

Draftable Comparison Export

This document is an exported comparison with limited functionality, generated by Draftable Desktop. To access full functionality, use Draftable's powerful comparison viewer in any of our products.

Left document: GdP_Escriba_Santiago_V3.pdf

Right document: GdP_Escriba_Santiago_V4.pdf

What is this document?

This is a comparison of two documents. The two documents are interleaved such that the left document is displayed on even pages and the right document is displayed on odd pages.

Is there a specific way I should view this file?

This document is intended to be viewed in Two Page Continuous mode (or sometimes called 'Two Page Scrolling'). It should open in this mode by default when using Adobe Acrobat and most popular PDF readers.

If the document opens in a different view, you can often change this in the settings. In Adobe Acrobat, go to **View > Page Display > Two Page Scrolling**.

Why are there blank pages?

Blank pages are inserted to keep both documents as aligned as much as possible.

How do I read the changes?

Text deleted from the left document and, hence, not in right document is highlighted red. Text added to the right document and, hence, not in left document is highlighted green.

Tip for printing

When printing this document, we recommend printing double-sided and include this first page. This will result in the matching text being displayed on different pages and easily readable, much like a book.

For more information

Draftable offers powerful document comparison solutions for all use-cases. To view our products, please visit our website: draftable.com.



Sistema de Iluminación y Riego por Goteo

Autor:

Ing. Escribá Pedro Santiago

Director:

Ing. Esp. Brignone Matias Nicolás (Encora)

*Esta planificación fue realizada en el curso de Gestión de proyectos
entre el 20 de octubre de 2022 y el 8 de diciembre de 2022.*



Sistema de Iluminación y Riego por Goteo

Autor:

Ing. Escribá Pedro Santiago

Director:

Ing. Esp. Brignone Matias Nicolás (Encora)

*Esta planificación fue realizada en el curso de Gestión de proyectos
entre el 20 de octubre de 2022 y el 8 de diciembre de 2022.*

Índice

1. Descripción técnica-conceptual del proyecto a realizar	5
2. Identificación y análisis de los interesados	5
3. Propósito del proyecto	6
4. Alcance del proyecto	6
5. Supuestos del proyecto.	6
6. Requerimientos	7
7. Historias de usuarios (<i>Product backlog</i>).	8
8. Entregables principales del proyecto	9
9. Desglose del trabajo en tareas	9
10. Diagrama de Activity On Node.	10
11. Diagrama de Gantt	10
12. Presupuesto detallado del proyecto	12
13. Gestión de riesgos	12
14. Gestión de la calidad	13
15. Procesos de cierre	14

Índice

1. Descripción técnica-conceptual del proyecto a realizar	5
2. Identificación y análisis de los interesados	5
3. Propósito del proyecto	6
4. Alcance del proyecto	6
5. Supuestos del proyecto.	6
6. Requerimientos	7
7. Historias de usuarios (<i>Product backlog</i>).	7
8. Entregables principales del proyecto	8
9. Desglose del trabajo en tareas	9
10. Diagrama de Activity On Node.	9
11. Diagrama de Gantt	11
12. Presupuesto detallado del proyecto	13
13. Gestión de riesgos	13
14. Gestión de la calidad	15
15. Procesos de cierre	16

Registros de cambios

Revisión	Detalles de los cambios realizados	Fecha
0	Creación del documento	20 de octubre de 2022
1	Se completa hasta el punto 5 inclusive	03 de noviembre de 2022
2	Se completa hasta el punto 9 inclusive	06 de noviembre de 2022
3	Se completa hasta el punto 12 inclusive	12 de noviembre de 2022

Registros de cambios

Revisión	Detalles de los cambios realizados	Fecha
0	Creación del documento	20 de octubre de 2022
1	Se completa hasta el punto 5 inclusive	03 de noviembre de 2022
2	Se completa hasta el punto 9 inclusive	06 de noviembre de 2022
3	Se completa hasta el punto 12 inclusive	12 de noviembre de 2022

Acta de constitución del proyecto

Buenos Aires, 20 de octubre de 2022

Por medio de la presente se acuerda con el Ing. Escribá Pedro Santiago que su Trabajo Final de la Carrera de Especialización en Sistemas Embebidos se titulará “Sistema de Iluminación y Riego por Goteo”, consistirá esencialmente en la implementación de un prototipo de un sistema de riego por goteo, y tendrá un presupuesto preliminar estimado de 600 hs de trabajo y ARS 10000, con fecha de inicio 20 de octubre de 2022 y fecha de presentación pública 15 de Agosto de 2022.

Se adjunta a esta acta la planificación inicial.

Ariel Lutenberg
Director posgrado FIUBA

Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli
RiegoTec

Ing. Esp. Brignone Matias Nicolás
Director del Trabajo Final

Acta de constitución del proyecto

Buenos Aires, 20 de octubre de 2022

Por medio de la presente se acuerda con el Ing. Escribá Pedro Santiago que su Trabajo Final de la Carrera de Especialización en Sistemas Embebidos se titulará “Sistema de Iluminación y Riego por Goteo”, consistirá esencialmente en la implementación de un prototipo de un sistema de riego por goteo, y tendrá un presupuesto preliminar estimado de 600 hs de trabajo y ARS 40700, con fecha de inicio 20 de octubre de 2022 y fecha de presentación pública 15 de Agosto de 2022.

Se adjunta a esta acta la planificación inicial.

Ariel Lutenberg
Director posgrado FIUBA

Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli
RiegoTec

Ing. Esp. Brignone Matias Nicolás
Director del Trabajo Final

1. Descripción técnica-conceptual del proyecto a realizar

El objetivo del presente trabajo es implementar nuevas tecnologías a los sistemas de riegos actuales con la finalidad de garantizar un cultivo de excelencia, donde el grado de impacto negativo de las variables climáticas sean lo menor posible. De forma complementaria, se propone también suministrar un sistema de iluminación moderno y vistoso.

Para cumplimentar con lo recién planteado, se propone utilizar uno o más sensores de humedad por cada cultivo y, mediante un lazo de control cerrado, suministrar el agua que sea requerida. La información para cada especie de planta se encontrará en un servidor virtual y el mismo enviará la información al sistema embebido por Wi-Fi.

A diferencia de otros sistemas de riego, el presente incorpora nuevas tecnologías de comunicación y una interfaz de usuario. Esto permite que cualquier persona con un smartthphone pueda configurar el cultivo asociado a un sensor y obtener estadísticas de la humedad de la tierra así como controlar un arreglo de LEDs RGB situado cercano a un sensor o plantín.

En la Figura 1 se puede observar los diferentes bloques del proyecto, seccionado de acuerdo a las tecnologías a utilizar. La interfaz de usuario abarca el alto nivel tecnológico y más cercano a la persona, mientras que el sistema embebido representa el bajo nivel tecnológico y más lejano a la persona.

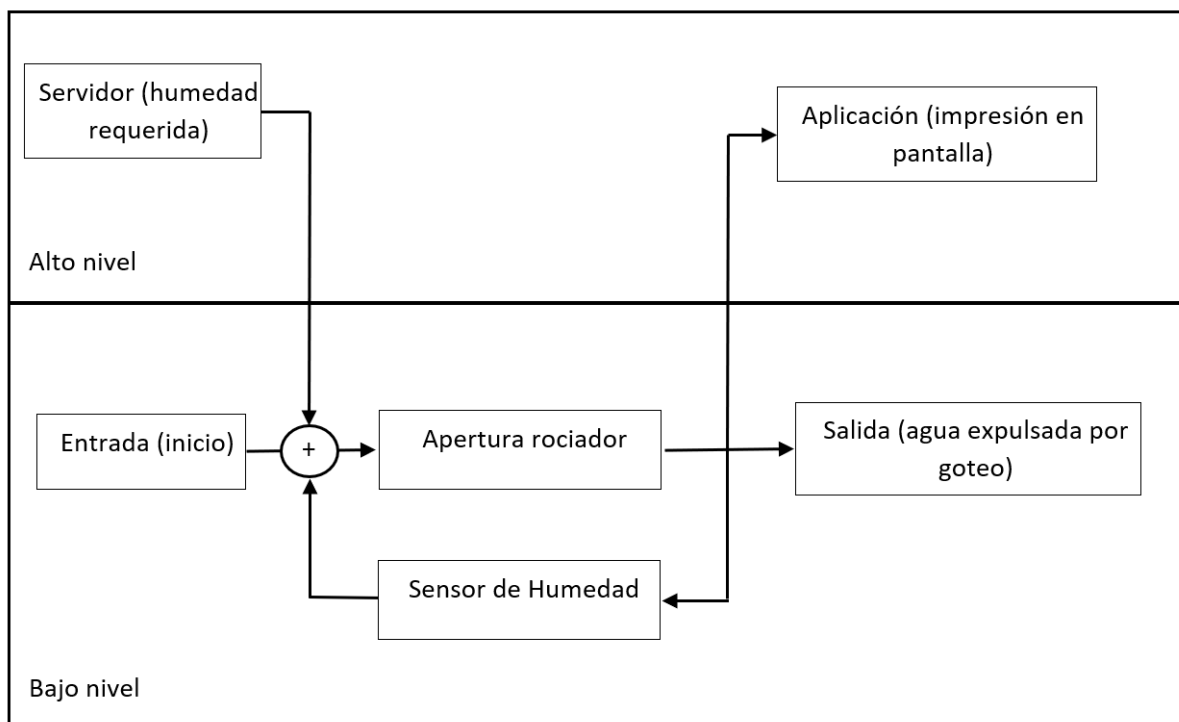


Figura 1. Diagrama en bloques del sistema.

2. Identificación y análisis de los interesados

En esta sección se presentan los interesados en el proyecto. En la Tabla 1 se puede apreciar los distintos roles, organización y puesto de las personas que poseen un cierto interés en el producto a desarrollar.

1. Descripción técnica-conceptual del proyecto a realizar

El objetivo del presente trabajo es implementar nuevas tecnologías a los sistemas de riego actuales con la finalidad de garantizar un cultivo de excelencia, donde el grado de impacto negativo de las variables climáticas sean lo menor posible. De forma complementaria, se propone también suministrar un sistema de iluminación moderno y vistoso.

Para cumplimentar con lo recién planteado, se propone utilizar uno o más sensores de humedad por cada cultivo y, mediante un lazo de control cerrado, suministrar el agua que sea requerida. La información para cada especie de planta se encontrará en un servidor virtual y el mismo enviará la información al sistema embebido por Wi-Fi.

A diferencia de otros sistemas de riego, el presente incorpora nuevas tecnologías de comunicación y una interfaz de usuario. Esto permite que cualquier persona con un smartthphone pueda configurar el cultivo asociado a un sensor y obtener estadísticas de la humedad de la tierra así como controlar un arreglo de LEDs RGB situado cercano a un sensor o plantín.

En la Figura 1 se puede observar los diferentes bloques del proyecto, seccionado de acuerdo a las tecnologías a utilizar. La interfaz de usuario abarca el alto nivel tecnológico y más cercano a la persona, mientras que el sistema embebido representa el bajo nivel tecnológico y más lejano a la persona.

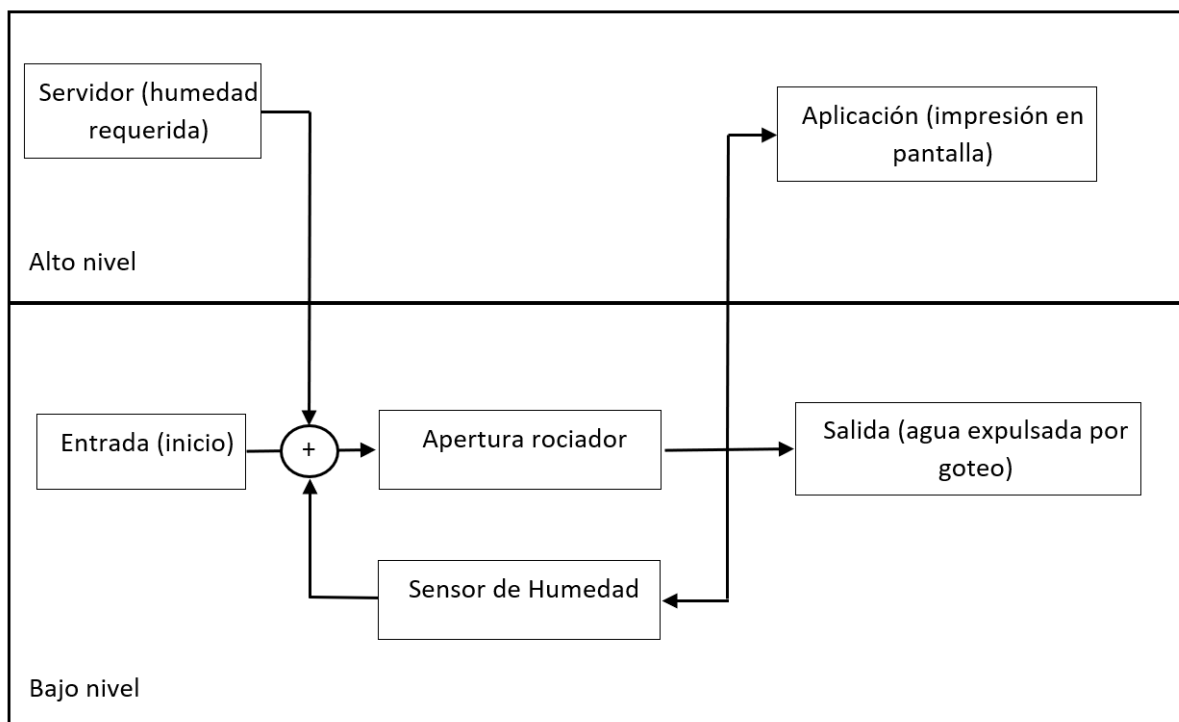


Figura 1. Diagrama en bloques del sistema.

2. Identificación y análisis de los interesados

En esta sección se presentan los interesados en el proyecto. En la Tabla 1 se puede apreciar los distintos roles, organización y puesto de las personas que poseen un cierto interés en el producto a desarrollar.

Rol	Nombre y Apellido	Organización	Puesto
Auspiciante	Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli	RiegoTec	-
Cliente	Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli	RiegoTec	-
Responsable	Ing. Escribá Pedro Santiago	FIUBA	Alumno
Orientador	Ing. Esp. Brignone Matías Nicolás	Encora	Director Trabajo final
Usuario final	Ana Fernandez	Particular	-

Tabla 1. Interesados

- Auspiciante y Cliente: es riguroso y exigente. Desea un producto final en condiciones óptimas y sin fallas.
- Orientador: Matías es un profesional de excelencia, capaz de asistir en las necesidades que surjan.
- Usuario final: profesional de herbología.

3. Propósito del proyecto

El propósito de este proyecto es diseñar un prototipo funcional capaz de administrar agua mediante la tecnología de goteo a un cultivo determinado, satisfaciendo las necesidades del cliente involucrado. A su vez, se pretende aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera de especialización de Sistemas Embebidos permitiendo que los mismos sean afianzados.

4. Alcance del proyecto

Acorde a las necesidades del cliente, el proyecto incluye el desarrollo de un firmware en lenguaje C encargado del control a lazo cerrado del sistema de riego y su comunicación con un servidor. También es parte de este proyecto el desarrollo mecánico de un prototipo funcional de riego por goteo que responda a las necesidades de un único cultivo. Además, se incluye el código para el control del sistema de iluminación y su desarrollo físico y, por último, una demo de una interfaz de usuario para utilizar en smartphones.

En cambio, no es parte de este proyecto el desarrollo del código de la interfaz de usuario y brindar soporte a la misma. Tampoco se incluye el desarrollo de un PBC para alojar los diferentes componentes ni el desarrollo del hardware necesario.

5. Supuestos del proyecto

Para el desarrollo del presente proyecto se supone que:

- Se conocen todos los conceptos técnicos necesarios para su desarrollo.

Rol	Nombre y Apellido	Organización	Puesto
Auspiciante	Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli	RiegoTec	-
Cliente	Ing. Rodrigo Fernandez Frittelli	RiegoTec	-
Responsable	Ing. Escribá Pedro Santiago	FIUBA	Alumno
Orientador	Ing. Esp. Brignone Matías Nicolás	Encora	Director Trabajo final
Usuario final	Ana Fernandez	Particular	-

Tabla 1. Interesados

- Auspiciante y Cliente: es riguroso y exigente. Desea un producto final en condiciones óptimas y sin fallas.
- Orientador: Matías es un profesional de excelencia, capaz de asistir en las necesidades que surjan.
- Usuario final: profesional de herbología.

3. Propósito del proyecto

El propósito de este proyecto es diseñar un prototipo funcional capaz de administrar agua mediante la tecnología de goteo a un cultivo determinado, satisfaciendo las necesidades del cliente involucrado. A su vez, se pretende aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera de especialización de Sistemas Embebidos permitiendo que los mismos sean afianzados.

4. Alcance del proyecto

Acorde a las necesidades del cliente, el proyecto incluye el desarrollo de un firmware en lenguaje C encargado del control a lazo cerrado del sistema de riego y su comunicación con un servidor. También es parte de este proyecto el desarrollo mecánico de un prototipo funcional de riego por goteo que responda a las necesidades de un único cultivo. Además, se incluye el código para el control del sistema de iluminación y su desarrollo físico y, por último, una demo de una interfaz de usuario para utilizar en smartphones.

En cambio, no es parte de este proyecto el desarrollo del código de la interfaz de usuario y brindar soporte a la misma. Tampoco se incluye el desarrollo de un PBC para alojar los diferentes componentes ni el desarrollo del hardware necesario.

5. Supuestos del proyecto

Para el desarrollo del presente proyecto se supone que:

- Se conocen todos los conceptos técnicos necesarios para su desarrollo.

- Se dispone de los recursos económicos como de los materiales.
- Se dispone de un tiempo acotado a las necesidades del cliente: el proyecto se debe ejecutar en dos meses.
- El director del proyecto tendrá su participación, brindando ideas y corrigiendo errores.
- El impacto de las condiciones macroeconómicas y reglamentarias será mínimo.

6. Requerimientos

En la siguiente sección se enumeran los requerimientos del proyecto propuesto.

1. Requerimientos funcionales del firmware:

- 1.1. Debe estar codificado en lenguaje C.
- 1.2. Debe incluir un sistema operativo de tiempo real.
- 1.3. Debe ser portable a otras plataformas.
- 1.4. Debe ser escalable a múltiples goteros.
- 1.5. El código debe ser prolijo, legible y entendible.

2. Requerimientos funcionales de hardware:

- 2.1. Deben utilizarse el módulo ESP32 de Espressif como controlador general.
- 2.2. Deben utilizarse las placas de evaluación sin la necesidad de realizar un PCB.
- 2.3. Los sensores de humedad deben ser del modelo HD38.
- 2.4. Se debe garantizar la tensión y corriente mínima para alimentar el sistema de iluminación y el mecanismo de goteo de acuerdo a especificaciones de las hojas de datos.
- 2.5. Toda la electrónica sin uso directo (es decir aquello que no sean sensores, luces o cableado) debe estar bajo una protección de humedad IP23.
- 2.6. Debe aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la cursada de la especialidad en Sistemas Embebidos.

3. Requerimientos funcionales de la Interfaz de Usuario:

- 3.1. Deben ser apta para smartphone.
- 3.2. Deben tener diseño responsivo.

4. Requerimientos de documentación

- 4.1. La documentación debe presentarse en formato PDF usando lenguaje Latex.
- 4.2. Debe presentarse un manual de usuario que explique el funcionamiento del producto.

- Se dispone de los recursos económicos como de los materiales.
- Se dispone de un tiempo acotado a las necesidades del cliente: el proyecto se debe ejecutar en dos meses.
- El director del proyecto tendrá su participación, brindando ideas y corrigiendo errores.
- El impacto de las condiciones macroeconómicas y reglamentarias será mínimo.

6. Requerimientos

En la siguiente sección se enumeran los requerimientos del proyecto propuesto.

1. Requerimientos funcionales del firmware:
 - 1.1. Debe estar codificado en lenguaje C.
 - 1.2. Debe incluir un sistema operativo de tiempo real.
 - 1.3. Debe ser portable a otras plataformas.
 - 1.4. Debe ser escalable a múltiples goteros.
 - 1.5. El código debe ser prolijo, legible y entendible.
2. Requerimientos funcionales de hardware:
 - 2.1. Deben utilizarse el módulo ESP32 de Espressif como controlador general.
 - 2.2. Deben utilizarse las placas de evaluación sin la necesidad de realizar un PCB.
 - 2.3. Los sensores de humedad deben ser del modelo HD38.
 - 2.4. Se debe garantizar la tensión y corriente mínima para alimentar el sistema de iluminación y el mecanismo de goteo de acuerdo a especificaciones de las hojas de datos.
 - 2.5. Toda la electrónica sin uso directo (es decir aquello que no sean sensores, luces o cableado) debe estar bajo una protección de humedad IP23.
3. Requerimientos funcionales de la Interfaz de Usuario:
 - 3.1. Deben ser apta para smartphone.
 - 3.2. Deben tener diseño responsivo.
4. Requerimientos de documentación
 - 4.1. La documentación debe presentarse en formato PDF usando lenguaje Latex.
 - 4.2. Debe presentarse un manual de usuario que explique el funcionamiento del producto.

7. Historias de usuarios (*Product backlog*)

A continuación se adjuntan las principales Historias de usuarios. Para valorarlas se propone un sistema de puntos continuos entre 0 y 10, ponderando la dificultad, la complejidad y la incertidumbre (o riesgo involucrado) del requerimiento planteado en la historia. De esta forma, para comparar entre historias se calcula el esfuerzo requerido a partir de la suma de los puntos y estimado de acuerdo a la serie de Fibonacci, aproximando al valor más cercano.

7. Historias de usuarios (*Product backlog*)

A continuación se adjuntan las principales Historias de usuarios. Para valorarlas se propone un sistema de puntos continuos entre 0 y 10, ponderando la dificultad, la complejidad y la incertidumbre (o riesgo involucrado) del requerimiento planteado en la historia. De esta forma, para comparar entre historias se calcula el esfuerzo requerido a partir de la suma de los puntos y estimado de acuerdo a la serie de Fibonacci, aproximando al valor más cercano.

1. "Como usuario quiero un sistema de riego para no perder tiempo regando plantas".
 - 1.1. Dificultad: 8 puntos.
 - 1.2. Complejidad: 5 puntos.
 - 1.3. Incertidumbre: 7 puntos.
 - 1.4. Total: 20 puntos, Fibonacci más cercano 21.
2. "Como herbóloga deseo que mis plantas tengan la humedad correcta para tener un cultivo de excelencia".
 - 2.1. Dificultad: 5 puntos.
 - 2.2. Complejidad: 8 puntos.
 - 2.3. Incertidumbre: 4 puntos.
 - 2.4. Total: 17 puntos, Fibonacci más cercano 21.
3. "Como dueño del bar quiero un set de plantas vistoso para que mis clientes se sientan satisfechos".
 - 3.1. Dificultad: 6 puntos.
 - 3.2. Complejidad: 8 puntos.
 - 3.3. Incertidumbre: 3 puntos.
 - 3.4. Total: 17 puntos, Fibonacci más cercano 21.
4. "Como expositor de cultivos quiero una iluminación precisa para ganar valor cultural".
 - 4.1. Dificultad: 3 puntos.
 - 4.2. Complejidad: 4 puntos.
 - 4.3. Incertidumbre: 1 puntos.
 - 4.4. Total: 8 puntos, Fibonacci más cercano 8.
5. "Como herbóloga quiero disponer de toda la información del riego en mi celular para un mejor control".
 - 5.1. Dificultad: 5 puntos.
 - 5.2. Complejidad: 2 puntos.
 - 5.3. Incertidumbre: 0 puntos.
 - 5.4. Total: 7 puntos, Fibonacci más cercano 7.

1. "Como usuario quiero un sistema de riego para no perder tiempo regando plantas".
 - 1.1. Dificultad: 8 puntos.
 - 1.2. Complejidad: 5 puntos.
 - 1.3. Incertidumbre: 7 puntos.
 - 1.4. Total: 20 puntos, Fibonacci más cercano 21.
2. "Como herbóloga deseo que mis plantas tengan la humedad correcta para tener un cultivo de excelencia".
 - 2.1. Dificultad: 5 puntos.
 - 2.2. Complejidad: 8 puntos.
 - 2.3. Incertidumbre: 4 puntos.
 - 2.4. Total: 17 puntos, Fibonacci más cercano 21.
3. "Como dueño del bar quiero un set de plantas vistoso para que mis comensales se sientan a gusto con el entorno decorativo".
 - 3.1. Dificultad: 6 puntos.
 - 3.2. Complejidad: 8 puntos.
 - 3.3. Incertidumbre: 3 puntos.
 - 3.4. Total: 17 puntos, Fibonacci más cercano 21.
4. "Como expositor de cultivos quiero una iluminación precisa para ganar valor cultural".
 - 4.1. Dificultad: 3 puntos.
 - 4.2. Complejidad: 4 puntos.
 - 4.3. Incertidumbre: 1 puntos.
 - 4.4. Total: 8 puntos, Fibonacci más cercano 8.
5. "Como herbóloga quiero disponer de toda la información del riego en mi celular para un mejor control".
 - 5.1. Dificultad: 5 puntos.
 - 5.2. Complejidad: 2 puntos.
 - 5.3. Incertidumbre: 0 puntos.
 - 5.4. Total: 7 puntos, Fibonacci más cercano 7.

8. Entregables principales del proyecto

A continuación se enumeran los entregables que dispondrá este proyecto:

- Hardware funcional basado en módulo ESP32.
- Manual de usuario.
- Guía de instalación.
- Diagrama de circuitos esquemáticos.
- Hoja de datos de los dispositivos involucrados.
- Código fuente del firmware.
- Informe final.

8. Entregables principales del proyecto

A continuación se enumeran los entregables que dispondrá este proyecto:

- Hardware funcional basado en módulo ESP32.
- Manual de usuario.
- Guía de instalación.
- Diagrama de circuitos esquemáticos.
- Hoja de datos de los dispositivos involucrados.
- Código fuente del firmware.
- Informe final.

9. Desglose del trabajo en tareas

De acuerdo a los requerimientos planteados en la sección 6 se proyecta el siguiente desglose de tareas.

1. Firmware y software.
 - 1.1. Investigación de productos existentes y necesidades del cliente (30 hs).
 - 1.2. Planificación del diseño (30 hs).
 - 1.3. Planificación del proyecto (40 hs).
 - 1.4. Planificación y diseño del firmware(13 hs).
 - 1.5. Desarrollo del código fuente de la Maquina de Estados (30 hs).
 - 1.6. Desarrollo del código fuente del Sistema Operativo en Tiempo Real (35 hs).
 - 1.7. Desarrollo de servidor web (30 hs).
 - 1.8. Desarrollo de aplicación de usuario (30 hs).
2. Hardware.
 - 2.1. Planificación y diseño del hardware(12 hs).
 - 2.2. Adquisición de insumos (10 hs).
 - 2.3. Armado del prototipo de riego (35 hs).
 - 2.4. Armado del prototipo de iluminación (25 hs).
3. Testing.
 - 3.1. Pruebas del hardware (40 hs).
 - 3.2. Pruebas del firmware (40 hs).
4. Documentación.
 - 4.1. Documentación del código fuente (25 hs).
 - 4.2. Documentación del diseño(25 hs).

9. Desglose del trabajo en tareas

De acuerdo a los requerimientos planteados en la sección 6 se proyecta el siguiente desglose de tareas.

1. Firmware y software.
 - 1.1. Investigación de productos existentes y necesidades del cliente (30 hs).
 - 1.2. Planificación del diseño (30 hs).
 - 1.3. Planificación del proyecto (40 hs).
 - 1.4. Planificación y diseño del firmware (13 hs).
 - 1.5. Desarrollo del código fuente de la Máquina de Estados (30 hs).
 - 1.6. Desarrollo del código fuente del Sistema Operativo en Tiempo Real (35 hs).
 - 1.7. Desarrollo de servidor web (30 hs).
 - 1.8. Desarrollo de aplicación de usuario (30 hs).
2. Hardware.
 - 2.1. Planificación y diseño del hardware (12 hs).
 - 2.2. Adquisición de insumos (10 hs).
 - 2.3. Armado del prototipo de riego (35 hs).
 - 2.4. Armado del prototipo de iluminación (25 hs).
3. Testing.
 - 3.1. Pruebas del hardware (40 hs).
 - 3.2. Pruebas del firmware (40 hs).
4. Documentación.
 - 4.1. Documentación del código fuente (30 hs).
 - 4.2. Documentación del diseño (30 hs).
 - 4.3. Armado de documentación, guía de usuario y diagramado (40 hs).
 - 4.4. Desarrollo del informe de avance (30 hs).
 - 4.5. Desarrollo de la memoria técnica (70 hs).

Cantidad total de horas: (600 hs).

10. Diagrama de Activity On Node

A partir del desglose de tareas de la sección 9, se genera el diagrama de Activity On Node de la figura 2.

- 4.3. Armado de documentación, guía de usuario y diagramado (40 hs).
- 4.4. Desarrollo del informe de avance (30 hs).
- 4.5. Desarrollo de la memoria técnica (70 hs).

Cantidad total de horas: (600 hs).

10. Diagrama de Activity On Node

A partir del desglose de tareas de la sección 9, se genera el diagrama de Activity On Node de la figura 2.

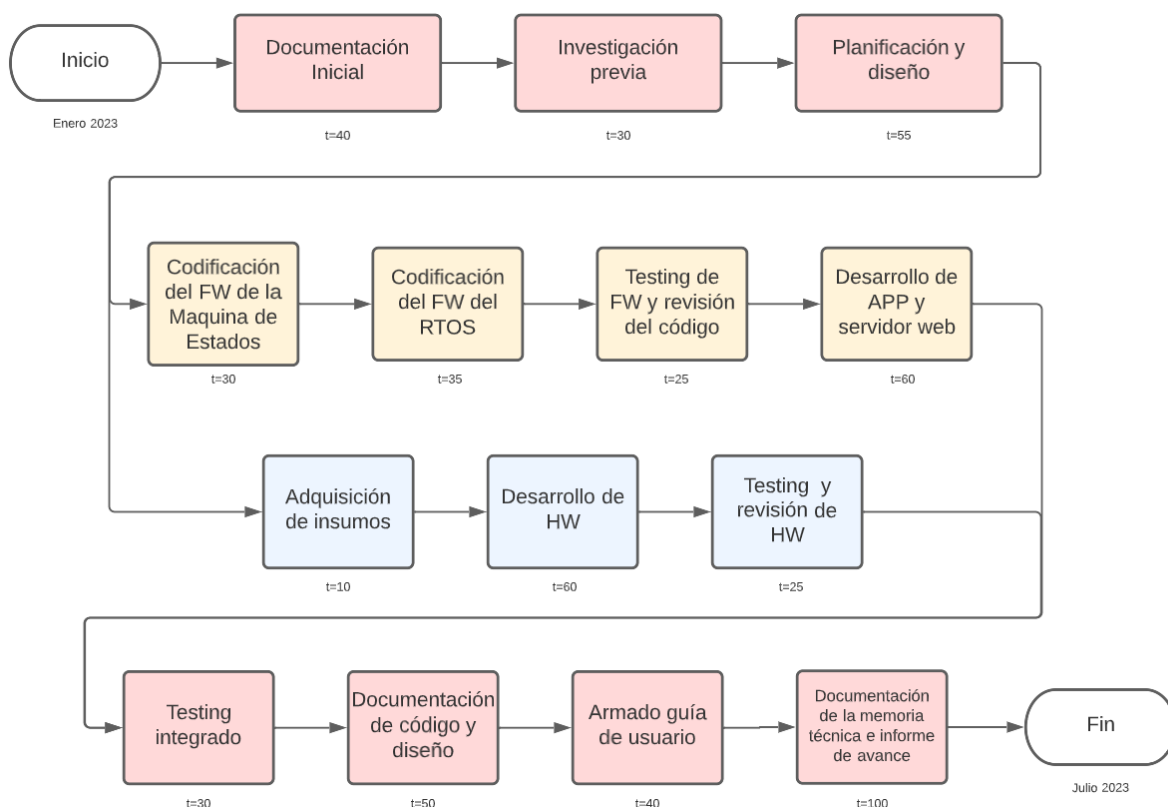


Figura 2. Activity on Node. El color rojo representa las tareas de documentación, el color amarillo las tareas relativas al firmware y el azul las relativas al hardware. La unidad de tiempo es la hora.

11. Diagrama de Gantt

En la figura 3 se presenta un diagrama de Gantt con la planificación de las tareas analizadas en la sección 9. En este caso se analiza cómo se distribuirán las tareas a lo largo de los diferentes meses de trabajo, partiendo de que el inicio de las actividades será en el mes de Enero del 2023 y finalizará en Julio de 2023.

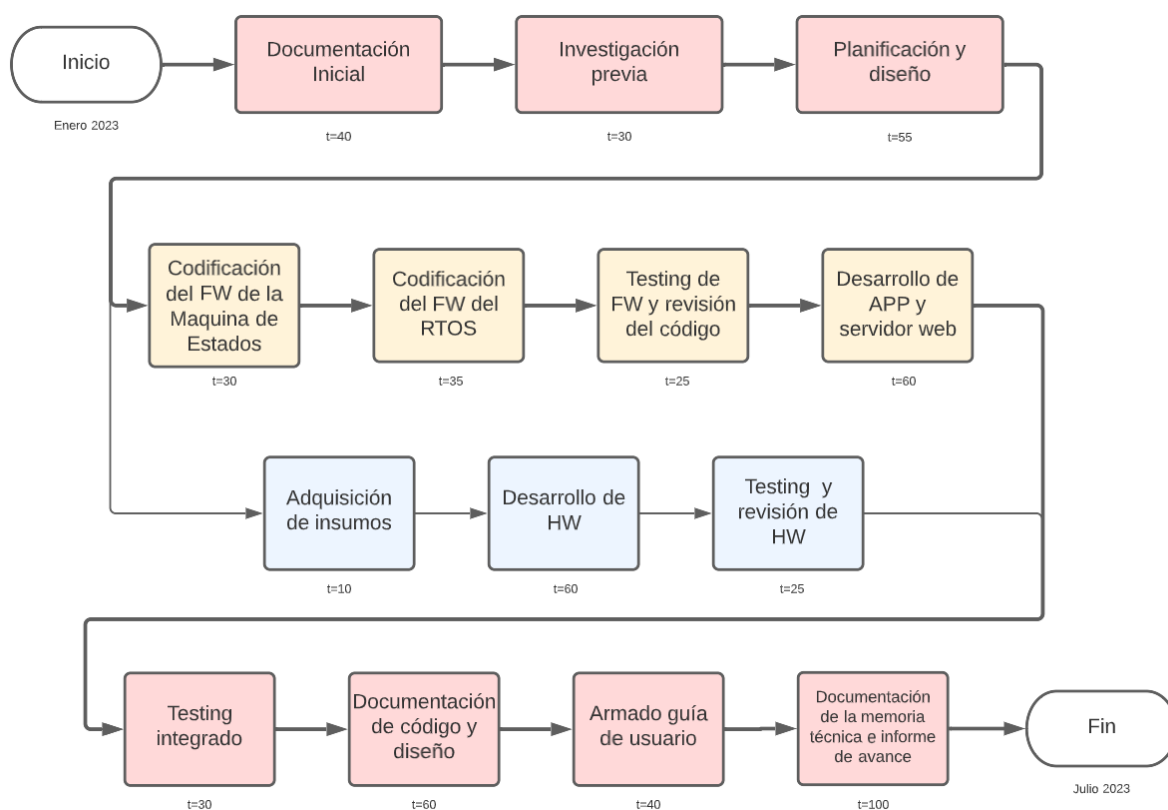


Figura 2. Activity on Node. El color rojo representa las tareas de documentación, el color amarillo las tareas relativas al firmware y el azul las relativas al hardware. La unidad de tiempo es la hora.

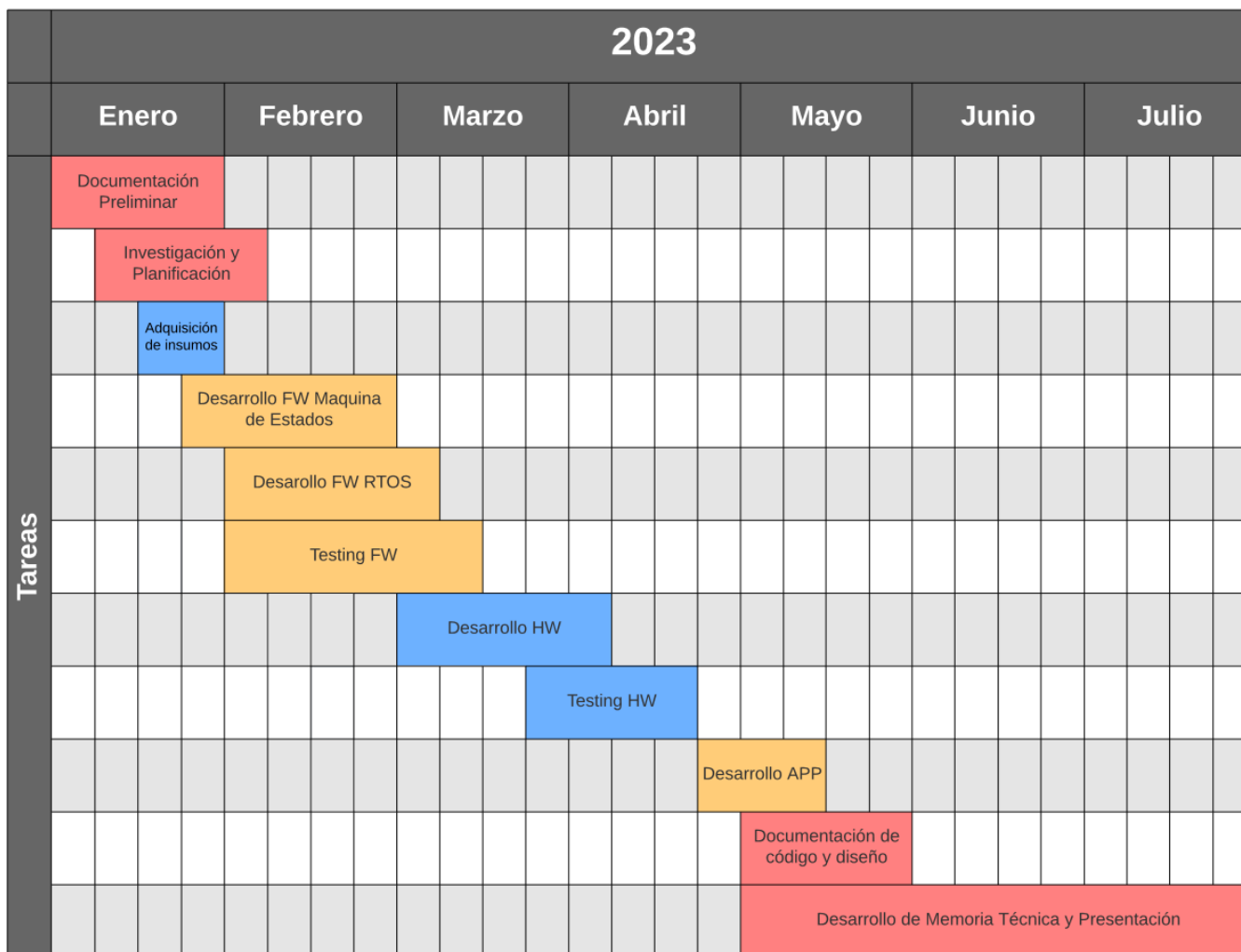


Figura 3. Diagrama de Gantt. El color rojo representa las tareas de documentación, el color amarillo las tareas relativas al firmware y el azul las relativas al hardware.

11. Diagrama de Gantt

En la figura 3 se presenta un diagrama de Gantt con la planificación de las tareas analizadas en la sección 9. En este caso se analiza cómo se distribuirán las tareas a lo largo de los diferentes meses de trabajo, partiendo de que el inicio de las actividades será en el mes de Enero del 2023 y finalizará en Julio de 2023. Para este diagrama se calculan entre 10 y 15 horas de trabajo por semana aproximadamente, cantidad que puede variar de acuerdo a la demanda de trabajo.

12. Presupuesto detallado del proyecto

Esta sección presenta un presupuesto detallado requerido para el desarrollo del proyecto. En la tabla 2 se encuentran los costos tanto directos como indirectos, subtotales y totales.

COSTOS DIRECTOS			
Descripción	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Módulo ESP32	1	800	800
Sensor HD38	3	3500	10500
Manguera de riego polietireno 1/2"	2	250	500
Gotero	3	500	1500
Bomba para control de gotero	3	3500	10500
Pack Cables Macho-Hembra	2	700	1400
Caja protección IP23	1	1500	1500
SUBTOTAL			26700
COSTOS INDIRECTOS			
Descripción	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Electricidad	6	1000	6000
Internet	6	2000	12000
SUBTOTAL			14000
TOTAL			40700

Tabla 2. Presupuesto del proyecto expresado en ARS.

13. Gestión de riesgos

a) Identificación de los riesgos (al menos cinco) y estimación de sus consecuencias:

Riesgo 1: detallar el riesgo (riesgo es algo que si ocurre altera los planes previstos de forma negativa)

- Severidad (S): mientras más severo, más alto es el número (usar números del 1 al 10). Justificar el motivo por el cual se asigna determinado número de severidad (S).
- Probabilidad de ocurrencia (O): mientras más probable, más alto es el número (usar del 1 al 10). Justificar el motivo por el cual se asigna determinado número de (O).

Riesgo 2:

- Severidad (S):
- Ocurrencia (O):

Riesgo 3:

- Severidad (S):

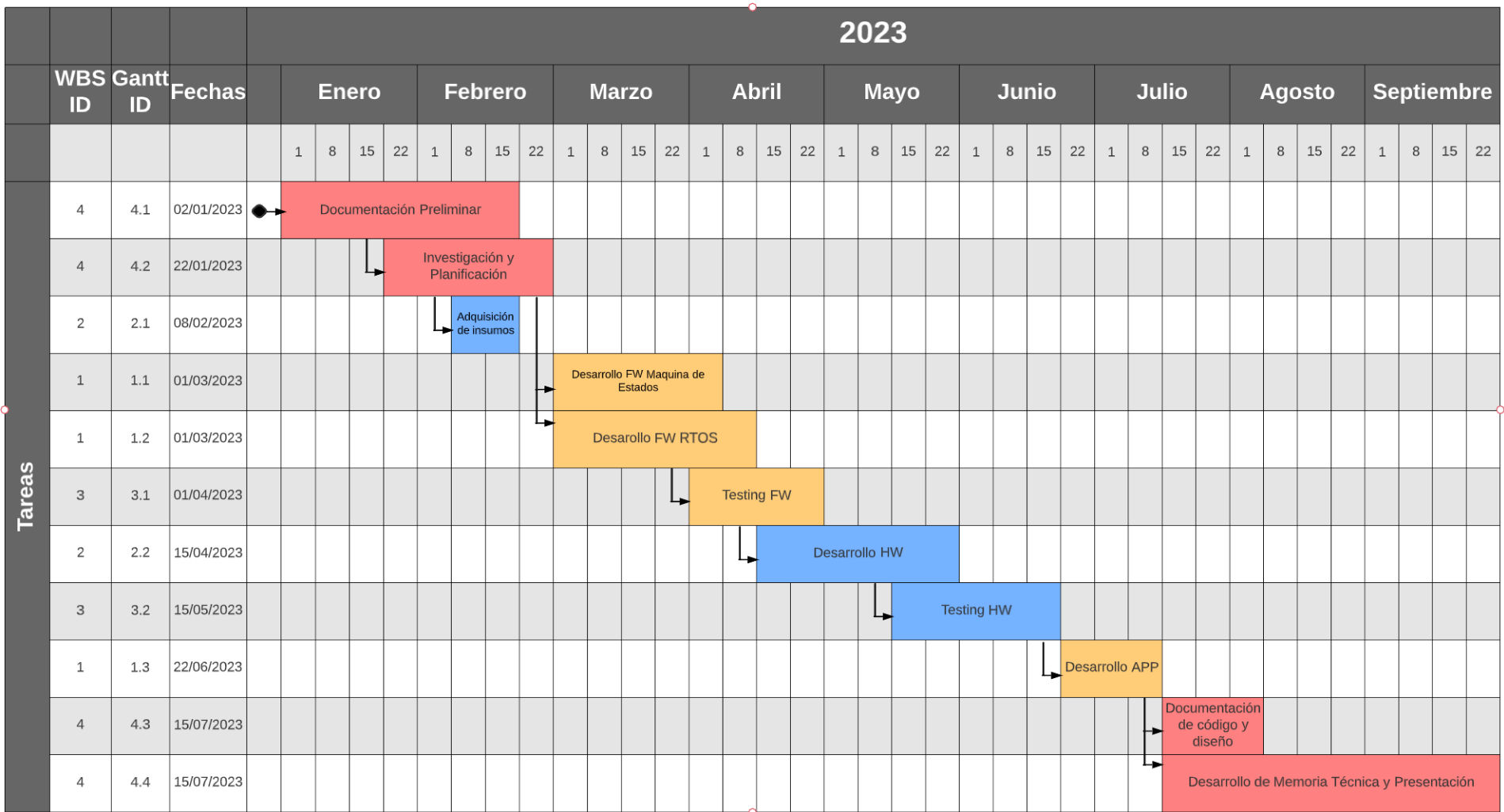


Figura 3. Diagrama de Gantt. El color rojo representa las tareas de documentación, el color amarillo las tareas relativas al firmware y el azul las relativas al hardware.

12. Presupuesto detallado del proyecto

Esta sección presenta un presupuesto detallado requerido para el desarrollo del proyecto. En la tabla 2 se encuentran los costos tanto directos como indirectos, subtotales y totales.

COSTOS DIRECTOS			
Descripción	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Módulo ESP32	1	800	800
Sensor HD38	3	3500	10500
Manguera de riego polietireno 1/2"	2	250	500
Gotero	3	500	1500
Bomba para control de gotero	3	3500	10500
Pack Cables Macho-Hembra	2	700	1400
Caja protección IP23	1	1500	1500
SUBTOTAL			26700
COSTOS INDIRECTOS			
Descripción	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Electricidad	6 meses	1000	6000
Internet	6 meses	2000	12000
SUBTOTAL			14000
TOTAL			40700

Tabla 2. Presupuesto del proyecto expresado en ARS.

13. Gestión de riesgos

En esta sección se identifican los principales riesgos del proyecto y sus consecuencias, así como el plan de mitigación para cada caso.

Riesgo 1: imposibilidad de responder de acuerdo a los tiempos planteado en la sección 11.

- Severidad (S): 8, dado que deberán replantearse los tiempos de desarrollo y no cumplir con la meta final.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 7, dado que hay nuevos desafíos laborales planteado que demandaran mayor tiempo de trabajo.

Riesgo 2: no conseguir los componentes necesarios.

- Severidad (S): 8, ya que no podrá construirse el prototipo de testeo.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 3, ya que son componentes de fácil acceso y de fabricación nacional.

Riesgo 3: incurrir en gastos mayores a los presupuestados.

- Severidad (S): 3, dado que se deberá gastar mayor cantidad de dinero.

■ **Ocurrencia (O):**

b) Tabla de gestión de riesgos: (El RPN se calcula como $RPN=S \times O$)

Riesgo	S	O	RPN	S*	O*	RPN*

Criterio adoptado: Se tomarán medidas de mitigación en los riesgos cuyos números de RPN sean mayores a...

Nota: los valores marcados con (*) en la tabla corresponden luego de haber aplicado la mitigación.

c) Plan de mitigación de los riesgos que originalmente excedían el RPN máximo establecido:

Riesgo 1: plan de mitigación (si por el RPN fuera necesario elaborar un plan de mitigación). Nueva asignación de S y O, con su respectiva justificación: - Severidad (S): mientras más severo, más alto es el número (usar números del 1 al 10). Justificar el motivo por el cual se asigna determinado número de severidad (S). - Probabilidad de ocurrencia (O): mientras más probable, más alto es el número (usar del 1 al 10). Justificar el motivo por el cual se asigna determinado número de (O).

Riesgo 2: plan de mitigación (si por el RPN fuera necesario elaborar un plan de mitigación).

Riesgo 3: plan de mitigación (si por el RPN fuera necesario elaborar un plan de mitigación).

14. Gestión de la calidad

Para cada uno de los requerimientos del proyecto indique:

- Req #1: copiar acá el requerimiento.
 - Verificación para confirmar si se cumplió con lo requerido antes de mostrar el sistema al cliente. Detallar
 - Validación con el cliente para confirmar que está de acuerdo en que se cumplió con lo requerido. Detallar

Tener en cuenta que en este contexto se pueden mencionar simulaciones, cálculos, revisión de hojas de datos, consulta con expertos, mediciones, etc. Las acciones de verificación suelen considerar al entregable como “caja blanca”, es decir se conoce en profundidad su funcionamiento interno. En cambio, las acciones de validación suelen considerar al entregable como “caja negra”, es decir, que no se conocen los detalles de su funcionamiento interno.

- Probabilidad de ocurrencia (O): 9, dado el contexto inflacionario del país.

Riesgo 4: no disponer de los conocimientos técnicos a tiempo.

- Severidad (S): 7, ya que imposibilitara continuar con un proyecto de calidad.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 7, ya que se iniciará el proyecto en simultaneo a la cursada de la carrera.

Riesgo 5: cancelación del proyecto por parte del cliente.

- Severidad (S): 9, dado que implica el fin del proyecto.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 2, dado el alto interés del cliente en el producto.

La tabla 3 resume los riesgos identificados y sus mitigaciones.

Riesgo	S	O	RPN	S*	O*	RPN*
Imposibilidad de responder de acuerdo a los tiempos planteado en la sección 11.	8	7	56	5	2	10
No conseguir los componentes necesarios.	8	3	24	-	-	-
Incurrir en gastos mayores a los presupuestados.	3	9	18	-	-	-
No disponer de los conocimientos técnicos a tiempo.	7	7	49	2	1	2
Cancelación del proyecto por parte del cliente.	9	2	18	-	-	-

Tabla 3. Gestión de riesgos.

A continuación se establece el plan de mitigación de los riesgos cuyo RPN fuese mayor a 25 puntos.

Riesgo 1: imposibilidad de responder de acuerdo a los tiempos planteado en la sección 11. Se mitigará adaptando el cronograma de trabajo teniendo en cuenta las dificultades que surjan en el camino. También se hablará con el cliente para coordinar nuevos tiempos de entrega.

- Severidad (S): 5, dado que habrá un nuevo tiempo de entrega.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 2, ya que se tendrá más información de avances y la realimentación de tiempos será más exacta.

Riesgo 4: no disponer de los conocimientos técnicos a tiempo. Se mitigará adquiriendo los conocimientos necesarios de manera extracurricular.

- Severidad (S): 2, dado que se dispone de los materiales de estudio.
- Probabilidad de ocurrencia (O): 1, ya que los conocimientos serán adquiridos correctamente.

15. Procesos de cierre

Establecer las pautas de trabajo para realizar una reunión final de evaluación del proyecto, tal que contemple las siguientes actividades:

- Pautas de trabajo que se seguirán para analizar si se respetó el Plan de Proyecto original:
- Indicar quién se ocupará de hacer esto y cuál será el procedimiento a aplicar.
- Identificación de las técnicas y procedimientos útiles e inútiles que se emplearon, y los problemas que surgieron y cómo se solucionaron: - Indicar quién se ocupará de hacer esto y cuál será el procedimiento para dejar registro.
- Indicar quién organizará el acto de agradecimiento a todos los interesados, y en especial al equipo de trabajo y colaboradores: - Indicar esto y quién financiará los gastos correspondientes.

14. Gestión de la calidad

La gestión de la calidad es una parte importante del proyecto, es por ello que se realiza el análisis para cada uno de los requerimientos mencionados en la sección 6.

- Req #1: Debe estar codificado en lenguaje C.
 - Verificación: se leerá el código fuente.
 - Validación: el mismo debe compilar con un IDE configurado en lenguaje C.
- Req #2: Debe ser portable a otras plataformas.
 - Verificación: se compilara para otras plataformas.
 - Validación: se mostrará al cliente el mismo código corriendo en otra plataforma.
- Req #3: Debe ser escalable a múltiples goteros.
 - Verificación: se realizarán simulaciones con múltiples goteros
 - Validación: se mostrará al cliente dichas simulaciones.
- Req #4: El código debe ser prolijo, legible y entendible.
 - Verificación: se leerá el código y debe ser entendido por un programador ajeno al proyecto.
 - Validación: el código formará parte de la documentación.
- Req #5: Deben utilizarse el módulo ESP32 de Espressif como controlador general.
 - Verificación: se dispondrá del módulo especificado.
 - Validación: se realizarán pruebas de funcionamiento en dicho módulo.
- Req #6: Deben utilizarse las placas de evaluación sin la necesidad de realizar un PCB.
 - Verificación: se dispondrá de las placas de evaluación especificadas.
 - Validación: se realizarán pruebas de funcionamiento en dichas placas.
- Req #7: Los sensores de humedad deben ser del modelo HD38.
 - Verificación: se dispondrá de los módulos especificados.
 - Validación: se realizarán pruebas de funcionamiento en dichos módulos.
- Req #8: Se debe garantizar la tensión y corriente mínima para alimentar el sistema de iluminación y el mecanismo de goteo de acuerdo a especificaciones de las hojas de datos.
 - Verificación: se realizarán cálculos de tensión y corriente de acuerdo a las especificaciones técnicas.
 - Validación: se medirá tensión y corriente en todo el sistema.
- Req #9: Toda la electrónica sin uso directo (es decir aquello que no sean sensores, luces o cableado) debe estar bajo una protección de humedad IP23.
 - Verificación: se revisará los productos seleccionados para que cumpla con dicho requerimiento.
 - Validación: se realizarán pruebas de humedad para validar la calidad del prototipo.

- Req #10: Aplicación de Usuario debe ser apta para smartphone.
 - Verificación: se diseñará con programas cuya especificaciones permitan su uso en smartphones.
 - Validación: se correrá en un smartphone con sistema operativo Android.
- Req #11: Deben tener diseño responsivo.
 - Verificación: se realizará una prueba de uso por un usuario con conocimientos.
 - Validación: se realizará una prueba de uso por un usuario sin conocimientos.
- Req #12: La documentación debe presentarse en formato PDF usando lenguaje Latex.
 - Verificación: se leerá el código fuente.
 - Validación: el mismo debe ser leído en un lector PDF y disponer del formato correspondiente a la plantilla planteada.
- Req #13: Debe presentarse un manual de usuario que explique el funcionamiento del producto
 - Verificación: se leerá el manual de usuario.
 - Validación: se leerá por un usuario sin conocimientos.

15. Procesos de cierre

Finalmente se analizan las pautas de trabajo para realizar una reunión final de evaluación del proyecto, las cuales contemplan las siguientes actividades:

- Pautas de trabajo que se seguirán para analizar si se respetó el Plan de Proyecto original: - Tanto estudiante como director se reunirán para analizar si se respetó el Plan de Proyecto original. En dicha reunión se dispondrá de este documento y se estudiará punto a punto que cada objetivo planteado haya sido cumplido. También se analizarán los riesgos asumidos y el correcto cumplimiento de los requisitos planteados.
- Identificación de las técnicas y procedimientos útiles e inútiles que se emplearon, y los problemas que surgieron y cómo se solucionaron: - El estudiante hará un análisis de cada procedimiento que empleó y dejará constancia en un documento de los pros y contras de cada técnica utilizada, así como de los problemas que surgieron y las soluciones empleadas.
- Indicar quién organizará el acto de agradecimiento a todos los interesados, y en especial al equipo de trabajo y colaboradores: - El estudiante será el encargado de dicha tarea y financiará con sus propios fondos.