

Diseño e implementación de un sistema inteligente de gestión de residuos en la UAB: The UAB Campus as a Living Lab

Víctor-Javier Rey Gómez

16 d'octubre de 2023

Resumen— Actualmente, existe una urgente necesidad de gestionar la creciente cantidad de residuos producidos. En este proyecto, se pretende implementar un sistema de gestión de residuos en el campus de la UAB mediante el uso de tecnología avanzada. Este sistema inteligente se basa en la creación de contenedores inteligentes capaces de proporcionar información en tiempo real a través de la tecnología LoRaWAN, lo que permite la conexión de estos contenedores a servidores en Internet. La información recopilada se utilizará para optimizar las rutas de recolección y, con el tiempo, identificar las áreas prioritarias para reducir la generación de residuos dañinos. Además, se está desarrollando una aplicación móvil para los usuarios del campus, diseñada para fomentar el reciclaje mediante la oferta de incentivos y premios. Esta aplicación utilizará tecnología de escaneo de imágenes y detección basada en inteligencia artificial para clasificar de manera óptima los residuos.

Palabras clave— IA, Ciudades inteligentes, Aplicación móvil, Flutter, Cloud, Computación en cloud, Reciclaje, LoRaWAN, Campus UAB, Gestión inteligente y Residuos.

Abstract— Currently, there is an urgent need to manage the increasing amount of waste being produced. In this project, the aim is to implement a waste management system at the UAB campus using advanced technology. This intelligent system is based on the creation of smart containers capable of providing real-time information through LoRaWAN technology, allowing these containers to connect to Internet servers. The collected information will be used to optimize collection routes and, over time, identify priority areas for reducing the generation of harmful waste. Additionally, a mobile application is being developed for campus users, designed to encourage recycling by offering incentives and rewards. This application will use image scanning and artificial intelligence-based detection to classify waste optimally.

Keywords— AI, SmartCities, Mobile APP, Flutter, Cloud, Cloud computing, Recycling, LoRaWAN, UAB campus, Smart management and Waste.



1 INTRODUCCIÓN

EN la era actual, donde la sustentabilidad se ha convertido en un imperativo, las instituciones tienen el desafío y la responsabilidad de incorporarse al camino haciendo uso de prácticas ambientalmente responsa-

bles. Una de las áreas en las que la innovación ha tomado protagonismo es la gestión de residuos. Las técnicas tradicionales de gestión han dado paso a enfoques más sofisticados, respaldados por avances tecnológicos, que buscan optimizar y reinventar la manera en que manejamos nuestros desechos.

La gestión inteligente de residuos[25] incorpora características y metodologías diseñadas para mejorar la eficiencia en la recolección y disposición de residuos, la planificación inteligente de rutas, la minimización de la generación de desechos y la reducción del impacto ambiental, entre otros. Se destaca la importancia de ciertos ítems clave en esta gestión, evidenciando una tendencia clara hacia

• E-mail de contacte: victorrey31879@gmail.com
 • Menció realizada: Ingenieria del Software
 • Trabajo autorizado por: Fernando Luis Vilarinho Freire (Ciencias de la computación)
 • Curs 2023/24

la integración de tecnologías como el Internet de las Cosas (IoT)[4], la Inteligencia Artificial (IA)[5], el Análisis de Datos, el Blockchain[14], la Computación en la Nube[13] y el Big Data[3], por mencionar algunos.

Con una visión hacia el futuro, la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) busca unirse a esta revolución. El interés de la UAB se centra en adaptar su campus al concepto de SmartCity[27], con el objetivo concreto de implementar un sistema avanzado de gestión de residuos. La idea es que, a través del análisis exhaustivo de información recopilada y del estado del arte en el ámbito, se puedan identificar prácticas innovadoras y adaptarlas a un campus universitario.

Nuestra propuesta se centra en la adaptación y optimización de los contenedores de residuos existentes, reimaginándolos y equipándolos con tecnologías emergentes que permitan una recolección y disposición más efectiva y eficiente. Este proyecto no sólo busca adaptar lo que ya se realiza en otros contextos, sino también introducir enfoques novedosos que reflejen la identidad y las necesidades específicas de la UAB, siempre bajo el paraguas de una gestión de residuos inteligente. Existe un programa en la UAB llamado *The UAB Campus as a Living Lab*[22] Con el que se puede cooperar para obtener información ya recopilada por ellos que nos puede servir para implementaciones.

Ese documento esta organizado en diferentes apartados y secciones que explican como se ha ido desarrollando este proyecto, podremos encontrar una lista de objetivos, metodologías, requisitos, también un estado del arte, análisis de viabilidad, una planificación, presupuestos y se finalizará con una conclusión. A parte podremos encontrar información extra y detallada en los anexos disponibles al final de este documento.

1.1 Objetivos

Para realizar este proyecto se proponen los siguientes objetivos que conducirán y guiarán sobre que se debe hacer durante la duración del mismo.

Generales:

- **Implementación de la Gestión Inteligente de Residuos:** Adoptar una metodología de gestión inteligente de residuos en la UAB para mejorar la eficiencia, sostenibilidad y eficacia del proceso de recolección y disposición de residuos en el campus.
- **Aprender a utilizar la tecnología LoRaWAN[6]:** Mediante experimentación y ensayo y error conseguir interconexiones de sensores y tener una perspectiva de esta tecnología más amplia.
- **Hacer uso de sensores IoT[31]:** Conseguir utilizar diversos sensores capaces de registrar datos de diferentes topologías y poder combinar la información para implementarla en el proyecto.

Específicos:

- **Integración Tecnológica:** Implementar soluciones basadas en IoT, IA, análisis de datos, blockchain y otras tecnologías emergentes para optimizar la recolección y tratamiento de residuos.

- **Rediseño de Contenedores:** Adaptar y modificar contenedores existentes para que sean inteligentes, facilitando la segregación de residuos, optimizando la recolección y proporcionando información en tiempo real sobre su contenido y estado.
- **Optimización de Rutas:** Utilizar herramientas de análisis de datos y algoritmos para diseñar rutas inteligentes de recolección de residuos, reduciendo costes y tiempo.
- **Monitorización y Feedback:** Establecer sistemas de monitorización en tiempo real para seguir el flujo y la disposición de los residuos, y proporcionar feedback constante para la mejora continua del sistema
- **Integración con Otros Sistemas:** Asegurar que la gestión inteligente de residuos se integre de manera coherente con otros sistemas y proyectos de SmartCity en el campus.

A futuro:

- **Sostenibilidad Económica:** Buscar alianzas, patrocinadores o modelos de financiamiento que aseguren la sostenibilidad económica del proyecto a largo plazo.

1.2 Estado del arte

En este apartado, se ofrece una visión panorámica del estado actual de la implementación de la gestión de residuos inteligentes a nivel global, español y, específicamente, en universidades en España.

A nivel mundial, la gestión inteligente de residuos se está consolidando como una realidad a tener en cuenta en la administración urbana y medioambiental. Las tecnologías emergentes como IoT e IA, blockchain, combinado con Análisis de Datos, computación en la nube, Big Data y Software para aplicaciones en smartphone están siendo adoptadas para:

- **Optimizar las rutas de recolección:** A través de sensores en contenedores y análisis de datos, las rutas de los camiones recolectores pueden ser optimizadas para ahorrar tiempo y recursos.
- **Monitorear en tiempo real:** La capacidad de monitorizar los niveles de llenado de contenedores en tiempo real evita desbordamientos y permite una recolección más eficiente.
- **Educación y sensibilización:** Aplicaciones móviles y plataformas digitales están siendo utilizadas para educar a la población sobre reciclaje y reducción de residuos.

[8][17][2]

En España, el interés y la adopción de tecnologías para una gestión inteligente de residuos ha estado en aumento. Empresas internacionales como SENSONEO[28] han establecido alianzas con entidades locales para implementar estas soluciones en varias ciudades.

- **Madrid:** En la capital, la implementación de sistemas inteligentes ha permitido optimizar la recogida de residuos en una metrópoli densamente poblada, reduciendo la huella de carbono y mejorando la eficiencia.[29]

- Mollerusa: Sirve como un ejemplo de cómo las soluciones inteligentes pueden ser adaptadas a contextos más pequeños, demostrando que la gestión inteligente de residuos no está reservada únicamente para las grandes ciudades.[30]

También Ecoembes[7] está apostando por estas nuevas tecnologías, en concreto el proyecto CircularChain[21], desarrollado por Ecoembes[18] y Minsait[[website:minsait](#)], busca impulsar la transición hacia una economía circular en España mediante la implementación de tecnología blockchain. Esta iniciativa permite a diversas entidades como administraciones públicas y recicladores, compartir y controlar datos y transacciones relacionadas con la gestión de residuos de forma segura y eficiente. Además, facilita la trazabilidad no modificable de la información y la implementación de sistemas de auditoría inteligente, garantizando que se cumplen los compromisos medioambientales y proporcionando un registro transparente e inalterable de todas las operaciones realizadas en este ecosistema colaborativo.

La UAB muestra un interés proactivo en adoptar estas tecnologías con proyectos como The UAB Campus as a Living Lab que siguen la línea del ECIU-UTC[32], con liderazgo de la Universidad de Linköping y participación activa de la UAB, el cual aspira a reforzar iniciativas de sostenibilidad urbana mediante la creación de un "living lab" distribuido, conectando laboratorios ya existentes en Suecia, Noruega, Países Bajos y España. Este proyecto semilla, incrustado en SMART-ER[33], amplifica las iniciativas preexistentes de la ECIU University y propone una hoja de ruta basada en talleres colaborativos y desarrollo de métodos de aprendizaje innovadores. La UAB ha contribuido principalmente en la adaptación y desarrollo de herramientas y métodos que permitan una participación fluida y reflexión crítica tanto de manera presencial como en línea, en un esfuerzo de unificación europea y colaboración en sostenibilidad urbana.

También otras universidades en España han comenzado a explorar la gestión inteligente de residuos. Es relevante mencionar que: La Universidad Politécnica de Valencia ha implementado desde 1996 un sistema proactivo de gestión de residuos a través de su Área de Medio Ambiente, enfocándose en la recogida selectiva y la segregación de residuos peligrosos y no peligrosos. Este sistema no solo ha sido un reto en términos de diseño e implementación metodológica, sino también una oportunidad para sensibilizar a su comunidad de más de 36,000 miembros sobre prácticas ambientales responsables.[34]

2 METODOLOGÍA

Con el conocimiento adquirido gracias a mi mención se ha optado por incluir una metodología que permita flexibilidad ante cambios, que pueda ser colaborativa y que pueda generar entregas constantes a lo largo del proyecto. He optado por escoger metodologías ágiles[16] con un enfoque particular en SCRUM[1] y Kanban[18], estas promueven adaptabilidad, entrega de resultados de forma asidua e incorporación continua del feedback en cada etapa del proceso. También considero esencial incluir Git[10] como control de versiones para poder tener un historial de versiones

y poder gestionar nuevas funcionalidades sin modificar el código original.

Kanban es un sistema de gestión visual que permite controlar el flujo de trabajo. En el contexto de este proyecto:

- Las tareas se visualizarán en un tablero Kanban, donde se moverán desde *TODO*, pasando por *IN PROGRES* hasta *DONE*.
- Este enfoque facilita la identificación de cuellos de botella y permite una distribución equilibrada del trabajo.
- La transparencia del tablero Kanban garantiza que los stakeholders, en este caso la UAB, estén al tanto del progreso del proyecto en tiempo real.

Aunque Kanban proporciona una visualización muy intuitiva y control del flujo de trabajo, Scrum introduce una estructura cíclica basada en sprints[26] que es beneficiosa para la entrega periódica de resultados:

- Sprints Bi-semanales: El proyecto se dividirá en sprints de dos semanas. Al final de cada sprint, se entregará un producto funcional, ya sea un documento, una demostración o un prototipo.
- Reuniones de Planificación: Al inicio de cada sprint, el representante de la UAB se reunirá para definir los objetivos y tareas del sprint.
- Revisión y Retrospectiva: Al final de cada sprint, se presentarán los resultados a la UAB y se recogerá su feedback. Posteriormente, se realizará una evaluación para ver qué ha funcionado y qué se puede mejorar en el próximo sprint.

3 ANÁLISIS DE VIABILIDAD

3.1 Estudio de mercado

3.1.1 Segmentación del Mercado

La segmentación del mercado en este contexto podría dividirse principalmente entre instituciones educativas, entidades públicas y empresas privadas. En el caso de la UAB, nos enfocamos en una institución educativa, que tiene un enfoque sostenible y una inclinación hacia la adopción de tecnologías inteligentes. El mercado objetivo sería, por lo tanto, universidades que buscan implementar o mejorar sistemas de gestión de residuos mediante el uso de soluciones basadas en SmartCities.

3.1.2 Competencia

Los competidores en el ámbito de la gestión inteligente de residuos pueden variar desde empresas tecnológicas privadas especializadas en soluciones para la gestión de residuos y startups enfocadas en sostenibilidad. Estas compañías pueden tener un bagaje empresarial extenso y pueden contar con la experiencia y red en el sector pero pueden no estar tan avanzadas tecnológicamente. Analizar nuestras fortalezas y debilidades contra estos competidores es crucial para entender cómo la UAB puede posicionar su propuesta de manera única y competitiva.

3.1.3 Usuarios

Los usuarios objetivo en este contexto son las instituciones educativas que tienen una visión hacia la sostenibilidad. Sus necesidades principales son el encontrar soluciones eficientes para la gestión de residuos, que además de viables en términos de costos sean también ambientalmente sostenibles y responsables. También se deben incluir soluciones que sean escalables, adaptables y que puedan integrarse con otros sistemas existentes. Lo propuesto en este proyecto debe ofrecer un sistema de gestión de residuos que sea inteligente, autónomo su funcionamiento y que proporcione datos que puedan ser utilizados para mejorar continuamente las prácticas sostenibles en el campus.

3.1.4 Propuesta de Valor

La propuesta de valor diferencial se centra en una solución que va más allá de la gestión inteligente de residuos, introduciendo enfoques novedosos y personalizables acorde a las necesidades específicas de un campus universitario. En nuestro caso se ha optado por hacer partícipes a los propios usuarios del campus mediante la creación de una APP con tecnología de reconocimiento de imágenes para su posterior clasificación que mediante su uso irán generando recompensas tales como convalidación de créditos ECTS[23] y descuentos en diferentes actividades en el campus para crear un sentimiento de pertenencia mayor y generando un flujo de actividad mayor dentro del campus. Además de implementar tecnologías avanzadas para la recolección y disposición eficiente de residuos, la solución también se enfoca en la adaptación y optimización de los contenedores de residuos existentes, con un fuerte énfasis en la sostenibilidad y el compromiso con prácticas ambientalmente responsables. La colaboración con el programa "The UAB Campus as a Living Lab" también permite la integración de datos e información ya existente, permitiendo una implementación guiada y basada en datos reales y específicos del campus.

3.2 Análisis Técnico

3.2.1 Stack tecnológico

Para generar un ecosistema sólido se ha optado por utilizar software muy potente en cuanto configuración y versatilidad. Podemos diferenciar en Hardware y Software:

Para Hardware: Chip ESP32: cerebro y controlador que gestionará la lógica de los sensores. Placa extensora ESP32 ESP-WROOM-32: Extensor que permitirá al controlador tener mayor capacidad de conectores para sensores y módulos. Sensor LoRa RFM95w-868s2 868MHz (UE): Antena que permitirá intercomunicaciones entre el servidor y otras antenas. Sensor Ultrasonidos HC-SR04: Sensor para medir cómo de lleno puede estar un contenedor. Sensor Giroscopio MPU-6050: sensor para comprobar cuando se ha descargado el contenido del contenedor a un camión. Sensor humedad DHT-11: Detecta que objetos pueden existir en un contenedor dando una alerta sobre si hay objetos incorrectos. Módulo GPS NEO GY-GPS6MV2: Módulo que comunica la posición en tiempo real del contenedor para su recogida.

Para Software: ArduinoIDE[15]: para programar la lógica del chip ESP32. Visual Studio Code[19]: IDE para programar el front-end y back-end. Figma[9]: Página para poder crear los diseños de front-end. Flutter[11] o React[24]: librerías y firmware para programar en un entorno. Google Cloud[12]: Cloud donde alojar los datos y el servidor. GitHub[20]: control de versiones.

3.2.2 Ubicación

La implementación inicial se realizará en el campus de la UAB. Al utilizar el campus como un "Living Lab", se puede generar un entorno controlado y dinámico antes de considerar una posible expansión. Además, la UAB ya tiene ciertos datos y sistemas relacionados con la gestión de residuos, proporcionando una base sólida sobre la cual se puede construir y mejorar la gestión de residuos inteligente.

3.2.3 Materiales

Los materiales y recursos involucrarían, entre otros, contenedores, sensores IoT, y plataformas para desarrollar el software.

3.3 Análisis de Riesgos

Aquí se presentan un seguido de riesgos que tiene este proyecto y con los que se deberá convivir e intentar paliar aplicando metodologías que permitan mitigarlos o hasta eliminarlos, al final del apartado se hace un pequeño plan de contingencia capaz de evitar estos riesgos.

3.3.1 Identificación de riesgos

- R-01 Pérdida de Datos Causa Potencial: Fallo en los sistemas de almacenamiento o error humano. Impacto: Pérdida de información crucial, retrabajo y posible retraso en los plazos de entrega.
- R-02 Fallo de Hardware: Causa Potencial: Deterioro de dispositivos, sobrecalentamiento, o daños accidentales. Impacto: Interrupción de las operaciones y posibles retrasos en la ejecución del proyecto.
- R-03 Problemas de Software Causa Potencial: Bugs, incompatibilidad entre versiones, o fallos de sistema. Impacto: Compromiso de la calidad del proyecto y retrasos debidos a la necesidad de solucionar problemas imprevistos.
- R-04 Problemas de Compatibilidad en la Red LoRaWAN Causa Potencial: Dificultades en la interoperabilidad con dispositivos o fallos en la transmisión de datos. Impacto: Inconsistencias en la recopilación de datos y problemas en las comunicaciones del sistema.
- R-05 Problemas de Rendimiento de la APP Causa Potencial: Errores en el código, diseño ineficiente y/o no intuitivo, o problemas de interfaz de usuario. Impacto: Experiencia de usuario deteriorada, rechazo de la aplicación por parte de los usuarios y posibles retrasos para corregir problemas tras el lanzamiento.

- R-06 Errores de Conectividad en la Red LoRaWAN Causa Potencial: Fallos en la comunicación entre los nodos y el servidor central. Impacto: Pérdida de datos y fallas en la operación del sistema.
- R-07 Problemas de Seguridad en la APP Causa Potencial: Vulnerabilidades en el código que podrían ser explotadas para realizar ataques. Impacto: Exposición de datos sensibles y pérdida de confianza de los usuarios.
- R-08 Eliminación Accidental Causa Potencial: Errores humanos como eliminación accidental de archivos. Impacto: Interrupción en la coherencia y calidad de la documentación final.
- R-09 Corrupción de Archivos Causa Potencial: Fallo en el almacenamiento o infección por malware. Impacto: Inaccesibilidad o pérdida de datos importantes.
- R-10 Pérdida de Datos por Actualización de Software Causa Potencial: Actualizaciones de software que no son compatibles con versiones anteriores de documentos. Impacto: Incompatibilidad o pérdida de información durante las conversiones de formato.
- R-11 Añadir Nuevas Funcionalidades Causa Potencial: Descubrimiento de necesidades adicionales tras pruebas iniciales o feedback de stakeholders. Impacto: Incremento en los recursos y tiempo necesario para implementar nuevas funciones.
- R-12 Modificación de Funcionalidades Existentes Causa Potencial: Inadecuación de las funcionalidades actuales a las necesidades prácticas de los usuarios. Impacto: Posible reescritura de código y reajuste del diseño y funcionalidades existentes.
- R-13 Eliminación de Funcionalidades Planeadas Causa Potencial: Observar redundancias o inutilidades durante las fases de testeo. Impacto: Posible desequilibrio en otras funcionalidades y alteración del flujo de trabajo del sistema.
- M-05 Pruebas de Usabilidad Incluir revisiones de usabilidad para identificar y corregir problemas de interfaz y experiencia de usuario en la APP.
- M-06 Monitoreo Continuo Implementar herramientas de monitoreo en la red LoRaWAN para identificar y corregir proactivamente problemas de conectividad o transmisión.
- M-07 Pruebas Automatizadas Implementar pruebas automáticas que puedan ser ejecutadas en cada etapa del desarrollo para identificar rápidamente errores y corregirlos.
- M-08 Pruebas de Seguridad Implementar pruebas de seguridad para identificar y corregir posibles vulnerabilidades antes de que la aplicación se lance al público.
- M-09 Beta Testing[36] Considerar la implementación de una fase de pruebas beta con usuarios reales para obtener comentarios y realizar mejoras antes del lanzamiento oficial.
- M-10 Almacenamiento en la Nube Utilizar plataformas de almacenamiento en la nube para guardar la documentación en un lugar seguro y accesible.
- M-11 Copias Físicas y Digitales Mantener copias físicas de documentos cruciales y backups digitales en diferentes ubicaciones.
- M-12 Canales de Comunicación Efectivos Implementar una plataforma de comunicación eficiente donde los stakeholders puedan proporcionar retroalimentación y observaciones.
- M-13 Reuniones Regulares de Revisión Establecer encuentros periódicos con los clientes para revisar el progreso y discutir posibles ajustes.
- M-14 Prototipos y Pruebas Continuas Ofrecer versiones y prototipos del proyecto en diferentes fases para recibir feedback temprano y realizar ajustes antes de llegar a fases avanzadas.

3.3.2 Mitigación de riesgos

- M-01 Control de Versiones Implementar un sistema de control de versiones, como Git, que permita gestionar los diferentes estados del código fuente y poder revertir a versiones anteriores si es necesario.
- M-02 Backups Regulares Establecer una rutina de copias de seguridad automáticas en múltiples ubicaciones (local, cloud, unidades externas) para garantizar que los datos del proyecto están seguros y actualizados.
- M-03 Validaciones y Pruebas Constantes Realizar pruebas frecuentes para validar la funcionalidad y evitar el avance sobre código defectuoso o datos corruptos.
- M-04 Pruebas Unitarias y de Integración Desarrollar y ejecutar pruebas unitarias durante cada etapa del desarrollo para garantizar que cada componente funcione correctamente antes de avanzar.

3.3.3 Plan de contingencia

Documentación Dinámica: Asegurarse de que la documentación del proyecto sea fácil de ajustar y modificar para acomodar cambios sin demandar una sobrecarga de trabajo.

Análisis de Impacto del Cambio: Antes de implementar cambios en los requisitos, realizar un análisis de impacto que permita entender las implicaciones en tiempo, costos y recursos.

Control de Versiones: Implementar un robusto sistema de control de versiones para poder rastrear y revertir cambios si resulta necesario, o si los nuevos requisitos introducen nuevos problemas.

Proceso de Recuperación de Datos: Establecer un protocolo claro para recuperar datos desde las copias de seguridad en caso de pérdida de datos, asegurando que los miembros del equipo sepan cómo actuar y minimizar el tiempo de inactividad.

Mecanismos de Reporte de Incidentes: Implementar una herramienta o plataforma que permita a los miembros del

equipo informar de manera eficiente sobre incidentes o fallos técnicos para una rápida intervención.

Reevaluación del Calendario: En caso de incidentes que afecten los plazos, revisar el cronograma del proyecto y ajustar las fechas de entrega, redistribuir recursos si es necesario y comunicar los cambios a todas las partes interesadas.

Estrategia de Escalabilidad: Tener recursos adicionales que puedan ser asignados para abordar problemas críticos inesperados en la implementación sin afectar otras áreas del proyecto.

Comunicación con los Stakeholders: Mantener líneas de comunicación abiertas y transparentes con los stakeholders, informándoles sobre cualquier desafío y las estrategias para superarlos.

Equipo de Respuesta Rápida: Tener un equipo designado para abordar problemas críticos identificados durante la fase de testing para realizar correcciones rápidas.

Gestión de Cambios: Utilizar un sistema de gestión de cambios para rastrear, evaluar y priorizar los problemas encontrados durante las pruebas.

Estrategia de Recuperación de Datos: Implementar un protocolo para recuperar datos desde los backups y versiones almacenadas en la nube o en almacenamientos externos.

Recopilación de Información: Reunir nuevamente la información desde fuentes originales o alternativas en caso de que la recreación de documentos sea necesaria.

Validación de Datos: Asegurarse de que la información recuperada o recreada sea validada para asegurar su precisión y coherencia con el proyecto.

3.4 Requisitos

En este apartado se listan los Requisitos funcionales y no funcionales necesarios para poder generar un producto completo y satisfactorio. La falta de requisitos puede comportar la no consecución de todas las funcionalidades del proyecto. Para clasificar los distintos tipos de requisitos se priorizan de la siguiente forma: Alta, Media y Baja.

3.4.1 Requisitos funcionales

- RF-01: El sistema debe recopilar datos en tiempo real sobre la generación de residuos en todo el campus, incluyendo tipos, cantidades y calidad de los residuos. Alta
- RF-02 El sistema debe asignar un identificador único a cada contenedor para rastrear su ubicación y recopilar datos específicos de cada uno de ellos. Alta
- RF-03 El sistema debe ser capaz de utilizar sensores para evaluar la calidad de los residuos en los contenedores. Media
- RF-04 El sistema debe ser capaz de utilizar sensores para medir el nivel de llenado en los contenedores. Alta
- RF-05 Los datos recopilados deben ser almacenados en una base de datos histórica para permitir un análisis a largo plazo de los patrones de generación de residuos. Media
- RF-06 El sistema debe ser capaz de detectar cuando un contenedor alcanza un nivel de llenado predeterminado y generar alertas para la recolección. Alta
- RF-07 Debe existir una aplicación móvil para usuarios que permita registrar su contribución al reciclaje y recibir recompensas, incluyendo créditos ECTS. Alta
- RF-08 La aplicación debe ofrecer información personalizada sobre la gestión de residuos y consejos para el reciclaje. Baja
- RF-09 Utilizar tecnología LoRa para la comunicación entre los contenedores y el sistema central. Alta
- RF-10 Monitorizar el estado de los contenedores en tiempo real, incluyendo ubicación y nivel de llenado. Alta
- RF-11 El sistema debe permitir la diferenciación entre los profesionales encargados de la gestión de residuos y los usuarios que reciclan. Alta
- RF-12 Implementar un backend basado en la nube y con inteligencia artificial para gestionar y analizar los datos generados por los contenedores y usuarios. Alta
- RF-13 Mejorar la gestión de la recogida de residuos mediante el uso de aprendizaje automático para optimizar las rutas de los camiones de recogida. Alta
- RF-14 Los usuarios deben tener la capacidad de registrarse en la aplicación móvil proporcionando información personal como nombre, correo electrónico y contraseña. Alta
- RF-15 Los usuarios registrados deben poder iniciar sesión utilizando su dirección de correo electrónico y contraseña. Alta
- RF-16 Permitir que los usuarios inicien y cierren sesión de manera segura y que sus sesiones se mantengan activas. Alta
- RF-17 Establecer políticas de seguridad de contraseñas que incluyan requisitos de longitud mínima, complejidad y caducidad de contraseñas. Alta
- RF-18 El sistema debe permitir la configuración de niveles de llenado predeterminados para diferentes tipos de contenedores. Media
- RF-19 Debe ser posible configurar alertas personalizables para notificar a los profesionales encargados de la recolección cuando un contenedor alcance un nivel de llenado específico. Media
- RF-20 La aplicación móvil debe permitir a los usuarios registrar sus actividades de reciclaje, como el depósito de residuos en contenedores específicos. Media
- RF-21 El sistema debe calcular recompensas de manera personalizada para cada usuario en función de su contribución al reciclaje y sus hábitos de reciclaje. Alta

- RF-22 La aplicación debe contar con una interfaz de usuario intuitiva que sea fácil de navegar y utilizar. Alta
- RF-23 El sistema debe estar diseñado para integrarse de manera efectiva con la plataforma LoRa para garantizar una comunicación confiable y segura entre los contenedores y el sistema central. Alta
- RF-24 La monitorización de los contenedores debe ser continua, con actualizaciones en tiempo real dependiendo del tipo de contenedor para garantizar que los datos sean precisos y actuales. Alta
- RF-25 El sistema debe permitir a los administradores gestionar los permisos de acceso de los usuarios, especialmente para los profesionales encargados de la gestión de residuos. Alta
- RF-26 Implementar algoritmos de inteligencia artificial que puedan analizar los datos de los contenedores y usuarios para identificar patrones y tendencias útiles para la gestión de residuos. Media
- RF-27 Asegurarse de que el backend en la nube sea escalable para manejar un crecimiento en la cantidad de datos a medida que se expande el sistema. Media
- RF-28 Utilizar algoritmos de aprendizaje automático para planificar rutas de recolección de residuos de manera dinámica, teniendo en cuenta la información en tiempo real sobre el nivel de llenado de los contenedores. Media
- RF-29 La optimización de rutas debe ser capaz de realizar ajustes en tiempo real en función de eventos inesperados, como cambios en la demanda de recogida. Media

3.4.2 Requisitos no funcionales

- RNF-01 El sistema debe ser eficiente en la gestión de datos y recursos para minimizar el consumo de energía y recursos. Alta
- RNF-02 Debe ser escalable para adaptarse al crecimiento futuro de la universidad y la adición de más contenedores y usuarios. Alta
- RNF-03 Garantizar la seguridad de los datos recopilados y la privacidad de los usuarios. Alta
- RNF-04 El sistema debe estar disponible las 24 horas del día para garantizar una gestión continua de residuos. Alta
- RNF-05 La aplicación móvil y la interfaz de usuario deben ser intuitivas y fáciles de usar para todos los usuarios. Alta
- RNF-06 Integrar los datos y recursos disponibles a través del programa de la UAB para aprovechar la información existente. Alta
- RNF-07 El desarrollo debe seguir un enfoque Kanban y Agile, con sprints quincenales para entregables funcionales. Alta

- RNF-08 Establecer un plan de mantenimiento continuo para garantizar el funcionamiento óptimo del sistema. Alta
- RNF-09 Garantizar tiempos de respuesta rápidos para alertas de contenedores llenos y comunicaciones con usuarios. Alta

4 PLANIFICACIÓN

La siguiente planificación esquematiza las fases con sus actividades y correspondientes entregables y el calendario con información de las fechas, de forma que se establecen las actividades, duraciones y fechas previstas, ofreciendo una hoja de ruta detallada del proyecto. Además, se especifica cómo se llevarán a cabo estas fases mediante metodologías agile.

4.1 Fases

4.1.1 Fase Inicial

- Calendario: 18/09/2023 a 27/10/2023
- Duración: 55,2h
- Actividades:
 - Documentación inicial (7h)
 - Análisis (9h)
 - Diseño(24h)
 - Pruebas LoRaWAN(15h)
- Milestone: Reunión de seguimiento
 - Día: 08/10/2023
 - Duración: 0,2h
- Entregables:
 - Documentación inicial
 - Documentación diseño

4.1.2 Fase de Programación servidor

- Calendario: 30/10/2023 a 01/12/2023
- Duración: 57,2h
- Actividades:
 - Lógica(24h)
 - Cloud(12h)
 - Cloud(12h)
 - Pruebas de Conexión(21h)
- Milestone: Reunión de seguimiento
 - Día: 12/11/2023
 - Duración: 0,2h
- Entregables:
 - Documentos de código de bac-kend
 - Documentos de resultados de pruebas

4.1.3 Fase de Implementación

- Calendario: 04/12/2023 a 26/01/2024
- Duración: 152,4h
- Actividades:
 - LoRaWAN(22h)
 - APP Smartphone(130h)
 - * Diseño APP(30h)
 - Desarrollo vista usuario APP
 - Desarrollo vista usuario profesional APP
- Milestone: Reunión de seguimiento
 - Día: 17/12/2023
 - Duración: 0,2h
- Milestone: Reunión de seguimiento
 - Día: 21/01/2024
 - Duración: 0,2h
- Entregables:
 - Documentos de diseño red
 - Documentos de pruebas de los casos de uso
 - Documentos de diseño de APP
 - Documentos de código front-end

4.1.4 Fase de Testing

- Calendario: 29/01/2024 a 04/02/2024
- Duración: 25,2h
- Actividades:
 - Pruebas de caja negra(6h)
 - Pruebas de caja blanca(7h)
 - Pruebas interconexión sensores y servidor(6h)
 - Pruebas interconexión servidor y APP(6h)
- Milestone: Reunión de seguimiento
 - Día: 04/02/2024
 - Duración: 0,2h
- Entregables:
 - Documentos de pruebas del código

4.1.5 Fase de Documentación

- Calendario: 05/02/2024 a 06/02/2024
- Duración: 10h
- Actividades:
 - Redactar memoria final(10h)
- Entregables:
 - Documento final

4.2 Aplicación de metodologías agile

Para poder llevar un buen ritmo de entregables se ha escogido hacer sprints usando metodología SCRUM con una duración variable según las semanas para hacer coincidir las milestones. Estos sprints tendrán un ciclo propio que constará primeramente en asignar tareas del backlog para centrarse en un tema en específico, después diseñar, programar, implementar y por último testear. Para llevar a cabo la metodología Kanban hay un diagrama preparado con todas las tareas en el backlog y para poder enlazarlo con scrum las tareas se irán asignando en cada sprint al estado TODO, conforme se vayan escogiendo se pasarán a IN PROGRESS hasta finalizar en el estado DONE, el sprint debe acabar cuando todas las tareas escogidas al inicio del sprint hayan finalizado y estén en estado DONE, si quedase alguna tarea por hacer se pasaría al siguiente sprint. Para este proyecto se ha considerado hacer 7 sprints, de forma que ocupen toda la longitud del proyecto, teniendo en cuenta una longitud cada uno de 2 semanas exceptuando el sprint que conforma la creación de la APP que se ha decidido ampliarlo a 1 mes.

- Sprint 1: Conformar la fase inicial del proyecto incluyendo actividades de la fase inicial como la documentación, análisis y, del apartado de diseño, el diseño inicial únicamente. Constará con un entregable de documentación inicial y de diseño inicial.
- Sprint 2: En este sprint se realizará la parte de diseño de la BBDD y del código más un seguido de pruebas con material de Arduino tal como sensores y en específico sensores con antenas LoRa para familiarizarse con el entorno, de esta forma se finaliza con la fase inicial del proyecto. Constará con un entregable de los diseños en uml más un documento con las pruebas realizadas y sus resultados.
- Sprint 3: Aquí se comienza la fase de programación del servidor donde se realizarán las actividades de la lógica del código, como la implementación de la base de datos y el desarrollo de algoritmos de clasificación. Constará con entregables del código del algoritmo de clasificación y de la base de datos.
- Sprint 4: Continuará el legado del sprint 3, acabando de conformar la fase de programación del servidor realizando las actividades de Cloud, que constará de configurar el cloud e implementar el servidor, y pruebas de conexión que asegurarán la correcta comunicación entre el servidor y los sensores LoRa para poder recopilar las primeras informaciones y poder hacer la simulación de uso, finalizando así la fase de programación del servidor. Constará con entregables de documentación de configuración y de resultados de las pruebas y simulación.
- Sprint 5: Después de completar los primeros 4 sprints, en este se empezará con la fase de implementación, que abarca todo lo relacionado con LoRaWAN, diseño de la red, implementación y prueba de red, casos de uso e interconexión de sensores LoRa y además poder generar las primeras peticiones e información funcionales. Constará con entregables de documentación de diseño y prototipo del primer dispositivo funcional.

- **Sprint 6:** Le tomará el relevo al anterior sprint realizando la parte del desarrollo de la APP consistiendo en el diseño y posterior implementación del código frontend. Constará de un entregable que será la aplicación.
- **Sprint 7:** Este sprint finalizará el proyecto haciendo hincapié en todo el testing e integración de la aplicación con el servidor y del servidor con los sensores. También se finalizará la documentación. Constará con dos entregables, el informe de los resultados de los test y el dossier del proyecto finalizado.

- Sensor Giroscopio MPU-6050: 5*3,83€ = 19,15€
- Sensor humedad DHT-11: 5*2,80€ = 13,99€
- Placa extensora ESP32 ESP-WROOM-32: 5*10,99€ = 54,95€
- Módulo GPS NEO GY-GPS6MV2: 5*9,72€ = 48,60€

Subtotal: 228,18€

Total: 4.973,18 €

5 PRESUPUESTO

5.1 Financiación

En este apartado se desglosará el precio y las horas por cada fase para extraer un presupuesto inicial que podrá ir variando a lo largo del proyecto.

5.1.1 Presupuesto inicial

- Fase Inicial:
 - Planificaciones y analista: $16h * 10€/h = 16 €$
 - Diseñador: $24h * 12€/h = 288€$
 - Tester: $15h * 15€/h = 225€$

Subtotal: 673€

- Fase de Programación servidor:
 - Programador Back-end: $36h * 17€/h = 612€$
 - Experto en redes: $21h * 15€/h = 315€$

Subtotal: 927€

- Fase de Implementación:
 - Diseñador y experto en redes: $22h * 15€/h = 330€$
 - Diseñador: $30h * 12h = 360€$
 - Programador Front-end: $110h * 18€/h = 1.980€$

Subtotal: 2.670€

- Fase de Testing:
 - Tester: $25h * 15\text{€}/h = 375\text{€}$

Subtotal: 375€

- Fase de Documentación:
 - Documentación: $10h * 10€/h = 100€$

Subtotal: 100€

- Material:
 - ESP32 chip: $5 * 7,20\text{€} = 35,99\text{€}$
 - Sensor LoRa RFM95w-868s2 868MHz (UE): $5 * 7,61\text{€} = 38,05\text{€}$
 - Sensor Ultrasonidos HC-SR04: $5 * 3,49\text{€} = 17,45\text{€}$

6 CONCLUSIONS

[illegible]

AGRAÏMENTS

[illegible]

REFERÈNCIES

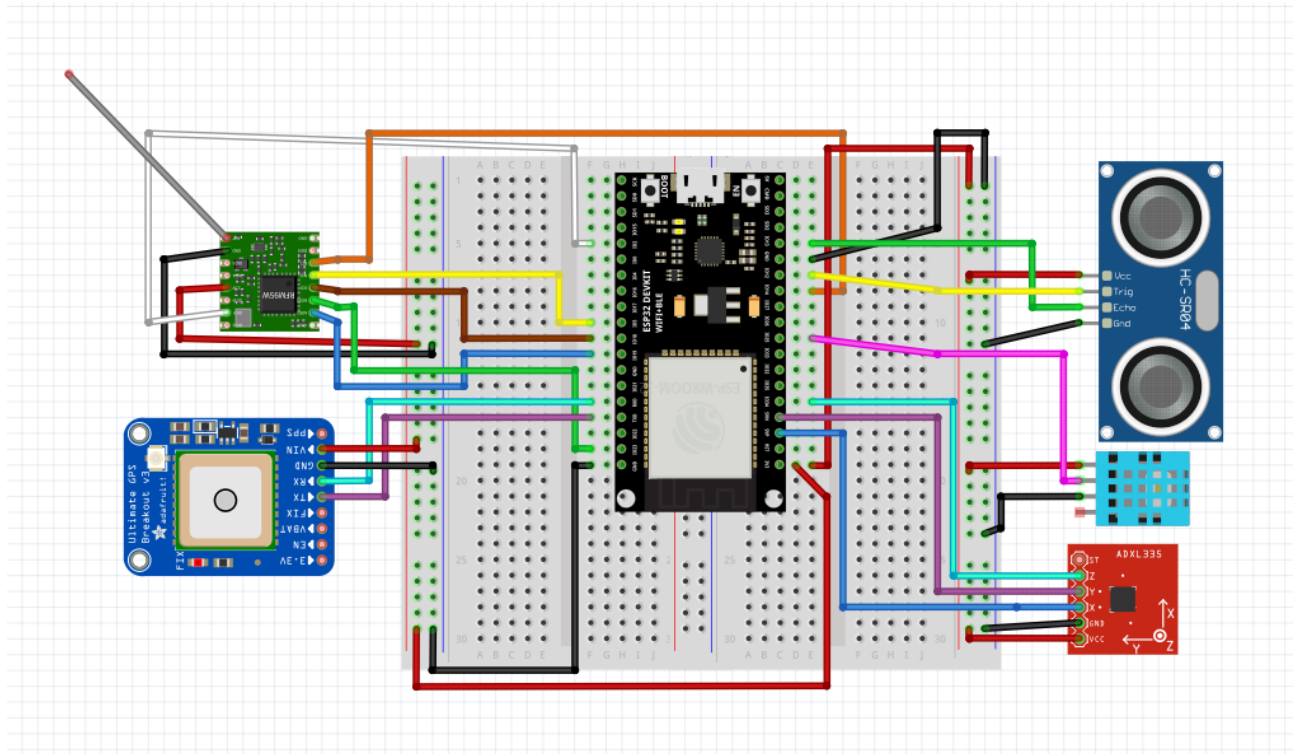
- [1] Atlassian. *¿Qué es scrum?* Maig de 2022. URL: <https://www.atlassian.com/es/agile/scrum>.
- [2] Marcello Basani. *Tecnologías inteligentes de residuos sólidos: ¿Dónde estamos y hacia dónde vamos?* Maig de 2023. URL: <https://blogs.iadb.org/agua/es/tecnologias-inteligentes-de-residuos-solidos-donde-estamos-y-hacia-donde-vamos/>.
- [3] Oracle Corporation. *¿Qué es big data?* Maig de 2021. URL: <https://www.oracle.com/es/big-data/what-is-big-data/>.
- [4] Oracle Corporation. *¿Qué es el IoT?* Febr. de 2014. URL: <https://www.oracle.com/es/internet-of-things/what-is-iot/>.
- [5] Oracle Corporation. *¿Qué es la IA? Conoce la inteligencia artificial.* Abr. de 2014. URL: <https://www.oracle.com/es/artificial-intelligence/what-is-ai/>.
- [6] Becolve Digital. *Qué es LoRaWAN.* Febr. de 2020. URL: <https://becolve.com/blog/que-es-lorawan/>.

- [7] ecoembes. *Organización sin ánimo de lucro que cuida del medioambiente a través del reciclaje y el eco-diseño de los envases domésticos ligeros en España*. Set. de 2023. URL: <https://www.ecoembes.com/es>.
- [8] eSmasrCITY. *Gestión Inteligente de Residuos – Soluciones para las Smart Cities*. Oct. de 2019. URL: <https://www.esmartcity.es/comunicaciones/comunicacion-gestion-inteligente-residuos-soluciones-smart-cities>.
- [9] Figma. *UI design tool*. Set. de 2016. URL: <https://www.figma.com/>.
- [10] Git. *Git is a free and open source distributed version control system designed to handle everything from small to very large projects with speed and efficiency*. Ag. de 2023. URL: <https://git-scm.com/>.
- [11] Google. *Flutter es un SDK de código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles*. Set. de 2023. URL: <https://flutter.dev/>.
- [12] Google. *Google Cloud consiste en un conjunto de recursos físicos y virtuales que se encuentran en los centros de datos de Google*. Abr. de 2008. URL: <https://cloud.google.com>.
- [13] IBM. *¿Qué es la computación en la nube?* Juny de 2020. URL: <https://www.ibm.com/es-es/topics/cloud-computing>.
- [14] IBM. *¿Qué es la tecnología blockchain?* Maig de 2019. URL: <https://www.ibm.com/es-es/topics/blockchain>.
- [15] Karl Söderby y Jacob Hylén. *Getting Started with Arduino IDE 2*. Set. de 2022. URL: <https://docs.arduino.cc/software/ide-v2/tutorials/getting-started-ide-v2>.
- [16] Salesforce LATAM. *Metodologías Ágiles: qué son y cómo pueden ayudarte*. Des. de 2021. URL: <https://www.salesforce.com/mx/blog/que-son-metodologias-agiles/>.
- [17] INMA LIDÓN. *Robots de la basura, contenedores inteligentes y big data: así se gestionarán en el futuro los residuos de las ciudades*. 21 de 2021. URL: <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/medio-ambiente/2021/04/21/607d98e7fdddf9288b45c3.html>.
- [18] Julia Martins. <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>. Oct. de 2022. URL: <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>.
- [19] Microsoft. *Getting Started Visual Studio Code*. Nov. de 2021. URL: <https://code.visualstudio.com/docs>.
- [20] Microsoft. *GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git*. Febr. de 2008. URL: <https://github.com/>.
- [21] Minsait. *Ecoembes y Minsait despliegan una red blockchain para aumentar la transparencia e incentivar la colaboración en la economía circular*. Abr. de 2021. URL: <https://www.minsait.com/es/actualidad/media-room/ecoembes-y-minsait-despliegan-una-red-blockchain-para-aumentar-la>.
- [22] UAB OpenLabs. *Qué es un Living Lab*. Des. de 2020. URL: <https://www.uab.cat/web/conoce-los-labs/que-es-un-living-lab-1345823359027.html>.
- [23] Ministerio de educación y formación profesional. *Créditos ECTS*. Jul. de 2010. URL: <https://www.educacionyfp.gob.es/italia/dam/jcr:b53864d2-65a3-4526-abf4-61ef02f5be34/el-sistema-universitario-espa-ol2.pdf>.
- [24] React. *React es una librería Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página*. Abr. de 2022. URL: <https://es.react.dev/>.
- [25] REGUSA RECYCLING RECOVERY. *RETOS A LOS QUE SE ENFRENTAN LAS CIUDADES INTELIGENTES*. Des. de 2021. URL: <https://regusa.es/la-gestion-inteligente-de-residuos-en-una-smart-city/>.
- [26] Max Rehkopf. *¿Qué son los sprints?* Nov. de 2021. URL: <https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/sprints>.
- [27] Repsol. *¿Qué son las Smart Cities? ¿En qué consisten y cuáles son?* Set. de 2023. URL: <https://www.repsol.com/es/energia-futuro/tecnologia-innovacion/smart-cities/index.cshtml>.
- [28] Sensoneo. *Empresa líder mundial en soluciones de residuos inteligentes*. Set. de 2023. URL: <https://sensoneo.com/es/>.
- [29] Sensoneo. *Madrid contará con la mayor instalación de gestión inteligente de residuos de Europa*. Febr. de 2022. URL: <https://sensoneo.com/es/madrid-smart-waste-instalacion/>.
- [30] Sensoneo. *Reference: Ultrasonic bin sensors monitoring waste in Mollerussa, Spain*. Jul. de 2023. URL: <https://sensoneo.com/reference/monitoring-waste-mollerussa-spain/>.
- [31] Tokio. *Sensores IoT: qué son, para qué sirven, tipos, características y más*. Des. de 2020. URL: <https://www.tokioschool.com/noticias/sensores-iot/>.
- [32] UAB. *ECIU-UTC En què consisteix?* Des. de 2021. URL: <https://www.uab.cat/web/projecte-smart-er/projectes/eciu-utc-1345878460411.html>.
- [33] UAB. *Proyecto SMART-ER*. Març de 2020. URL: <https://www.uab.cat/web/proyecto-smart-er-1345836766878.html>.

- [34] Universitat Politècnica de València. *Sistema de Gestión Ambiental de la Universitat Politècnica de València*. Inf. tèc. Universitat Politècnica de València, 2017. URL: https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/97682/UPV_MA-INF_RSGA_2017-UPV.pdf?sequence=1.

APÈNDIX

A.1 Esquema Hardware sensor



A.2 Diagrama Gantt

