|  |  |
| --- | --- |
| Resultado de imagen de centralita  **Sistema complejo de emergencias (SCE)**  **Captura y Representación de Decisiones de Diseño** | Descripción breve  [Capte la atención del lector con un resumen atractivo. Este resumen es una breve descripción del documento. Cuando esté listo para agregar contenido, haga clic aquí y empiece a escribir.]  Javier Barrio, María Gutiérrez, David Robles, Álvaro Noguerales, Adrián Gómez de Juan y Alex Aguilar.  Diseño y Arquitectura de Software |

1. Roles:

* Arquitectos de Software Seniors: Javier Barrio y María Gutiérrez.
* Arquitectos Software Juniors: Adrián Gómez De Juan y Alejandro Aguilar.
* Arquitectos Software Cognitivos: David Robles y Álvaro Noguerales.

1. Capturas de Pantalla de ADMentor:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hardware | | |
|  | Sensores | El sistema tendrá unos sensores para detectar las emergencias. |
|  | Sensores Información | El sistema tendrá unos sensores que envían la información a un centro de control remoto (BD SCE). |
|  | MTT | El sistema tendrá un modulo de traducción textual simultanea para conectarse internacionalmente en tiempo real y compartir la información. |
|  | Extensión | El sistema debe cubrir una región concreta, incluyendo ciudades, pueblos y costas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Base de Datos | | |
|  | BD SCE | El sistema tendrá una base de datos llamada SCE que almacena y permite el acceso a los datos. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interfaz | | |
|  | Interfaz Madre | El sistema tendrá una interfaz genérica que regulará al resto. |
|  | Interfaz Centralizada | El sistema tendrá una Interfaz, la cual, tendrá conexión activa con el resto del sistema |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gestor | | |
|  | G. Emergencias | El sistema tendrá un gestor que regulará las emergencias. |
|  | G. Identificador Llamadas | El sistema tendrá un gestor que identificará las llamadas mediante un número y un audio. |
|  | G. Llamadas | El sistema tendrá un gestor que regulará las llamadas tanto internas como externas. |
|  | G. Rango Llamadas | El sistema tendrá un gestor que organiza las llamadas en una cola de máximo 20. |
|  | G. Distribución de llamadas. | El sistema tendrá un gestor que organiza las llamadas entre los operadores libres. |
|  | G. Eventos | El sistema tendrá un gestor que regulará eventos de manera simultánea. |
|  | G. Notificación Eventos | El sistema tendrá un gestor de eventos que enviará un SMS y una alerta al sistema |
|  | G. Usuarios | El sistema tendrá un gestor de usuarios que regulará un sistema de suscripciones para usuarios. |
|  | G. Notificación Usuarios | El sistema tendrá un gestor de usuarios que les notificará eventos en tiempo real a Smartphones y tablets. |
|  | G. Recursos | El sistema tendrá un gestor de recursos que le permitirá organizarlos. |
|  | G. Recursos de Usuarios | El sistema tendrá un gestor de usuarios que les permitirá administrar sistemas, operarios de emergencia y de unidades. |
|  | G. Recursos para Emergencias | El sistema tendrá un gestor de recursos que les permitirá asignar recursos a emergencias concretas |
|  | G. Recursos Unidades | El sistema tendrá un gestor de recursos que permitirá asignar unidades activas para una emergencia. |
|  | G. Recursos Algoritmo | El sistema tendrá un gestor de recursos que utilizará un algoritmo para optimizar las rutas y a su vez los recursos. |
|  | G. Orden Eventos | El sistema tendrá un gestor de eventos que los organizará por prioridad. |
|  | G. Asignación Eventos | El sistema tendrá un gestor de eventos que los organizará entre los operarios libres. |
|  | G. Comunicaciones | El sistema tendrá un gestor de comunicaciones para regularlas. |
|  | G. Comunicaciones Policía | El sistema tendrá un gestor de comunicaciones que regulará estas con la policía y la UME mediante cifrado de radio. |

1. Descripción de los resultados para cada tarea:
2. Tabla de Tiempos:
3. Conclusiones en base a lecciones aprendidas:
4. Bibliografía:
5. Anexo con todos los tiempos Estimados:
6. Documentos en GitHub:
7. Arquitecturas producidas en cada Iteración: