DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB Y UN APLICATIVO MÓVIL PARA EL CONTROL DE VARIABLES EN EL INVERNADERO DE LA UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FABIAN STEVENS VARON VALENCIA

CÓDIGO: 20122112891

JOAN SEBASTIAN ROA SANCHEZ

CÓDIGO: 20111101762

ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN EL ÁREA DEL DESARROLLO DE SOFTWARE EN LA MODALIDAD DE GRADO PROYECTO DE GRADO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE INGENIERÍA

TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

NEIVA - HUILA

2014

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB Y UN APLICATIVO MÓVIL PARA EL CONTROL DE VARIABLES EN EL INVERNADERO DE LA UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FABIAN STEVENS VARON VALENCIA

CÓDIGO: 20122112891

JOAN SEBASTIAN ROA SANCHEZ

CÓDIGO: 20111101762

DIRECTOR SUGERIDO

ESAU SILVA LARA

INGENIERO DE SISTEMAS

ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN EL ÁREA DEL DESARROLLO DE SOFTWARE EN LA MODALIDAD DE GRADO PROYECTO DE GRADO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE INGENIERÍA

TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

NEIVA - HUILA

2014

TABLA DE CONTENIDO

[INTRODUCCIÓN 5](#_Toc398241913)

[1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 6](#_Toc398241914)

[2. JUSTIFICACIÓN 7](#_Toc398241915)

[3. OBJETIVOS 9](#_Toc398241916)

[3.1 GENERAL 9](#_Toc398241917)

[3.2 ESPECÍFICOS 9](#_Toc398241918)

[4. ALCANCES Y LIMITACIONES 10](#_Toc398241919)

[5. METODOLOGÍA 10](#_Toc398241920)

[5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN 11](#_Toc398241921)

[5.2 MÉTODO 11](#_Toc398241922)

[6. SECUENCIA DE ACTIVIDADES A DESARROLLAR 12](#_Toc398241923)

[7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 13](#_Toc398241924)

[8. RECURSOS DISPONIBLES 14](#_Toc398241925)

[8.1 HUMANOS 14](#_Toc398241926)

[8.2 MATERIALES 14](#_Toc398241927)

[8.3 INSTITUCIONALES 14](#_Toc398241928)

[8.4 FINANCIEROS 15](#_Toc398241929)

[INDICE DE TABLAS 16](#_Toc398241930)

[BIBLIOGRAFÍA 17](#_Toc398241931)

INDICE DE FIGURAS

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# 

# INTRODUCCIÓN

El uso de las tecnologías en la realización de diferentes tareas de nuestro día a día, la optimización o mejoramiento a nuevos problemas que se presentan y la oportunidad de estar innovando con soluciones creativas, es lo que hace de la ingeniería el medio ideal para generar conocimiento, el cual en este proyecto se dará a conocer con un tema en específico que aqueja a nuestra región; la garantía de tener un cultivo de invernadero que sea lo más eficiente posible, que aplique tecnologías de uso cotidiano, para hacer de tareas que hace un tiempo requerían de que personas pasaran horas y días al pendiente de estas, sean realizadas a distancia por medio de dispositivos móviles y monitoreadas a través de estos y de una página web, revolucionando así, el proceso de cultivo y obtención de diferentes plantas en un invernadero.

El cultivo bajo invernadero ha permitido obtener producciones de mejor calidad y mayores rendimientos, en cualquier estación del año, y a su vez permiten alargar el ciclo de cultivo, garantizando la producción de alimento aun en las épocas más difíciles y a precios asequibles. Este incremento del valor de los productos permite que el agricultor pueda invertir tecnológicamente en su explotación mejorando la forma en la que actualmente realiza sus cultivos, los sistemas de riego localizado por goteo, el uso de sensores para monitorear el clima, la humedad, temperatura y tomar decisiones adecuadas frente a estos factores consiguiendo posteriormente una mejora en el rendimiento y la calidad del producto final.

Con este proyecto se pretende implementar una manera eficiente para monitorear un sistema de invernadero con la ayuda de tecnologías de software libre, las cuales permitan al agricultor obtener el máximo rendimiento de su cultivo sin tener preocuparse por factores externos que puedan afectar su producción.

# FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Se define un invernadero como un ambiente diseñado para mantener en un espacio específico y con condiciones adecuadas de temperatura, riego, humedad, Luminosidad entre otras, el cultivo de plantas destinadas a diversos propósitos. Sin embargo la fumigación con pesticidas y los cambios abruptos de clima son potencialmente dañinos y pueden afectar seriamente el producto final y esto generar pérdidas para los agricultores.

Una alternativa para solucionar estos problemas ha sido la automatización de los invernaderos con el fin de mejorar cada proceso, aplicando de manera adecuada condiciones fisicoquímicas óptimas para el adecuado cuidado y desarrollo que requiere cada producción. Este proyecto estará en la capacidad de mostrar en la pantalla de un dispositivo móvil en tiempo real y en una página web, diferentes variables de un invernadero como lo son, temperatura, humedad, iluminación entre otras. Con este aplicativo móvil y página web el agricultor podrá reducir el tiempo que debe permanecer en el invernadero ya que el software que se implementará realizará este trabajo obteniendo directamente la información la cual es subida a un servidor en internet gracias a Arduino (Arduino, 2014), Hardware que realizará esta dispendiosa labor.

Las condiciones de cultivo y clima varían de acuerdo a la región donde se ubique el invernadero y es por esta sencilla razón que surge la problemática de encontrar un aplicativo móvil o una página web personalizada, que permita tener un control de los diferentes aspectos que un cultivo requiere para su optima producción.

# JUSTIFICACIÓN

La agricultura es una actividad de gran importancia estratégica como pilar fundamental para el desarrollo autosuficiente y riqueza de los países en los cuales esta labor se lleva acabo. Todas las actividades económicas que abarca la agricultura, tienen su fundamento en la explotación del suelo o de los recursos que este origina tanto en su forma natural como por la acción del hombre.

El clima terrestre es caótico y complejo, esto se debe a múltiples factores en los que el hombre; a pesar de que ha tratado de controlar el clima, no tiene influencia alguna, esto afecta de manera directa a los diferentes tipos de cultivos los cuales varían de acuerdo a factores climáticos de la zona en la que se encuentran.

El uso de la tecnología cada vez es más común verlo en las actividades diarias del ser humano, como apoyo a las tareas que normalmente realiza, esto hace cada vez más atractivo desarrollar proyectos en los cuales estén involucrados estos tres factores (Tecnología, medioambiente y los seres humanos).

A raíz de esto surge la inquietud de los integrantes del grupo de buscar proyectos donde puedan aplicar sus conocimientos en el desarrollo de aplicativos móviles y diseño de páginas web para mejorar u optimizar labores agrícolas, y es así como resultado de esa búsqueda se encuentran con dos estudiantes de Ingeniería electrónica, los cuales están desarrollando la automatización y control de un invernadero a escala real en la granja de la Universidad Surcolombiana y que en búsqueda de una mejor calidad en su trabajo final de grado, como también en ampliar y crear lazos de amistad con otros programas de la misma facultad, se llega a una idea para realizar en conjunto un aplicativo móvil desarrollado bajo el sistema operativo Android (Android, 2014), el cual estará encargado de visualizar todas las diferentes variables que sean objeto de cuidado en el invernadero y de una página web desarrollada con todos los estándares y normas internacionales como lo son HTML5 (Html5, 2014) , CSS3 (Css3, 2014) y JavaScript (JavaScript, 2014) que estará en la capacidad además de visualizar las variables al igual que el aplicativo en Android, permitir el manejo de diferentes perfiles de usuario los cuales tendrán acceso a diferentes privilegios según el rol que desempeñen. Usuario invitado, podrá solamente consultar las variables del invernadero, mientras que el usuario Administrador además de tener las funciones del invitado, podrá tener acceso a reportes de actividades a lo largo de los días.

La recolección y procesamiento de los datos estará a cargo de una plataforma de hardware libre como lo es Arduino UNO (UNO, 2014) , y Android Como sistema operativo nativo en el cual se desarrollará un aplicativo para dispositivos móviles que recopilará la información y que luego los usuarios de la misma, podrán mantenerse informados a través de la misma.

Este proyecto tendrá un gran impacto en la forma como se controlan y administran los invernaderos, ya que las personas no tienen que estar pendientes de cuando tienen que regar sus plantas, o cuánta agua deben suministrarles, simplemente revisará con su aplicación el estado de las variables y dado el caso en donde no pueda contar con un dispositivo móvil Android, tanto el administrador como el usuario invitado, podrán realizar la consulta mediante una página web destinada para tal fin.

# OBJETIVOS

## 3.1 GENERAL

DISEÑAR E IMPLEMENTAR UN APLICATIVO MOVIL Y UNA PÁGINA WEB PARA CONTROLAR VARIABLES EN EL INVERNADERO DE LA UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

## 3.2 ESPECÍFICOS

MONITOREAR Y CONTROLAR VARIABLES DEL AMBIENTE QUE SE MANEJAN DENTRO DEL INVERNADERO COMO LO SON LA TEMPERATURA, LA HUMEDAD, RADIACIÓN SOLAR, ENTRE OTRAS.

TRABAJAR CON DATOS EN TIEMPO REAL MEDIANTE LA SINCRONIZACIÓN DE LAS VARIALES ALMACENADAS EN UN SERVIDOR CON EL APLICATIVO MOVIL Y LA PÁGINA WEB.

REALIZAR LA OBTENCIÓN DE DATOS USANDO ARDUINO UNO Y DIFERENTES MODULOS QUE PERMITEN TENER LAS DIFERENTES VARIABLES EN LA RED.

# 4. ALCANCES Y LIMITACIONES

Con la creación de esta aplicación para dispositivo móvil se pretende crear un impacto en la forma como hasta ahora se monitorean los invernaderos en la región, existirá una primera limitación que será el servicio de internet, ya que en la granja de la Universidad Surcolombiana no se cuenta con este activo, para esto se plantea como solución implementar en el computador donde se recibirán los datos un modem que provea los servicios de internet y de esta manera garantizar el servicio y poder tener los datos en tiempo real. Pero se dejará la sugerencia de que se implemente el servicio de internet para lograr que esos datos sean subidos directamente al servidor, en vez de que sean almacenados en una base de datos local como actualmente ocurre.

# 5. METODOLOGÍA

Las fronteras entre estos tipos de proyecto no son totalmente nítidas ni están inequívocamente delimitadas, y en consecuencia, suele haber procedimientos, metodologías, recursos técnicos y derroteros comunes en la realización de cualquiera de ellos. Hay, sin embargo, rasgos distintivos que se exponen a continuación:

a. Proyectos de intervención

b. Proyectos de evaluación

c. Proyectos de desarrollo tecnológico

d. Proyectos de investigación

e. Proyectos de investigación-acción.

En este caso y para este proyecto será de desarrollo tecnológico, El sello distintivo de este tipo de proyecto es que se orienta hacia la obtención de productos tangibles: un medio diagnóstico, un preparado vacunal, un dispositivo para la realización de biopsias intestinales, un software para la enseñanza de las ciencias morfológicas, un modelo para la predicción del rendimiento académico, un currículo, maquetas, modelos experimentales o medios auxiliares de enseñanza.

La obtención del producto se acompaña, casi inevitablemente, de la evaluación de sus propiedades. Si es un medio diagnóstico evaluado `in vivo', su sensibilidad, su especificidad, su valor predictivo, sus atributos de costo-beneficio, su inocuidad, sus riesgos o sus eventuales efectos adversos; si es un preparado vacunal, su inmunogenicidad, sus efectos tóxicos, su reactogenicidad, la persistencia de anticuerpos; si es un modelo predictivo, su ajuste, su capacidad predictiva, la relevancia de los predictores que lo componen, etc. La importancia o el peso relativo que se atribuya en el proyecto a la obtención del producto o a la evaluación de sus atributos, determina si se trata de un proyecto de desarrollo, de un proyecto de investigación, o inclusive, aunque menos frecuentemente, de un proyecto de evaluación, de acuerdo a los plazos y al tipo de diseño. (tesis, 2006)

## 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

## 5.2 MÉTODO

La observación directa será el método principal con el que se obtendrán los datos y planearán los pasos a seguir en las posteriores etapas del proyecto.

# 6. SECUENCIA DE ACTIVIDADES A DESARROLLAR

El desarrollo de este proyecto se realizara en varias etapas.

**ETAPA 1.** Consiste en el estudio y depuración de toda la información necesaria para la realización del proyecto.

**ETAPA 2.** En esta fase se realiza el estudio para determinar los sensores, actuadores e interfaces a utilizar en el sistema. Esta fase tiene varias etapas.

**ETAPA 2.1** Estudio que determinara cantidad y tipo de sensores a utilizar según los diferentes criterios establecidos.

**ETAPA 2.2** Análisis de viabilidad que permitirá definir si el sistema contará con un radioenlace, un sistema de almacenamiento para salvaguardar los datos o ambos, además de otros requerimientos para la implementación del sistema.

**ETAPA 2.3** En esta etapa se definirá el software a utilizar según las necesidades, oportunidades y demás criterios según el caso.

**ETAPA 3.** Realizar el diseño con Arduino para implementar los sensores, microcontrolador, transmisión de datos o almacenamiento de los mismos según la viabilidad económica.

**ETAPA 4.** Implementación de un prototipo de Hardware que estará constituido por los sensores, sistema de almacenamiento o transmisión.

**ETAPA 5.** Diseño del software que permitirá la visualización, de los datos. Además del diseño de una página web para la eventual publicación de los datos.

**ETAPA 6.** Elaboración del documento.

# 7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ETAPAS | ACTIVIDADES | MESES | | | | |
| AGOSTO | SEPTIEMBRE | OCTUBRE | NOVIEMBRE | DICIEMBRE |
| 1 | Elaboración del anteproyecto | X | X |  |  |  |
| 2 | Elaboración de la metodología |  | X |  |  |  |
| 3 | Diseño de la aplicación |  | X | X |  |  |
| 4 | Pruebas de control |  | X | X | X |  |
| 5 | Elaboración de los diferentes modelos de diseño del software |  |  | X | X |  |
| 6 | Publicación de la aplicación móvil |  |  | X | X |  |
| 7 | Publicación de la página web |  |  |  | X |  |
| 8 | Evaluación y validación del proyecto |  |  |  | X |  |
| 9 | Presentación final de la aplicación |  |  |  |  | X |

Tabla 1 Cronograma de actividades

# 8. RECURSOS DISPONIBLES

## 8.1 HUMANOS

El proyecto será realizado por los estudiantes FABIAN STEVENS VARON VALENCIA y JOAN SEBASTIAN ROA SANCHEZ, del programa de Tecnología en Desarrollo de Software de la Universidad Surcolombiana, se sugiere como director al INGENIERO ESAU SILVA, jefe del programa de Tecnología en Desarrollo de Software de la Universidad Surcolombiana. Se contara con el apoyo del estudiante de ingeniería electrónica JUAN MANUEL GONZALES ALVEREZ que junto a su compañero de tesis realizaron el montaje del invernadero ubicado en SURCO (granja de la Universidad Surcolombiana). Además la ayuda y el apoyo del semillero de REUS de la Universidad Surcolombiana.

## 8.2 MATERIALES

Como materiales se necesitará en primera medida el invernadero que estará ubicado en la granja de la Universidad Surcolombiana, Arduino UNO como plataforma Hardware de desarrollo, Computador portátil para trabajar la parte de código, un modem de internet para dar solución a un problema que es la falta de internet en las instalaciones de la granja, un servidor para subir tanto la base de datos como la página web.

## 8.3 INSTITUCIONALES

Como material institucional, se hará uso del espacio otorgado por la Universidad Surcolombiana para la construcción y adecuación de la granja, adicional a eso varios de los sensores de precisión que sirven para aumentar la veracidad de los datos obtenidos pero que serán solo de prueba para la obtención de los datos ya que este proyecto de granja ya está desarrollado e implementado por estudiantes de Ingeniería electrónica de la Universidad Surcolombiana.

## 8.4 FINANCIEROS

Se trabajarán con recursos propios para todos los posibles gastos los cuales serán mencionados al final del trabajo en una tabla de costos, no se necesitará pagar por el software ya que JAVA – Eclipse (Java, 2014) trabaja con código abierto al igual que HTML5, CSS3, JavaScript y Openshift que son plataformas de código abierto, lenguajes de maquetación y lenguajes de programación de libre uso y acceso.

# INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cronograma de Actividades………………………………………………..…13

# BIBLIOGRAFÍA

Android. (11 de 09 de 2014). *Android.* Obtenido de Android: http://www.android.com/

Arduino. (11 de 09 de 2014). *Arduino cc.* Obtenido de Arduino cc: http://arduino.cc/

Css3. (08 de 11 de 2014). *w3c*. Obtenido de http://www.w3.org/TR/2001/WD-css3-roadmap-20010523/

Html5. (08 de 11 de 2014). *w3c*. Obtenido de http://www.w3.org/TR/html5/

Java. (11 de 09 de 2014). *Java - Eclips*. Obtenido de https://www.eclipse.org/downloads/

JavaScript. (08 de 11 de 2014). *desarrollo Web* . Obtenido de http://www.desarrolloweb.com/javascript/

tesis, C. e. (2006). *Biblioteca UCV.* Obtenido de http://biblioteca.ucv.cl/site/servicios/documentos/como\_escribir\_tesis.pdf

UNO, A. (08 de 11 de 2014). *Arduino cc*. Obtenido de Arduino: http://arduino.cc/en/Main/arduinoBoardUno