

Sistema tarifador Pocket Pay *

Lipa Challapa
Jorge Rubens
Universidad Mayor de
San Simón
Calle Sucre y parque La Torre
Cochabamba, Bolivia
jorge.lipa@gmail.com

Resumen

Este artículo provee un ejemplo del uso de tecnologías RFID de alta frecuencia, integrando a un sistema de pagos controlado por las tarjetas MIFARE y su funcionalidad de billetera para interactuar con dispositivos configurados que monitorearán y contabilizarán los usos que se le den.

Los usos a los que se los podría aplicar están limitados a pequeños montos de dinero o crédito, donde su representación es más sencilla de utilizar. Las posibles implementaciones llegarían a tareas cotidianas, como pagar los pasajes del autobús, ir de compras al supermercado, pagar el peaje y demás actividades que requieran un desembolso mínimo de dinero.

Categorías y descripción de asuntos

B.4.1 [Input/Output and Data Communications]: Data Communications Devices
; H.2.4 [Systems]: Concurrency
; H.3.5 [Online Information Services]: Commercial services

Palabras clave

Arduino,nfc,rfid,services,java,scala

1. INTRODUCCIÓN

A menudo, el manejo de dinero puede llegar a ser muy tedioso al momento de realizar transacciones con cantidades menores ya sea para pagar un pasaje o el pase de ingreso a un ambiente. Mayormente estos pagos pueden ocasionar algunos problemas, como en el peor de los casos no se pueda realizar por falta de cambio.

Para evitar esto, Pocket Pay tratará de facilitar estos pagos con una tarjeta que sirva como monedero para realizar

transacciones más simples y rápidas. Estos dispositivos facilitarán el manejo del dinero y al registrar el gasto y actualizar la información con la ayuda del sistema.

Con esto se podrá realizar tanto recargas como cobros, los dispositivos electrónicos estarán conectados a una red de computadoras para extender su uso en diferentes lugares y actividades que necesiten una transacción monetaria.

2. ANTECEDENTES

2.0.1 Justificación

2.1 Planteamiento del problema

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

3.2 Objetivos específicos

4. HIPOTESIS

5. NOVEDAD Y APOORTE TECNOLÓGICO

6. DISEÑO METODOLÓGICO Y TEÓRICO

7. DESARROLLO DEL PROYECTO

8. DESARROLLO DEL PROYECTO

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

10. AGRADECIMIENTOS

*(Basado en el Sistema de autenticación - Social Events)