere lograr son 4 grandes grupos en los que se agrupan los servicios domóticos: ahorro energía, confort, seguridad y comunicaciones.

El proyecto de la casa domótica se va a realizar para una vivienda de construcción de dos plantas. En la planta baja se encuentra el garaje, salón-comedor, cocina, baño y un dormitorio individual mientras que en la planta superior se localizan dos dormitorios individuales, un baño y un dormitorio principal.

Los servicios con los que tendría la vivienda son los siguientes:

- Encendido de luces.
- Controlar la intensidad de las luces
- Abrir puertas de garaje.
- Abrir y cerrar ventanas.
- Sistema de seguridad.

REQUERIMIENTOS

La idea del proyecto es desarrollar un prototipo a escala de un sistema domótico, en el cual por medio de una aplicación Android, controlar ciertas partes y acciones en la casa prototipo, implementando la tecnología para la comunicación entre la casa prototipo y el dispositivo móvil

Los requerimientos para la realización del proyecto de la casa domótica se dividen en dos partes, los requerimientos funcionales y no funcionales, a continuación se describe una lista de estos.

Requerimientos funcionales

- La aplicación deberá tener un sistema de logueo por el cual el usuario ingrese a la funcionalidad de la aplicación
- La aplicación deberá manejar correctamente el encendido y apagado de luces de todas las habitaciones de la casa.
- La aplicación deberá tener el control del sistema de seguridad y alertar a los habitantes en caso de que se quiera tener acceso a ella.
- La aplicación deberá tener el control de puertas y ventanas, así como del acceso de vehículos.

- El sistema deberá contar con un sensor de movimiento para el encendido automático de luces (en caso de estar oscuro) así como el apagado del mismo por ausencia de presencia
- La instalación de los sensores y cableado dentro de la casa prototipo, deberá estar colocada de manera discreta.

Requerimientos no funcionales

- El software de la aplicación móvil debe ser intuitivo y amigable para el usuario
- El software de la aplicación móvil deberá responder de una manera rápida y eficaz a las solicitudes del usuario.
- El software deberá poder ser instalable en cualquier dispositivo con sistema operativo Android.
- Ante un caso de pérdida u olvido de clave, el sistema deberá garantizar la seguridad de acceso al sistema

OBJETIVO GENERAL

Crear una casa domótica la cual será controlada mediante una aplicación en un dispositivo móvil en cuanto a puertas, ventanas, luces, etc. Para poder conocer las tecnologías de hoy en día como pueden ser establecidas en una casa.

Objetivos Específicos

- Tener el material adecuado para la estructura de la casa
- Hacer una aplicación para controlar la casa
- Insertar nuevas funciones de hoy en día en la casa
- Hacer de un buen funcionamiento en general para la casa
- Permitir que la aplicación se conecte automáticamente a la casa
- Tener un encendido automático mediante la aplicación
- Tener un control de luces de (baño, garaje, recamaras)
- Tener seguridad en la vivienda

7.-Socios claves *google *apple *amazon	8.-Actividades claves *animaciones *dificultades *diseño *sonido *colores	1.-Propuestas de valor *entretenimiento *comodidad *ecología	4.-Relaciones con los clientes *personalización de la aplicación *poder manipular los *redes sociales	2.-Segmentos de clientes *mayores de edad con tarjeta de crédito *personas con posibilidad de pagar la aplicación
	6.-Recursos claves *computadora y un dispositivo móvil (Android) * dispositivo móvil (IOS) *JDK *placa de arduino		3.-Canales de distribución *redes sociales *publicidad por internet *play store *appstore	
9.-Estructura de costos *marketing *comida *transporte *equipo de trabajo			5.-Fuente de ingresos *usabilidad *buena app *pago electrónico *deposito *dinero electrónico	