|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | |
| **Elaborado para:** | Código IoT |
|  |  |
| **Fecha de elaboración:** | 9 de agosto de 2021 |
| **Vigencia:** | 30 días naturales |
|  |  |
| **Elaborado por:**  **Revisado por:** | Hugo Vargas |
|  |  |
| **Documento:** | Plan de acción del Proyecto Capstone |
|  | |

Plan de acción del proyecto Capstone

Subtitulo

|  |  |
| --- | --- |
| Curso Internet de las Cosas | Localización de mascotas y/o personas en áreas delimitadas |
|  |  |
| Numero de equipo | 30 |
| Integrantes del equipo | Abril Ramírez Gómez |
|  | Kevin Luciano Guadalupe Gallardo |
|  | Leonardo Valdes Arteaga |
|  |  |
| Representante del equipo | <Miembro 1> |
| Título del proyecto | Localización de mascotas y/o personas en áreas delimitadas. |
| Objetivos generales | Localizar mascotas o personas en áreas delimitadas como parques, alamedas, escuelas o institutos, utilizando infraestructura de Wifi y una WebApp. |
| Objetivos específicos | 1. Desarrollar un dispositivo que permita escanear redes inalámbricas, almacenar los SSID y conectarse a algunas redes predeterminadas. |
|  | 2. Implementar un modelo de red que permita la monitorización de los dispositivos en el punto 1 |
|  | 3. Desarrollar una WebApp que permita unificar, procesar y mapear los dispositivos del punto de manera visual |
| Descripción del proyecto | El localizador de mascotas o personas en área delimitadas funciona por medio del registro de direcciones mac de diferentes dispositivos inalámbricos localizadores, y puntos de acceso inalámbricos controlados; sin embargo, agrega un elemento extra, el registro de dispositivos cercanos.  A continuación, se describe el flujo del proyecto   1. Cada dispositivo localizador, intercala su funcionamiento constantemente, pasa de ser una estación donde puede conectarse a un punto de acceso predeterminado y convertirse en un punto de acceso donde puede ser escaneado por otros localizadores. 2. Cuando un localizador es una estación y logra conectarse a un punto de acceso predeterminado, empieza a mandar ping a su puerta de enlace, también envía una lista de estaciones detectadas a una plataforma por medio de una WebApp. 3. Cuando un localizador pierde ping con su última estación este cambiara a modo AP por 10 a 20 segundos, para que otros dispositivos lo puedan escanear. 4. Pasados los 10 o 20 segundos, regresa a modo estación para poder buscar un punto de acceso controlado, si no logra conectarse almacena un listado con los últimos puntos de acceso. Que puede visualizar 5. Una WebApp recibe la lista de APP, y a partir de dicha información y las estaciones genera una visualización de su localización |
| Productos | 1. Uno o varios dispositivos localizadores 2. WebApp. 3. Un punto de acceso controlado. 4. Una raspberry PI o una computadora con al menos un 1GB de RAM y un 4 GB de Almacenamiento 5. Un Servidor básico |
| Servicios | Se ofrece la localización de personas o mascotas a través del dispositivo localizador. |
|  | <Servicio 1><Enlistar productos-servicios resultantes de este proyecto> |
|  |  |
| Resultados esperados | Permitirá localizar personas o mascotas en lugares determinados donde el dispositivo tenga registro de las direcciones MAC de los dispositivos inalámbricos cercanos.  <Descripción breve de lo que la implementación de los productos de este proyecto logrará, como beneficios, reportes, aplicaciones, datos, acciones, etc.> |
| Rol del miembro | <Rol de miembro 1> |
|  | <Rol de miembro 2> |
|  | <Rol de miembro 3> |
| Comentario & evaluación | <histórico de comentarios de los facilitadores involucrados> |