



CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN INTERNET DE LAS COSAS

MEMORIA DEL TRABAJO FINAL

Sistema de riego y control de huertas

Autor:

Lic. Gustavo Hernan Siciliano

Director:

Mg. Ing. Osvaldo Ivani (FIUBA)

Jurados:

Nombre del jurado 1 (pertenencia)

Nombre del jurado 2 (pertenencia)

Nombre del jurado 3 (pertenencia)

*Este trabajo fue realizado en la ciudad de Avellaneda,
entre mayo de 2023 y agosto de 2023.*

Resumen

La presente memoria describe el diseño y desarrollo de un prototipo tecnológico que realice acciones de monitoreo y cuidado sobre un conjunto de cultivos en una huerta. La idea nace a partir de un proyecto de investigación originado en la UNLa (Universidad Nacional de Lanús), que apunta a formar conocimiento sobre agricultura 4.0 y a trabajar en torno al concepto de empleo verde en la universidad. El producto será desplegado y utilizado en el predio de la universidad, con fines tanto académicos como socio culturales.

Para el desarrollo de este trabajo fueron importantes los conocimientos sobre los módulos ESP y sus posibilidades de integración con diferentes sensores.

Además, se destacan los aprendizajes adquiridos en desarrollo web y bases de datos a gran escala. Finalmente, fue fundamental la comprensión de los distintos protocolos de comunicación y la seguridad con la que deben contar para operar correctamente.

Agradecimientos

A mi mamá Amada que siempre va a estar en mis recuerdos.

A mi papá Gustavo y mi hermana Lucia que siempre están cuando los necesito.

A mi novia Carolina que, además de incentivarme para volver a estudiar, me hace muy feliz y me llena de amor y alegría.

A mi familia y amigos que tanto quiero y aprecio.

Índice general

Resumen	I
1. Introducción general	1
1.1. Marco de trabajo en la universidad	1
1.2. Motivación	2
1.2.1. Practicas profesionales para estudiantes	2
1.2.2. Nuevos conocimientos para la carrera	2
1.2.3. Oportunidades de proyectos de investigación	2
1.2.4. Oportunidades de congresos y conferencias	2
1.2.5. Impacto positivo en la comunidad de la UNLa	2
1.3. Estado del arte	3
1.3.1. Sistema de riego automatizado y monitoreo de variables ambientales	3
1.3.2. Sistema de riego automatizado basado en IoT	3
1.3.3. Sistema automatizado para riego en huertos urbanos y plantas	4
1.4. Objetivos y alcance	4
2. Introducción específica	7
2.1. Componentes de hardware	7
2.2. Herramientas de software	7
2.3. Desarrollo UNLa	7
3. Diseño e implementación	9
3.1. Arquitectura del sistema	9
3.2. Modelo de datos	9
3.3. Modelado y confección del dispositivo	9
3.4. Desarrollo del backend	9
3.5. Desarrollo del frontend	9
3.6. Despliegue del sistema	9
3.7. Integración del sistema completo	9
4. Ensayos y resultados	11
4.1. Banco de pruebas	11
4.2. Pruebas de componentes	11
4.3. Pruebas del backend	11
4.4. Pruebas del frontend	11
4.5. Valor agregado del proyecto	11
5. Conclusiones	13
5.1. Resultados obtenidos	13
5.2. Trabajo futuro	13

Índice de figuras

Índice de tablas

1.1. comparativa 1 de nuevas funcionalidades	3
1.2. comparativa 2 de nuevas funcionalidades	3
1.3. comparativa 3 de nuevas funcionalidades	4

Capítulo 1

Introducción general

Este capítulo explica el marco contextual del problema y el rol de la Universidad Nacional de Lanús en el proyecto. Además, detalla la motivación por parte del equipo de profesores y estudiantes para su participación. Luego, presenta una descripción del estado del arte de las tecnologías involucradas. También se mencionan los aportes y desarrollos hechos por estudiantes en el inicio de proyecto. Finalmente, describe los objetivos y el alcance establecido para el presente trabajo.

1.1. Marco de trabajo en la universidad

El presente trabajo se originó en el contexto del laboratorio de investigación y desarrollo, de la carrera de Licenciatura en Sistemas, de la Universidad Nacional de Lanús (UNLa). En él se llevan adelante propuestas de diversos tipos, pero todas con un factor en común, proveer el conocimiento y generar impacto positivo en la comunidad. Por este motivo en la UNLa se desarrollan sistemas para pequeñas y medianas organizaciones. Siempre se busca brindar experiencia profesional a estudiantes, generar conocimientos nuevos en la carrera y/o colaborar con proyectos de bajo costo (o gratuitos) a las organizaciones que lo necesiten.

En este marco de trabajo en el laboratorio se llevan adelante diferentes tareas para definir en qué tipo de proyectos se puede incursionar. En ese sentido se iniciaron diferentes investigaciones sobre temáticas soberanía alimentaria [1] y empleo verde [2]. El foco principal se puso en investigar las nuevas tecnologías y propuestas en torno a la agricultura 4.0 [3]. Finalmente se inició una serie de cursos con la Universidad de Chile [4] en donde se participó en talleres sobre estas temáticas. Siendo los talleres del proyecto Piwkeyewün [5] los que inspiraron el inicio del proyecto en la UNLa.

Gracias a toda esta investigación y preparación quedó expuesta la necesidad de iniciar un proyecto sobre internet de las cosas (IoT). El cual tuviera una orientación a la agricultura de uso común, con un equipo de trabajo formado por estudiantes y profesores. De esta forma el laboratorio la carrera se propuso el objetivo de desarrollar un prototipo de genere acciones de cuidado y monitoreo sobre diversos cultivos en una huerta. Con vistas en poder tener productivo en el mismo predio de la UNLa o en la sede de Abremate [6]. En ambos casos la idea es tener el prototipo funcionando para generar muestras a estudiantes y visitantes de UNLa.

1.2. Motivación

Una vez propuesto el objetivo general del proyecto se detalló el listado de motivaciones por parte del equipo de la UNLa. Las cuales no están relacionadas con el alcance del producto, sino que más bien con necesidades y verticales de trabajo de la carrera.

1.2.1. Practicas profesionales para estudiantes

Se buscó que en el proyecto puedan colaborar estudiantes para completar sus trabajos finales de la carrera. Concretamente participaron:

- Damian Reboredo: investigación y prototipo de la capa física.
- Luciano Otegui: investigación y desarrollo del backend de la capa lógica.
- Guido Contento: investigación y desarrollo del frontend de la capa lógica.

1.2.2. Nuevos conocimientos para la carrera

Con la documentación del proyecto se quiere capitalizar el conocimiento adquirido para sumarlo en la carrera. Esto podría ser a través de cursos o talleres, materias nuevas, agregado de temas en materias existentes, documentación bibliográfica general. Cual de estas opciones se contemplan posibilidades una vez finalizado el proyecto.

1.2.3. Oportunidades de proyectos de investigación

De la misma manera que se apunta a estudiantes, también se espera que profesores de la carrera puedan participar en proyectos de investigación. Esto se relaciona con fortalecer y agregar nuevos conocimientos en el cuerpo docente. En este caso el autor de este trabajo es el profesor a cargo. De esta forma el rol del docente se centra en guiar al equipo de desarrollo, buscar perfeccionamiento profesional y capitalizar las experiencias adquiridas en el marco de la carrera.

1.2.4. Oportunidades de congresos y conferencias

Otro punto importante es la posibilidad de participar de congresos y/o conferencias de sistemas. Una vez finalizado el proyecto se comenzará a investigar este tipo de oportunidades para enviar propuestas de charlas. La idea es representar a la UNLa y participar de comunidades tecnológicas.

1.2.5. Impacto positivo en la comunidad de la UNLa

Finalmente no se puede perder de vista el motivo inicial del proyecto. La iniciativa del producto y la idea de tenerlo funcionando en la universidad viene asociada con el hecho de tener huertas. Se quiere que con estas no solo se pueda usar el sistema, sino que se pueda proveer de alimentos a quienes lo necesiten. Para esto se va a estudiar el caso con las áreas que correspondan en la universidad. Por otro lado, también se espera que el producto pueda ser utilizado en organizaciones con lazos fuertes con la UNLa, tanto para temas de estudio, como de alimentación y nutrición.

1.3. Estado del arte

A continuación se detallan proyectos de investigación y desarrollo similares al del presente trabajo. Cada uno fue analizado por el equipo del laboratorio y se hizo foco en buscar puntos de valor agregado.

1.3.1. Sistema de riego automatizado y monitoreo de variables ambientales

Este proyecto consistió en el diseño e implementación de un sistema IoT en los cultivos urbanos de la fundación mujeres empresarias Maria Poussepin [7]. Fue desarrollado Valeria Cadavid y Marco Garcia en la Universidad Católica de Colombia. La solución consiste en un módulo formado por una placa de arduino, sensores de humedad, una placa LCD y un sistema de riego accionado por una electroválvula. Además, se utilizó una placa ESP8266 para enviar los datos vía WiFi a un servidor web para visualizarlos en un gráfico. Sus bases se utilizaron inicialmente como información para buscar valor agregado en el presente proyecto. Su propuesta es muy similar a la del presente trabajo pero cuenta con diferencias, las cuales se presentan en la tabla número 1.1.

TABLA 1.1. nuevas funcionalidades

Novedad	Mejora
Uso únicamente de placa ESP32	Reducción de costos
Comandos a la placa desde un servidor	Customización para el usuario
Diseño modular de los sensores	Permite agregar sensores diferentes

1.3.2. Sistema de riego automatizado basado en IoT

Este trabajo se centró en utilizar variables ambientales para cultivos de berenjena en la finca la esperanza del municipio de Chinú-Córdoba [8]. Fue llevado adelante por Eliécer Díaz y Jesús Sierra en la Universidad de Córdoba en Colombia. Su diseño consiste en una placa arduino que, a través de sensores de humedad, recolecta información de una huerta. Estos valores se envían a un servidor web y cuando están por debajo de un valor fijo se acciona una electrobomba para reglar los cultivos. Al igual que el proyecto anterior, este se utilizó para la generación de ideas y la búsquedas de valor agregado. En la tabla 1.2 se muestran las diferencias con el presente trabajo.

TABLA 1.2. nuevas funcionalidades

Novedad	Mejora
Uso de Placa ESP32	Reducción de costos
Comunicación con WiFi	Eliminación del cableado
Rangos de aceptación dinámicos	Customización para el usuario

1.3.3. Sistema automatizado para riego en huertos urbanos y plantas

Este proyecto se propuso diseñar e implementar un sistema de riego automatizado de bajo costo. El autor menciona que su foco se puso en lograr una gestión de manera automática del suministro de agua, para de esta forma, lograr un riego óptimo sobre los cultivos [9]. Fue desarrollado por Rocío González en la Universidad Técnica Federico Santa María en Chile. Este proyecto también utilizó una placa arduino, pero, a diferencia de los anteriores, fue conectada con varios tipos de sensores. Entre ellos sensores de humedad del sustrato, humedad ambiente, temperatura ambiente y luminosidad. Los datos podían visualizarse en una pantalla LCD. Además, a través de una placa ESP8266 con módulo Wifi se enviaban los datos a un servidor. Cuando los valores se colocan por debajo de un número seleccionado, se activa una electrobomba para asegurar el riego. Como los proyectos anteriores este sirvió de ayuda para buscar mejoras y valor agregado. En la tabla 1.3 se presentan las diferencias con el actual trabajo.

TABLA 1.3. nuevas funcionalidades

Novedad	Mejora
Uso de Placa ESP32	Reducción de costos
Comandos a la placa desde un servidor	Customización para el usuario
Conexión editable con el servidor	Permite cambiar de servidor fácilmente

1.4. Objetivos y alcance

El foco principal del proyecto se centra en tomar las pruebas de concepto desarrolladas en el laboratorio de software e integrarlas. De esta forma el objetivo principal es refinar la capa física y lógica, así como también definir y desarrollar la capa de transmisión de datos.

A continuación se listan los requerimientos y alcances de cada capa.

1. Capa física

- Desarrollar el prototipo de la prueba de concepto.
- Agregar la autenticación por parte del dispositivo.
- Agregar la toma de datos del sistema por parámetros (WiFi, rutas del servidor y claves)
- Desarrollar la integración con el comando de apertura de la válvula.

2. Capa de comunicación

- Integrar el proyecto con broker IoT.
- Agregar una capa de seguridad en la transferencia de los paquetes.
- Tener una estrategia de backup de la información.

3. Capa Lógica

- Desarrollar las secciones de gestión de huertas y dispositivos.

- b) Desarrollar al menos un gráfico de información de los datos obtenidos.
- c) Evaluar y documentar magnitud de los datos y posible cambio de motor de base de datos.

Por otro lado, se detallan los requerimientos generales del sistema.

1. Requerimientos del dispositivo

- a) Debe tener un código interno para ser identificado unívocamente en el software de control.
- b) Debe contar con una placa ESP32 más dos sensores de humedad (uno de ambiente y otro de suelo).
- c) La placa ESP32 debe usar los sensores para medir los porcentajes correspondientes de las plantas de su sector.
- d) Debe centralizar las métricas obtenidas y contar con Wi-Fi para transmitir las a un servidor.
- e) Tiene que poder activar la apertura o cierre de una válvula de agua usando un comando interno.

2. Requerimientos de integración del backend del software

- a) Debe contar con un endpoint rest API para consultar las mediciones de un dispositivo.
- b) Debe contar con un endpoint rest API para solicitar a un dispositivo la apertura de la válvula de agua durante 30 segundos.

3. Requerimientos del sistema para los usuarios

- a) Debe permitir a un usuario loguearse al sistema usando su mail y contraseña.
- b) Debe permitir a un usuario desloguearse del sistema.
- c) Debe permitir a un usuario recuperar y cambiar su contraseña.
- d) Debe tener una sección de visualización y modificación de los datos de perfil del usuario logueado.
- e) Debe contemplar permisos para cada rol del sistema:
 - 1) Administrador: acceso todas las funcionalidades.
 - 2) Responsable: acceso a las funcionalidades de administración de sus huertas.
 - 3) Visitante: acceso a las funcionalidades de visualización de sus huertas asociadas.
- f) Debe tener una sección para ver, modificar y eliminar huertas del sistema.
- g) Debe tener una sección para ver, modificar y eliminar usuarios del sistema.
- h) Debe tener una sección para administrar huertas vinculando el código de un dispositivo por sector.

- i)* Debe tener una sección para administrar los porcentajes de aceptación de humedad por sector.
- j)* Debe tener una sección para visualizar las mediciones de un dispositivo por sector.
- k)* Debe tener una sección para ver, modificar y eliminar usuarios con rol visitante para una huertas.
- l)* Debe tener una sección para ver, modificar y eliminar roles del sistema.
- m)* Debe tener una sección para asociar un rol a un usuario nuevo.
- n)* Debe permitir que un usuario (con rol responsable) solicite su alta en el sistema usando mail y password.

4. Requerimientos no funcionales

- a)* El sistema deberá tener un usuario administrador por defecto.
- b)* Cada dispositivo deberá instalarse en un sector correctamente delimitado de la huerta.
- c)* La huerta va a contar con sectores con platas que tengan características de cuidado similares.

Capítulo 2

Introducción específica

2.1. Componentes de hardware

2.2. Herramientas de software

2.3. Desarrollo UNLa

Capítulo 3

Diseño e implementación

- 3.1. Arquitectura del sistema
- 3.2. Modelo de datos
- 3.3. Modelado y confección del dispositivo
- 3.4. Desarrollo del backend
- 3.5. Desarrollo del frontend
- 3.6. Despliegue del sistema
- 3.7. Integración del sistema completo

Capítulo 4

Ensayos y resultados

- 4.1. Banco de pruebas**
- 4.2. Pruebas de componentes**
- 4.3. Pruebas del backend**
- 4.4. Pruebas del frontend**
- 4.5. Valor agregado del proyecto**

Capítulo 5

Conclusiones

5.1. Resultados obtenidos

5.2. Trabajo futuro