

**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA CIVIL EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
ARICA – CHILE**



Newenche

**Sistema de Visualización y Creación de Maquetas de líneas y
subestaciones eléctricas de alta tensión**

Equipo de Desarrollo:

Raiza Ossandón Aravena
Jorge Gutiérrez Montes

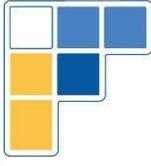
Empresa o Unidad: Newenche

Curso: Proyecto IV ICCI

Profesor: Diego Aracena Pizarro

03 de septiembre, 2024

comenzaron, lo entregaron el
10 de octubre de 2024



Resumen o introducción

La empresa Newenche ingeniería y servicios reconoce la importancia de garantizar la seguridad y eficiencia en proyectos de gran envergadura, como la implementación de líneas y subestaciones eléctricas de media y alta tensión. Por lo que se busca desarrollar un sistema innovador de maquetado con posiciones y coordenadas geoespaciales con el fin de poder demostrar los posibles riesgos que pueden haber al momento de realizar un proyecto a gran escala como lo es la implementación de dichas líneas y subestaciones eléctricas, de manera innovadora e inmersiva.

Al utilizar tecnología geoespacial, serán capaces de simular escenarios realistas y evaluar el impacto de diversas variables en la seguridad y eficiencia de las infraestructuras eléctricas, además de poder realizar una mejor preparación en conjunto a los trabajadores que realizarán las intervenciones. Esto les brindará una ventaja significativa al anticipar y abordar posibles problemas antes de que ocurran en el mundo real.





Objetivos

Objetivo General:

- Desarrollar un sistema de visualización y creación de maquetas en 3D para líneas y subestaciones eléctricas de alta tensión, que permita simular de manera geoespacial el entorno de trabajo, con el fin de identificar y mitigar riesgos, mejorando la seguridad y eficiencia en proyectos de infraestructura complejos.

Objetivos Específicos:

- Implementar un sistema que permita la creación de maquetas geoespaciales en 3D utilizando coordenadas reales para visualizar líneas y subestaciones eléctricas.
- Desarrollar herramientas que permitan agregar y gestionar estructuras eléctricas dentro del entorno virtual, facilitando la simulación y detección de colisiones entre componentes.
- Incorporar la funcionalidad de cargar y visualizar terrenos reales mediante coordenadas WGS84 para crear un entorno de trabajo lo más realista posible.
- Optimizar la interfaz de usuario para que sea intuitiva y fácil de usar, garantizando que los operadores puedan interactuar de manera efectiva con las maquetas.
- Utilizar tecnologías avanzadas de renderizado y simulación, como Unreal Engine y Cesium, para asegurar una representación visual de alta calidad y precisión geoespacial.

Echo de menos el generar la maqueta y evaluar su efectividad



I. Definición del proyecto

Contexto En proyectos mineros u otros proyectos de infraestructura complejos, es común tener múltiples líneas de alta tensión y otros elementos críticos que deben ser cuidadosamente gestionados durante la construcción. La visualización y gestión de estos elementos es crucial para garantizar la seguridad y la eficiencia del trabajo.

Problema El problema es la dificultad de visualizar y gestionar los riesgos en proyectos de infraestructura complejos, como los mineros, que involucran múltiples cruces de líneas de alta tensión y otros elementos peligrosos. Sin una herramienta efectiva para representar el entorno de trabajo de manera detallada, es complicado identificar y mitigar estos riesgos antes de que surjan en el sitio real, lo que puede comprometer la seguridad y la eficiencia del proyecto. La capacitación del personal también se ve afectada, ya que no cuentan con un medio adecuado para practicar procedimientos y entender los riesgos en un entorno simulado.

Solución Para lograr esto, se propone el uso de motores 3D para crear maquetas geoespaciales. Estas maquetas permiten simular y visualizar el entorno de trabajo en detalle, ayudando a identificar y mitigar riesgos potenciales antes de que se presenten en el sitio.

II. Requisitos del sistema

Requisitos de Alto Nivel (opcional)

| ID | Definición |
|-------|--|
| RdAN1 | El sistema debe permitir generar maquetas en 3D geolocalizables por coordenadas. |



Requisitos funcionales

| ID | Definición |
|-----|--|
| Rf1 | El sistema debe permitir añadir estructuras a la maqueta. |
| Rf2 | El sistema debe permitir cargar y ubicar terreno geoespacial utilizando coordenadas WGS84. |
| Rf3 | El sistema debe implementar las conexiones entre torres mediante cables. |
| Rf4 | El sistema debe implementar un sistema de colisiones para detectar si existen estructuras o cables que choquen entre sí. |
| RF5 | El sistema debe mostrar los detalles de las estructuras y cables, como el de qué tipo son y sus medidas. |
| RF6 | El sistema debe poder guardar y cargar maquetas hechas en el mismo sistema. |
| RF7 | El sistema debe permitir visualizar la maqueta utilizando una vista libre en primera persona. |
| RF8 | El sistema debe permitir configurar opciones gráficas. |



Requisitos no funcionales

| ID | Definición |
|------|---|
| RnF1 | El software debe permitir la visualización de las maquetas en un entorno 3D geoespacial |
| RnF2 | La interfaz de usuario del software debe ser intuitiva y fácil de usar. |
| RnF3 | El sistema debe tener una variedad de familias de estructuras (portante, anclaje y remate) para utilizarlas en el sistema, las cuales pueden añadirse más según sea necesario para el proyecto. |
| RnF4 | El sistema debe balancear la calidad gráfica con el rendimiento. |

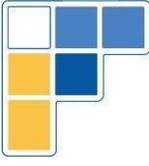


Carta Gantt

| | Agosto | Septiembre | Octubre | Noviembre | Diciembre |
|---|--------|------------|---------|-----------|-----------|
| Definición del problema | ■ | | | | |
| Planteamiento de la solución | | ■ | ■ | | |
| Firma de requisitos Cliente | | | ■ | | |
| Implementación Casos de uso | | | ■ | ■ | |
| Primera Reunión Prueba casos de usos | | | ■ | ■ | |
| Segunda Reunión entrega casos de usos | | | | ■ | |
| Pruebas de funcionamiento sistema final | | | | ■ | ■ |
| Entrega producto Final | | | | | ■ |
| Documentación | | ■ | ■ | ■ | ■ |

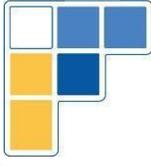
estos sprin tienen nombres, de acuerdo a lo que se va implementar primero

Nro de tabla



Tecnologías

- **Redmine:** Es una herramienta de gestión de proyectos y seguimiento de incidencias de código abierto. Ofrece funcionalidades como gestión de tareas, control de versiones, seguimiento de tiempo y gestión de recursos, lo que facilita la planificación y ejecución de proyectos. Además, permite la colaboración entre equipos, soporta múltiples proyectos y cuenta con un sistema de notificaciones y foros para discusiones. Es altamente personalizable e integrable con otras herramientas a través de plugins. ✓
- **Unreal Engine 5:** Unreal Engine es un motor de desarrollo en tiempo real, ampliamente utilizado para crear gráficos y simulaciones 3D en videojuegos, aplicaciones de realidad virtual y otras experiencias interactivas. Ofrece potentes herramientas para la creación de entornos realistas, física avanzada, animaciones y programación visual mediante Blueprints. Unreal Engine es altamente valorado por su capacidad de renderizado de alta calidad y su versatilidad para adaptarse a proyectos complejos que requieren interactividad en 3D. ✓
- **Google Drive:** Es una plataforma de almacenamiento en la nube que permite guardar, compartir y colaborar en archivos de manera eficiente. Ofrece aplicaciones como Google Docs, Sheets y Slides, que permiten la creación y edición de documentos en línea de forma colaborativa y en tiempo real. Es ideal para trabajar en equipo, ya que facilita el acceso a los archivos desde cualquier dispositivo con conexión a internet y tiene opciones de control de permisos y versiones de los documentos.
- **Cesium:** Es una plataforma de gráficos 3D basada en la web que se utiliza principalmente para visualizar y analizar datos geoespaciales en tiempo real. Es ideal para crear mapas y modelos 3D interactivos, permitiendo visualizar datos como terrenos, edificios y objetos en movimiento en un contexto global. Cesium ofrece una alta precisión geoespacial y puede manejar grandes conjuntos de datos, como nubes de puntos, modelos 3D de ciudades y terrenos con textura. Su motor es ampliamente usado en aplicaciones de simulación, defensa, realidad aumentada, videojuegos y análisis geoespacial. ✓
- **Github:** Es una plataforma de desarrollo colaborativo que permite a los programadores alojar, gestionar y controlar versiones de proyectos de software. Se basa en Git, un sistema de control de versiones distribuido que facilita el seguimiento de cambios en el código fuente a lo largo del tiempo, permitiendo que varios desarrolladores trabajen en paralelo sin perder el historial de modificaciones. ✓



Departamento de Ingeniería en Computación e
Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad de Tarapacá



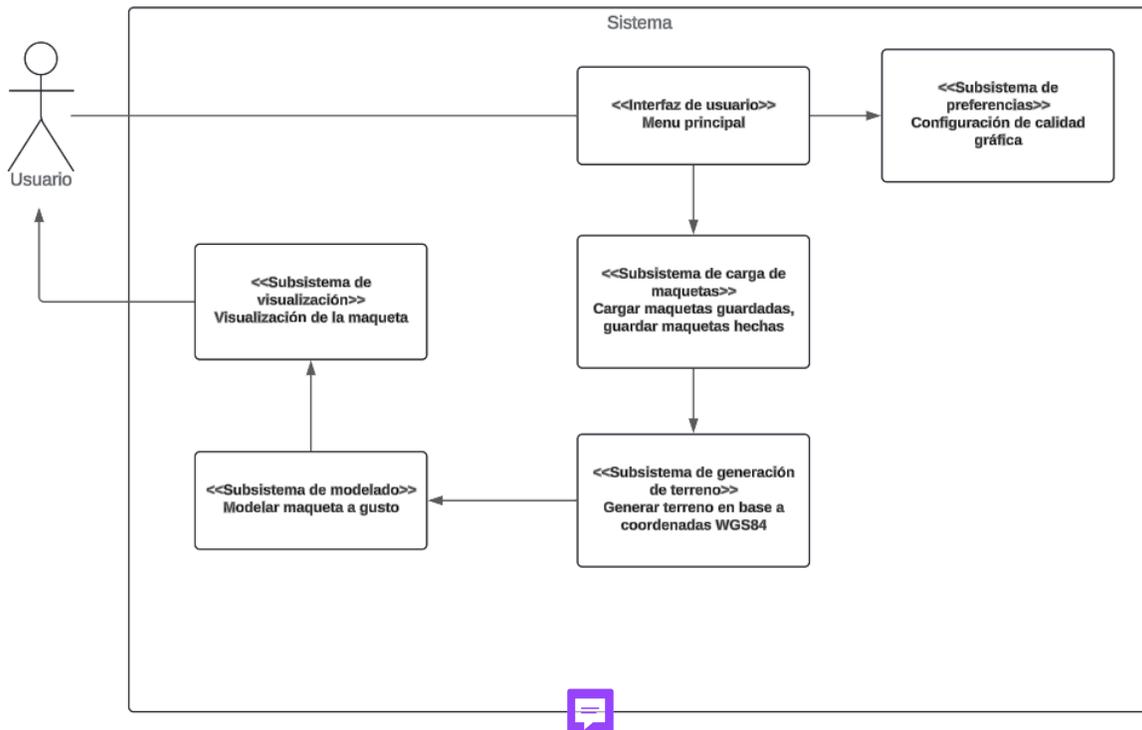
Esta página fue intencionalmente libre para sus apuntes...



Metodología

La metodología a trabajar es una **metodología ágil scrum**, basándose en reuniones semanales las cuales entregan una muestra del producto la cual recibirá feedback por parte de los clientes, con el objetivo de poder realizar cambios acordemente a su preferencia.

Modelo de contexto



Fig

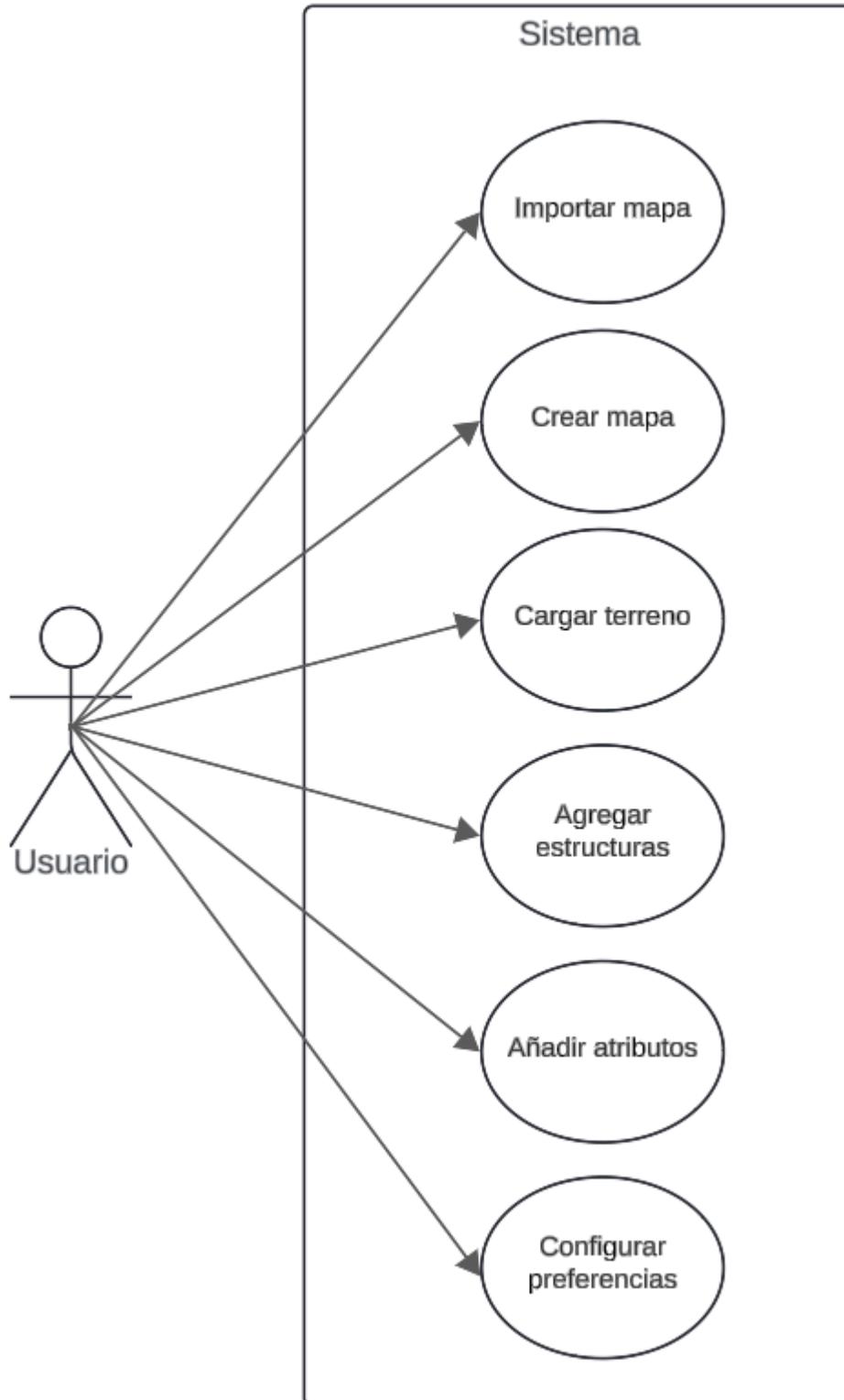
Casos de uso

Para la elaboración del proyecto de Sistema de Visualización y Edición de Maquetas de líneas y subestaciones eléctricas de alta tensión, se procederá a la realización de los siguientes casos de uso:

- Importar mapa
- Crear mapa
- Cargar terreno
- Agregar estructuras
- Añadir atributos
- Configurar preferencias



Modelo de casos de uso



Producir la maqueta, falta



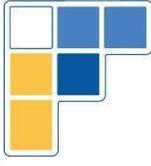
Importar mapa

| | |
|--|---|
| Nombre: Importar mapa | |
| Descripción: El usuario selecciona un mapa para ser importado a la aplicación. | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| | 1.- El sistema muestra la pantalla de inicio, mostrando las opciones. |
| 2.- El usuario selecciona la opción de importar mapa y elige un mapa. | |
| | 3.- El sistema carga el mapa seleccionado. |
| | 4.-El sistema muestra las estructuras y sus atributos. |



Crear mapa

| | |
|--|--|
| Nombre: Crear mapa | |
| Descripción: El sistema permite al usuario crear un mapa, desde una plantilla en blanco. | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| 2.- El usuario selecciona la opción de crear mapa. | 1.- El sistema muestra la pantalla de inicio, mostrando las opciones. 3.- El sistema carga un mapa en blanco, sin estructuras. 4.- El sistema muestra un mapa en blanco. |



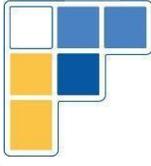
Cargar terreno

| | |
|---|--|
| Nombre: Cargar terreno | |
| Descripción: El sistema permite al usuario cargar un terreno geoespacial utilizando el sistema de coordenadas wgs84 | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. Se debe haber creado un mapa en blanco | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| 2.- El usuario ingresa las coordenadas geoespaciales. | 1.- El sistema muestra una interfaz con la opción de ingresar coordenadas. 3.- El sistema carga un terreno en 3D del mundo real basado en google earth. 4.- El sistema muestra un terreno en 3D del mundo real basado en google earth. |



Agregar estructuras

| | |
|--|--|
| Nombre: Agregar estructuras | |
| Descripción: El usuario agrega estructuras en el mapa seleccionado. | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. Se debe estar en un mapa sea importado o en blanco. | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| | 1.- El sistema muestra las estructuras disponibles a colocar en el mapa. |
| 2.- El usuario selecciona qué estructura desea colocar. | |
| | 3.- El sistema carga la estructura seleccionada en el mapa. |
| | 4.- El sistema muestra la estructura en pantalla. |



Añadir atributos

| | |
|---|---|
| Nombre: Añadir atributos | |
| Descripción: El usuario le añade atributos a la estructura seleccionada. | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. Se debe estar en un mapa sea importado o en blanco. Debe haber una estructura agregada. | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| 2.- El usuario selecciona la estructura. | 1.- El sistema muestra las estructuras en el mapa. 3.- El sistema muestra las opciones de la estructura. |
| 4.- El usuario le agrega o modifica un atributo. | 5.- El sistema guarda el atributo ingresado asociado a la estructura. |



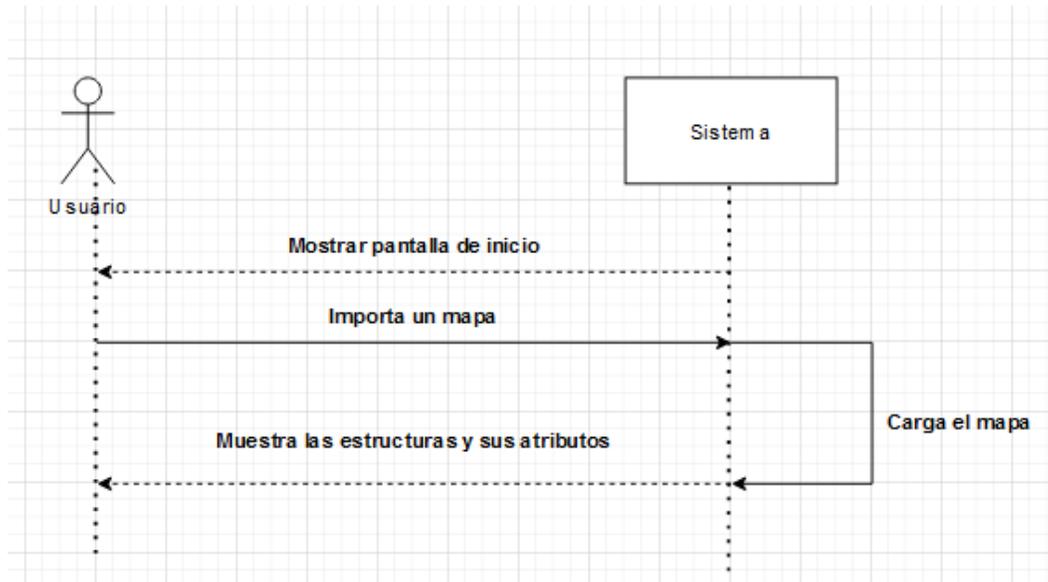
Configurar preferencias

| | |
|--|---|
| Nombre: Configurar preferencias | |
| Descripción: El usuario puede configurar preferencias gráficas | |
| Actores: Usuario | |
| Precondiciones: Se debe haber iniciado el software. | |
| Flujo Normal | |
| Usuario | Sistema |
| | 1.- El sistema muestra la pantalla de inicio, mostrando las opciones. |
| 2.- El usuario selecciona la opción de preferencias. | |
| | 3.- El sistema muestra las opciones gráficas. |
| 4.- El usuario configura las preferencias a su gusto. | |
| | 5.- El sistema guarda las preferencias del usuario |

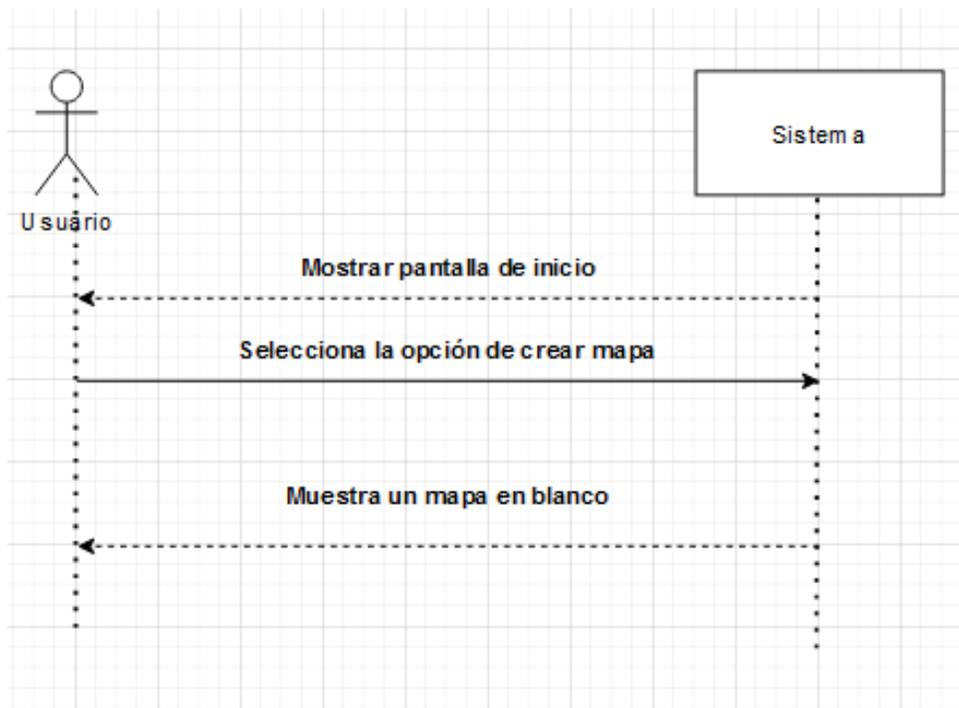


Diagramas de secuencia

Importar mapa

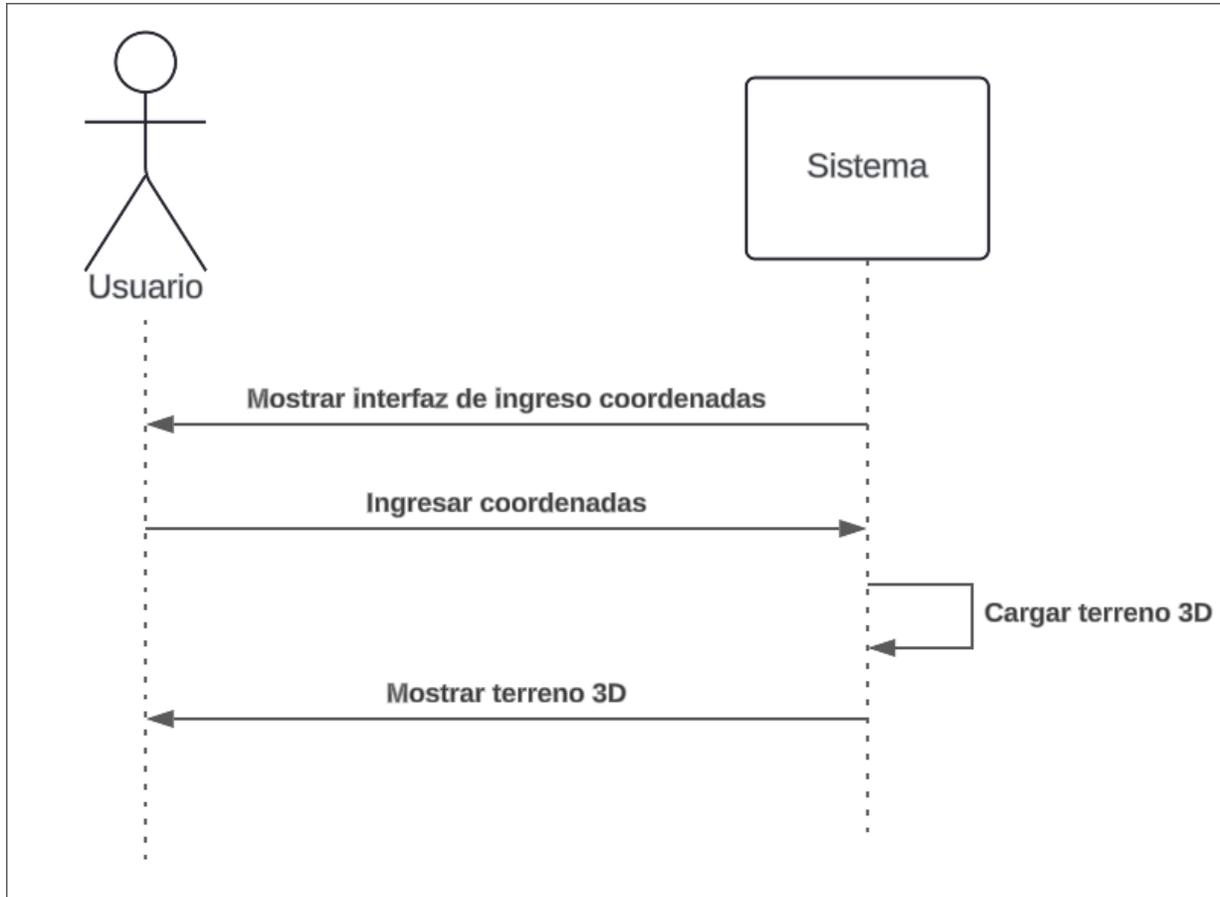


Crear mapa



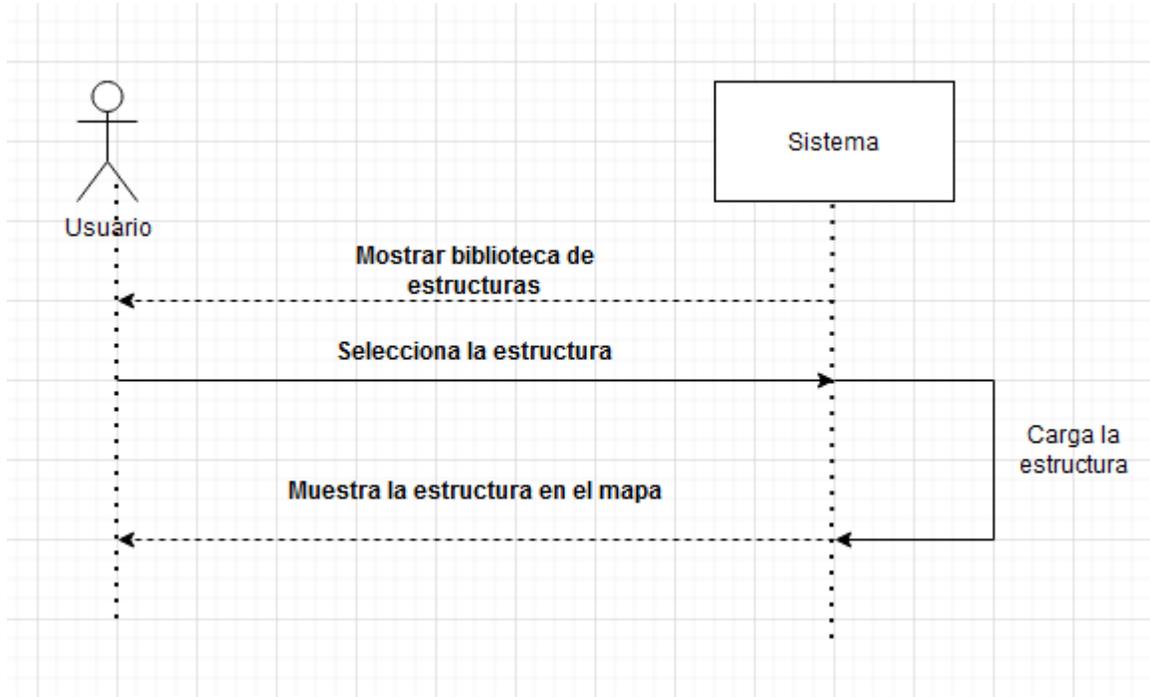


Cargar terreno

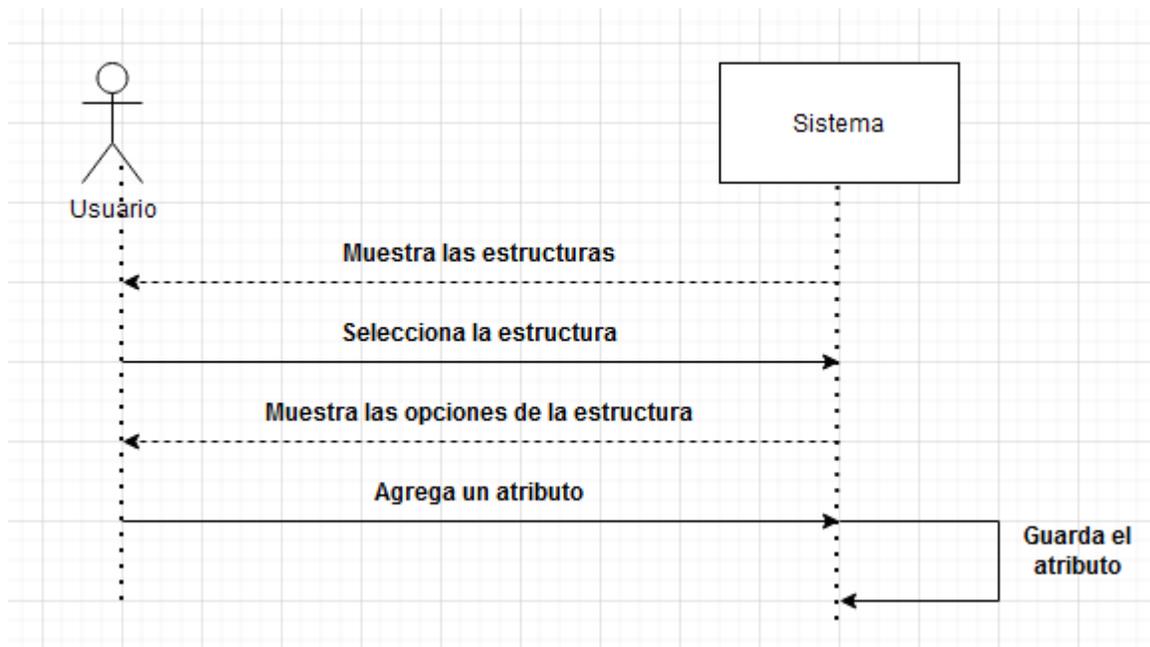




Agregar estructuras

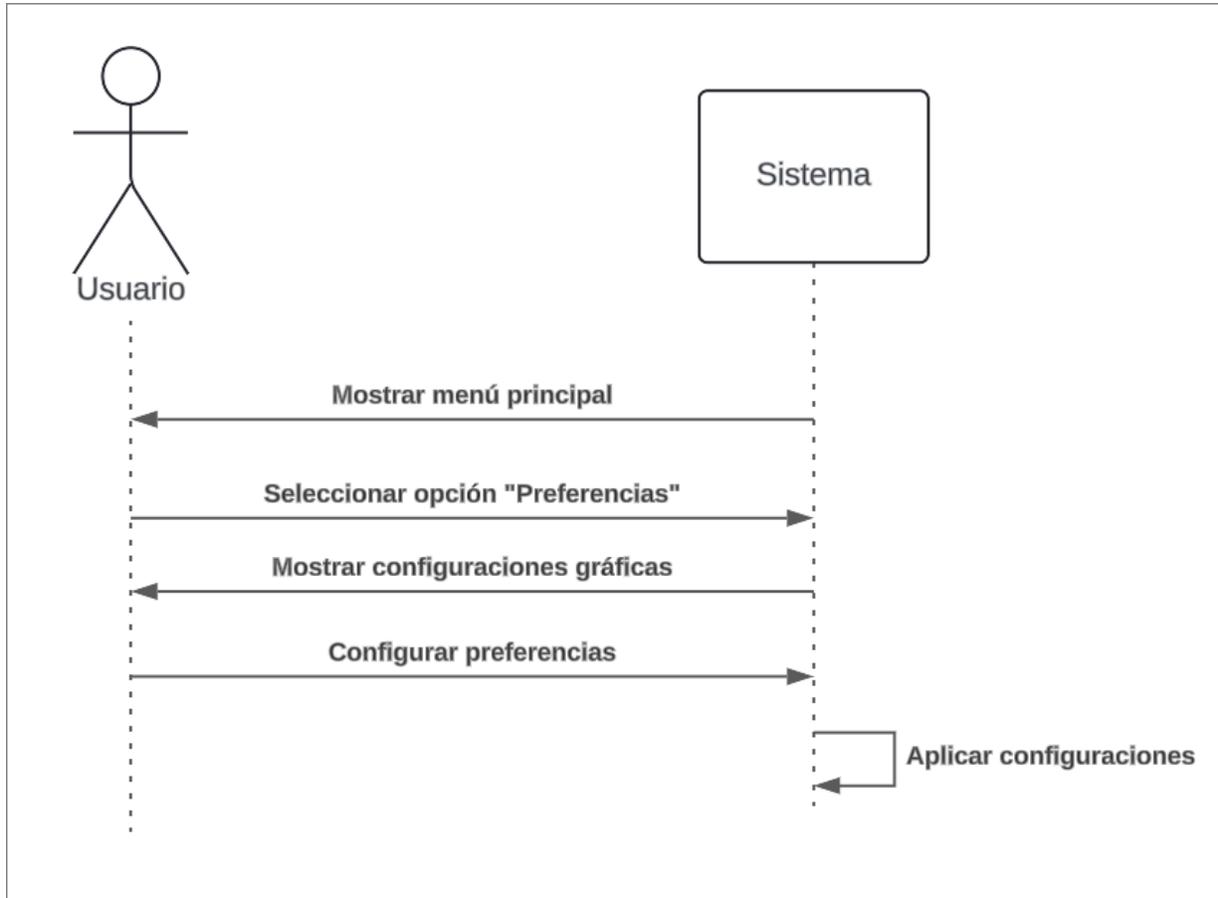


Añadir atributos





Configurar preferencias





Conclusión

En este primer avance, se logró proponer las funcionalidades principales del proyecto, así como mostrar el funcionamiento de los casos de uso y como estos cumplen con la principal problemática propuesta por el cliente.

Además, con esto se tiene la base para poder desarrollar el proyecto y la planificación con la que se hará cada actividad para poder así solucionar la problemática del cliente.



Obs: Buen informe preliminar que debe ser mejorado, tiene los siguiente inconvenientes:
No estan numeradas las tablas y figuras, las cuales deben ser referenciadas desde el texto
Falta detalles en los objetivos específicos
Hay faltantes de análisis ejemplo proceso de modificación, generación de maquetas, sistemas o herramientas externas
Gantt esta bien, salvo que debe inidcar tareas específicas de cada sprint.
Faltaron parrafos expicativos de los diagrama de secuencia