**Introducción**

El proyecto a realizar fue un sistema de domótica el cual se encarga del control de las lámparas del hogar, este proyecto fue elegido debido a que los integrantes del grupo observaron que les seria de utilidad para aquellas personas que tenían movilidad reducida o aquellas personas que les gustaba la tecnología y todo lo relacionado a ella. El proyecto comenzó con la parte dc investigación, el cual se encargaba de buscar los medios para realizar el proyecto ya sea la búsqueda de componentes electrónicos, programas nos ayuden a realizar la parte de software del proyecto y el personal necesario para manejar los componentes mencionados. Una vez terminado la investigación comenzaron las partes de soporte técnico, electrónica y programación todas estas partes fueron las necesarias para realizar el proyecto, en estas partes se manejaron componentes hardware y software por el personal técnico. Finalmente llegamos a la parte de prueba y ajuste donde realizamos los arreglos finales del proyecto y como parte final del proyecto se realizó el manual de usuario de Light Home donde se explica su uso.

**Se cumplió el objetivo**

El objetivo del proyecto se logró en su totalidad desde el encendido de las lámparas de manera inalámbrica por medio de bluetooth hasta la creación de una aplicación necesaria para realizar el encendido y el apagado de las lámparas de manera inalámbrica.

**Se cumplieron los tiempos definidos**

El proyecto se dividió en 10 tareas las cuales se volvieron a dividir en 5 partes cada una de las tareas requirió un tiempo determinado donde solo se trabaja solo los días sábados, domingos, y los días donde teníamos la materia de proyecto informático 2 y os tiempos definidos en estas tareas fueron realizadas sin tiempo de retraso.

**Experiencias obtenidas al realizar el proyecto**

1. Trabajo en grupo: esta experiencia fue obtenida gracias a la colaboración y participación de los integrantes del grupo
2. Aprendizaje del ámbito electrónico: Al realizar un proyecto que era mayormente electrónico, se requirió conocimiento electrónico, por lo cual el encargado de la parte de la electrónico tuvo que aprender electrónica, por medio de practicas la experiencia del ámbito electrónico le fue concedida al alumno encargado de la t.
3. Aprendizaje de la creación de una app: En el proyecto se requirió la creación de una app, para ello utilizamos App inventor el cual es una plataforma web que permite la creación de una app. Para realizar la app con esta herramienta se requirió aprender su forma de programar el cual era mediante componentes a los cuales les dábamos comportamiento mediante bloques.

**Cómo se mejoraría el proyecto**

1. El proyecto se mejoraría agregando más acciones a la aplicación como una función que le permita al usuario agregar o quitar lámparas en la aplicación.
2. Que todas las lámparas no estuviesen unidas en un circuito, si no que la misma lámpara tenga el circuito necesario que le permita comunicarse con la aplicación.
3. Agregar más funciones a la aplicación y al circuito que permitan mayor control sobre la lámpara, como el control de la intensidad del brillo de la lámpara.
4. Crear una lámpara especialmente dedicada a la app Light Home, esta contara con más funciones que pueden ser controlados por la app, por ejemplo que tenga un respaldo de suministro de energía como una batería el cual solo se active cuando se corta la luz.