

Programa Saiotek 2006

SMARTLAB

Entorno de Trabajo Inteligente
Colaborativo y Programable

Escenarios verticales



HISTORIAL DE CAMBIOS

Versión	Descripción	Autor	Fecha	Comentarios
V0.1	Primeros escenarios	Aitor Almeida	07/01/2008	

TABLA DE CONTENIDOS

Historial de cambios3

Tabla de contenidos4

1 Introducción.....5

2 Escenario 16

 2.1 Eventos detectados6

3 Escenario 27

 3.1 Eventos detectados7

4 Escenario 38

 4.1 Eventos detectados8

1 INTRODUCCIÓN

En este documento se recogen varios escenarios que podrían ser creados haciendo uso de la infraestructura desarrollada en el proyecto Smartlab.

2 ESCENARIO 1

Unai y Pablo llegan a la sala de reuniones, nada más entrar se encienden las luces de la sala y la calefacción se sube a 22 grados, que es la temperatura definida dentro de la empresa para las habitaciones con personas dentro. Cinco minutos más tarde Unai y Aitor entran también en la sala. Al detectar el sistema que cuatro personas se encuentran dentro de la sala de reuniones se activa el evento reunión. Las cortinas de la sala se cierran, se disminuye el nivel de luminosidad y se enciende el proyector. A las cuatro personas se les envía un SMS recordándoles que pongan sus teléfonos móviles en modo silencio y la centralita Asterisk desvía las llamadas que vayan dirigidas a esa habitación a un contestador automático. En el contestador el llamador podrá introducir el código de la persona a la que llama para que a esa persona se le mande un SMS avisándole de que tiene una llamada perdida. La reunión es grabada automáticamente por las cámaras y los micrófonos situados en la sala por si posteriormente quiere repasarse lo que se ha tratado en la reunión. Cuando la reunión termina y las personas salen de la sala, las luces y el proyector se apagan, las cortinas se abren y el desvío de llamada se anula.

2.1 Eventos detectados

- Presencia de personas en una habitación
- Desaparición de personas
- Temperatura
- Luminosidad
- Comienzo de reunión
- Fin de reunión

3 ESCENARIO 2

Jonathan entra en la habitación donde se realizan las soldaduras y comprueba que está completamente desordenada. Para evitar esto decide dejar una nota en la habitación que sea lanzado cada vez que alguien abandona la habitación. Asier entra en la habitación para soldar unas placas y al abandonar la misma le llega un mensaje a su flexdisplay avisándole de que debe recoger la habitación. Por otro lado Pablo ha dejado un experimento ejecutándose en el servidor y no quiere que nadie lo toque hasta que acabe, así que deja una nota que se lance cuando alguien se acerque. Unai quiere instalar un programa nuevo en el servidor así que al acercarse al mismo le llega un mensaje avisándole que el experimento se está ejecutando.

El proyector del laboratorio se encuentra etiquetado con una tarjeta de localización puesto que puede ser movido. Si el proyector sale de su área designada (el laboratorio) Aitor recibe un SMS indicándole que el proyector ya no se encuentra en el laboratorio y que personas se encontraban en el mismo cuando ha salido.

3.1 Eventos detectados

- Salida de una habitación.
- Cercanía.
- Presencia

4 ESCENARIO 3

El sistema detecta una inundación o que la temperatura es superior a los 50°C. Se comprueba que personas se encuentran dentro del edificio y se les envía una alerta al flexdisplay para que abandonen el edificio. A los trabajadores que no pueden ser encontrados dentro del edificio se les envía un SMS avisando de la alerta. Si se trata de un incendio el sistema realiza una llamada al 112 avisando del mismo. Por último una vez se haya realizado todo esto el sistema desconectará todos los aparatos eléctricos del edificio.

4.1 Eventos detectados

- Inundación
- Temperatura superior a 50°C
- Presencia