Aplicación web para votación de alumnos consejeros en ESCOM con tecnología blockchain

Trabajo Terminal No. 2019 - B112

Alumnos: *Robles Sosa Eduardo Ignacio, Duque Rico Jesús Alberto, López Simón José Luis Directores: Dr. Linares Vallejo Erick, M. en C. Palacios Solano Rocío e-mail: eduardo_robles14@hotmail.com

Resumen:

El presente trabajo terminal tiene como objetivo desarrollar un aplicación web con tecnología blockchain enfocado a la comunidad estudiantil de la ESCOM, que permita la votación de alumnos consejeros así como poder visualizar sus propuestas. Las votaciones como proceso democrático son relevantes para la toma de decisiones dentro de una institución, es por ello que se debe seleccionar el candidato que mejor represente los ideales de la mayoría, de manera democrática y segura. Una buena elección debe ser confiable y transparente; con la tecnología blockchain se puede emitir un voto de manera inmutable para así garantizar su legitimidad. Los resultados le serán transparentes al alumno que podrá visualizar los resultados en tiempo real.

Palabras clave: Aplicación Web, blockchain, bases de datos, votaciones.

1. Introducción

Blockchain es el nombre de una tecnología que permite mantener registros descentralizados y distribuidos de transacciones digitales. La primera implementación tuvo lugar en 2009 en el contexto de la moneda digital Bitcoin. En Bitcoin, las transacciones se producen entre usuarios anónimos (su identidad no consta en ningún lugar) mediante criptografía de clave pública, es decir, cada usuario posee una clave privada, que solo él conoce, y una clave pública, que es la que comparte con los demás usuarios.

Todas las transacciones se comunican a todos los nodos de la red. Los nodos verifican las transacciones y las van agrupando en bloques. Cada bloque se identifica por medio de un hash: un valor único calculado criptográficamente a partir del contenido del bloque, e incluye una referencia al hash del bloque anterior, de modo que los bloques quedan enlazados. Esta cadena de bloques es pues un registro de transacciones o libro contable (ledger) público, compartido por todos los nodos de la red.

De esta forma, todos los nodos pueden comprobar que las claves utilizadas son correctas y que los bitcoins transferidos proceden de una transacción anterior y no se habían gastado ya. Pero una transacción sólo se considera confirmada cuando forma parte de un bloque añadido a la cadena. Para añadir un bloque hace falta mirarlo, o lo que es lo mismo calcular su hash, lo cual requiere resolver un problema matemático único de gran dificultad que consume unos recursos informáticos muy considerables, máxime cuando sabemos que la dificultad de resolución del hash se reajusta periódicamente para adaptarse a la capacidad de proceso de la red: a medida que aumenta la potencia de los ordenadores conectados, la dificultad del problema crece.

En consecuencia, alterar el contenido de un bloque modificaría su hash, con lo que fallaría el enlace con el bloque siguiente y se rompería la cadena, lo que unido a la dificultad de repararla y al hecho de que el resto de nodos tiene una copia de la cadena original, hace prácticamente inalterable la información contenida en los bloques.

La votación convencional para alumnos consejeros de ESCOM es realizada de manera manual mediante el tachado de boletas, el conteo lo realizan los alumnos consejeros y lo transmiten por Facebook, sin embargo, no garantiza que los votos hayan sido cambiados antes de realizar dicho conteo. No hay garantía de la inmutabilidad de los votos.

Mediante la tecnología blockchain se garantiza la inmutabilidad de los votos emitidos por los alumnos y por medio de la aplicación propuesta en este trabajo terminal, para los votantes ya no será requisito contar con su credencial escolar para poder emitir su voto ni estar presentes físicamente en el lugar asignado por la institución.

Sistemas similares que se han desarrollado son:

- 1. Sistema de votación electrónico móvil (SVEM)
- 2. Sistema de votación electrónica con autenticación biométrica para ESCOM
- 3. Electchain

Estos son algunos sistemas dedicados al voto electrónico que son más parecidos a la idea que se propone en este presente trabajo:

Software	Características	Precio en el Mercado
Sistema de votación electrónico móvil (SVEM)	 Un sistema móvil que actúa como un dispositivo de votación, haciendo uso de modelos de automatización y seguridad que aporten aspectos de identificación, autenticación y transparencia de la información. Que el usuario pueda emitir su voto en cualquier parte que se encuentre mediante su smartphone (siempre y cuando tenga una conexión a internet). Automatizar el conteo de votos. Garantizar que su voto haya sido hecho. Facilitar la obtención de resultados. 	No Definido
Sistema de votación electrónica con autenticación biométrica para ESCOM	 El sistema de voto electrónico que pueda avalar la legitimidad y autenticación de los usuarios durante los ejercicios electorales dentro de la ESCOM. Autenticar a cada votante por medio de su huella digital. Cifrar la información de cada votante y firmar electrónicamente el voto emitido de cada votante. Imprimir físicamente el voto emitido en el sistema. 	No Definido
Electchain	 Garantizar la efectividad de un proceso electoral alterno, mediante el uso de nuevas tecnologías. Crear una plataforma digital para votaciones segura e inalterable Llevar a cabo procesos electorales de una forma más ágil Demostrar a la población la integridad de los votos emitidos 	No tiene costo

Propuesta de TT	Se trata de una aplicación web con blockchain donde los alumnos de la ESCOM inscritos en la lista de empadronamiento podrán participar en el proceso de votación para alumnos consejeros y podrán consultar las propuestas de los candidatos.	No definido
	El usuario después de emitir su voto podrá consultar las estadísticas del conteo de votación.	

Tabla 1. Resumen de productos similares

2. Objetivo

Desarrollar una aplicación Web con tecnología blockchain que sirva como herramienta para la comunidad estudiantil de ESCOM en la votación para alumnos consejeros.

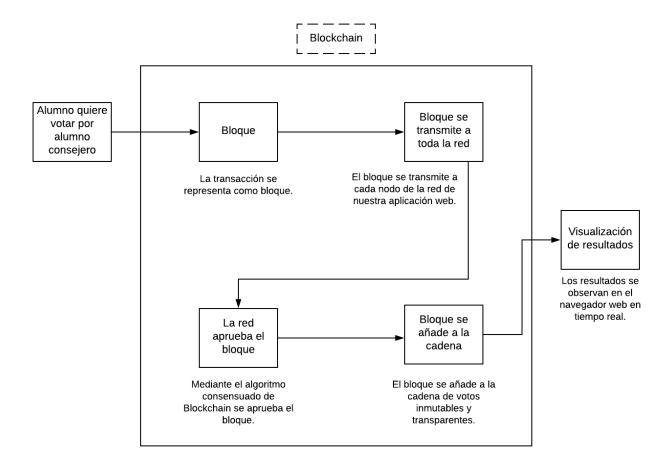
3.- Justificación

En los últimos semestres se ha notado una baja participación de la comunidad de ESCOM en las votaciones a alumnos consejeros, tan solo en las pasadas elecciones del semestre (2020/1), el número de votantes total fue de 250, apenas un poco más del 8% de la población estudiantil de ESCOM que, según información del M. en C. José Asunción Zárate, oscila entre los 2,800 alumnos. Desconocimiento de las fechas de votaciones y de los alumnos postulados, desconfianza en el conteo de votos, no haber podido asistir en las fechas de votaciones o poco interés por participar, son algunas de las razones para una baja participación en las elecciones a alumnos consejeros.

Para resolver ésta problemática se plantea desarrollar una aplicación web utilizando blockchain, donde se podrá visualizar información referente de los alumnos consejeros postulados, emitir su voto sin la necesidad de estar presente físicamente en la escuela y tener la seguridad que su voto seguirá siendo libre y secreto.

En ESCOM la emisión del voto sigue una manera tradicional, que es el uso de papel y de casillas. Esto implica que la escuela tenga que hacer gastos para comprar toda la papelería necesaria en la votación, que los alumnos dispongan de tiempo para poder participar como funcionarios de casillas y que el conteo de votos se deba llevar a cabo manualmente, sin mencionar los riesgos que se corren al seguir ésta manera tradicional: posible pérdida de votos, daño al medio ambiente, corrupción, etc. Con el desarrollo de la aplicación se busca sustituir el uso del papel, automatizar el proceso de conteo de votos, visualizar la estadística de los resultados al momento y que el estudiante tenga la confianza que su voto ha sido registrado.

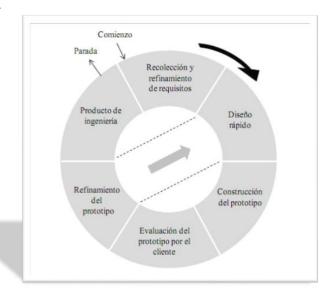
4. Producto o resultados esperados



- 1.El código de la aplicación web para votación en ESCOM.
- 2.La documentación técnica del sistema.
- 3.El manual de usuario

5. Metodología

Se utilizará la metodología prototipo.



Metodología prototipo

El modelo de prototipos, en Ingeniería de Software, pertenece a los modelos de desarrollo evolutivo. El prototipo debe ser construido en poco tiempo, usando los programas adecuados y no se debe utilizar muchos recursos.

El diseño rápido se centra en una representación de aquellos aspectos del software que serán visibles para el cliente o el usuario final. Este diseño conduce a la construcción de un prototipo, el cual es evaluado por el cliente para una retroalimentación; gracias a ésta se refinan los requisitos del software que se desarrollará. La interacción ocurre cuando el prototipo se ajusta para satisfacer las necesidades del cliente. Esto permite que al mismo tiempo el desarrollador entienda mejor lo que se debe hacer y el cliente vea resultados a corto plazo.

6. Cronograma

Nombre del alumno(a): Robles Sosa Eduardo Ignacio

Título del TT: Aplicación web para votación de alumnos consejeros en ESCOM con tecnología blockchain.

TT No.: 2019-B112

Actividad	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Análisis de tecnología											
Análisis de factibilidad											
Recolección de datos (encuestas)											
Recolección de requisitos funcionales y no funcionales											
Diagrama de casos de uso											
Reglas de negocio											
Diseño del sistema											
Arquitectura											
Maquetación de la aplicación											
Evaluación de TT I											
Elaboración de prototipo 1 (registro de votantes y candidatos en blockchain)											
Elaboración de prototipo 2 (emitir voto y visualización de resultados)											
Elaboración de prototipo 3 (publicación de propuestas de los candidatos y notificaciones)											
Desarrollo de pruebas para prototipo 1											
Desarrollo de pruebas para prototipo 2											
Desarrollo de pruebas para prototipo 3											
Generación del manual de usuario											
Generación del reporte Técnico											
Evaluación de TT II											

Nombre del alumno(a): Duque Rico Jesús Alberto

TT No.: <u>2019-B112</u> Título del TT: Aplicación web para votación de alumnos consejeros en ESCOM con tecnología blockchain.

Actividad	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Análisis de tecnología											
Análisis de factibilidad											
Recolección de datos (encuestas)											
Recolección de requisitos funcionales y no funcionales											
Diagrama de casos de uso											
Reglas de negocio											
Diseño del sistema											
Arquitectura											
Maquetación de la aplicación											
Evaluación de TT I											
Elaboración de prototipo 1 (registro de votantes y candidatos en blockchain)											
Elaboración de prototipo 2 (emitir voto y visualización de resultados)											
Elaboración de prototipo 3 (publicación de propuestas de los candidatos y notificaciones)											
Desarrollo de pruebas para prototipo 1											
Desarrollo de pruebas para prototipo 2											
Desarrollo de pruebas para prototipo 3											
Generación del manual de usuario											
Generación del reporte Técnico											
Evaluación de TT II											

Nombre del alumno(a): López Simón José Luis

Título del TT: Aplicación web para votación de alumnos consejeros en ESCOM con tecnología blockchain

TT No.: <u>2019-B112</u>

Actividad	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Análisis de tecnología											
Análisis de factibilidad											
Recolección de datos (encuestas)											
Recolección de requisitos funcionales y no funcionales											
Diagrama de casos de uso											
Reglas de negocio											
Diseño del sistema											
Arquitectura											
Maquetación de la aplicación											
Evaluación de TT I											
Elaboración de prototipo 1 (registro de votantes y candidatos en blockchain)											
Elaboración de prototipo 2 (emitir voto y visualización de resultados)											
Elaboración de prototipo 3 (publicación de propuestas de los candidatos y notificaciones)											
Desarrollo de pruebas para prototipo 1											
Desarrollo de pruebas para prototipo 2											
Desarrollo de pruebas para prototipo 3											
Generación del manual de usuario											
Generación del reporte Técnico											
Evaluación de TT II											

7. Referencias

- [1] F. González Arroyo, B. F. Jaime Ulises. "Sistema de Votación Electrónico Móvil(SVEM)", Trabajo Terminal, Escuela Superior de Cómputo, IPN, CDMX, CDMX, 2014.
- [2] D. O. Rosas Quintana, V. A. Oropeza Díaz, "Sistema de Votación Electrónica biométrica para ESCOM", Trabajo Terminal 2014-A054, Escuela Superior de Cómputo, IPN, CDMX, CDMX, 2014.
- [3] F. Prieto, A. Contreras. (Desconocido). Electchain.io(1ra edición) [Online] Available: https://www.electchain.io/
- [4] G. Aurelio (2017, 23 julio). Metodología: metodologías para el desarrollo y mantenimiento de software y sistemas de información. (1ra edición) [Online] Available: https://metodologia.es/prototipado/
- [5] Wikipedia (2019, 13 septiembre). Escuela Superior de Cómputo. (Última edición) [Online] Available: https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_Superior_de_C%C3%B3mputo
- [6] B. P. Antonio Ramón, "Blockchain en educación: Introducción y crítica al estado en cuestión", Revista Electrónica de Tecnológica Educativa, Vol. 61, pp 2-3, noviembre 2017.

8. Alumnos y Directores

Robles Sosa Eduardo Ignacio Alumno de la carrera de Ing. en Sistem en ESCOM, Boleta:2015630423, Tel. 5511108888, email eduardo_roble	1
Firma:	
Duque Rico Jesús Alberto Alumno de la carrera de Ing. en Sistemas de ESCOM, Boleta: 2014630129, Tel. 7352868107, jesus_duque10@h	•
Firma:	
López Simón José Luis Alumno de la carrera de Ing. en Sistemas Cor en ESCOM, Boleta: 2014630271, Tel. 5545083989, joseluisls21@hotn	•
Firma:	
Linares Vallejo Erick: Dr. En ingeniería eléctrica y electrónica, University of Bristol 2019, M en C en ingeniería electrónica 2010 computacionales desde 2010. Temas de interés: electrónica, mecánica a email: elinares@ipn.mx	•
Firma:	
Palacios Solano Rocío: Maestra en Ciencias en Administración de Negresca Sto. Tomás IPN, Licenciatura en Ciencias de la Informática ESCOM. departamento de ingeniería en sistemas computacionales. Ter de aplicaciones, gobierno de TI, académica, Tel. 57296000 ext. 52072,	Centro Universitario Grupo Sol-IPN, profesora er nas de interés: gestión de Proyectos (PMI), desarrollo
Firma:	CARÁCTER: confidencial FUNDAMENTO LEGAL: Artículos 11 Fracc. V v Artículos

108, 113 y 117 de la Ley Federal de Transparencia y Acceso

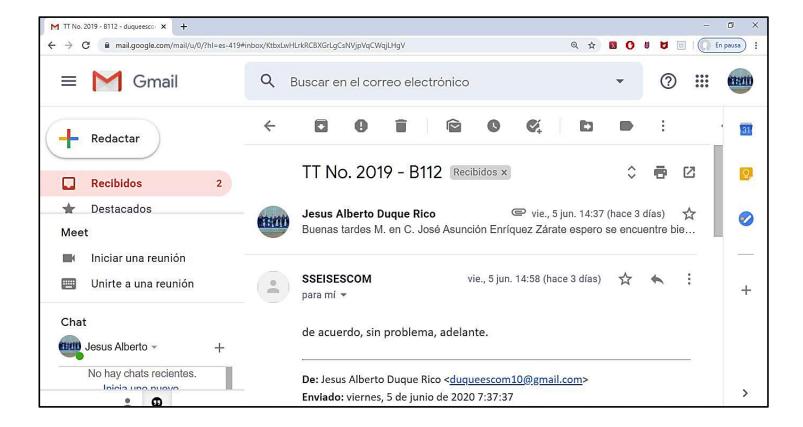
PARTES CONFIDENCIALES: Número de boleta y teléfono

a la Información Pública.

Sinodales

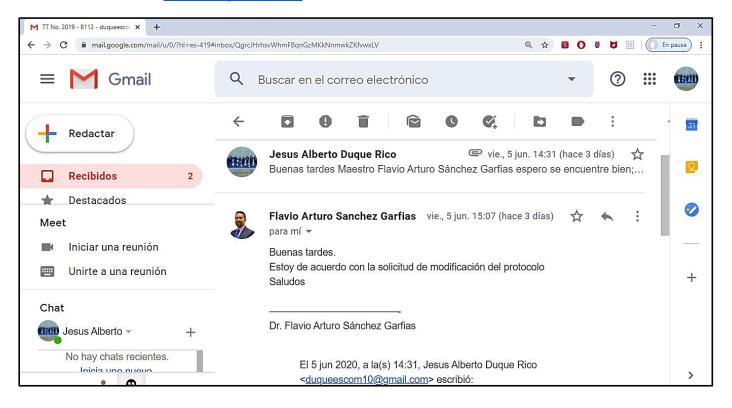
1. M. en C. José Asunción Enríquez Zarate

Correo: <u>sseisescom@ipn.mx</u>



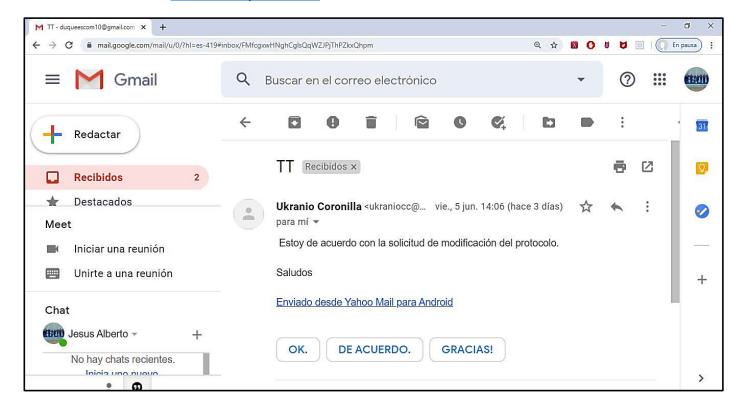
2. Dr. Flavio Arturo Sánchez Garfias

Correo: fsanchezga@ipn.mx



3. Dr. Ukranio Coronilla Contreras

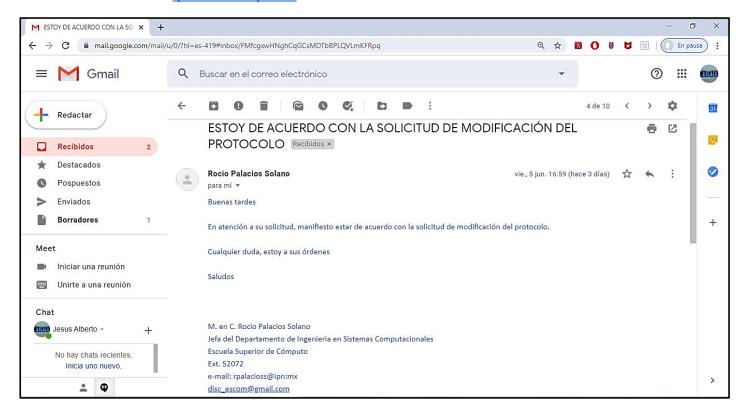
Correo: ukraniocc@yahoo.com



Directores

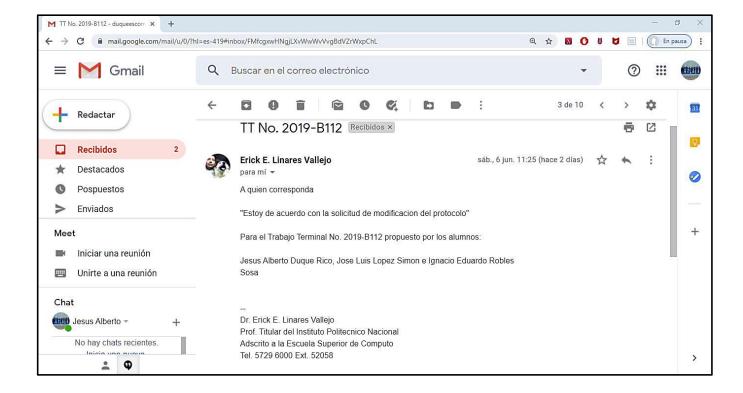
1. M. en C. Palacios Solano Rocío

Correo: rpalacioss@ipn.mx

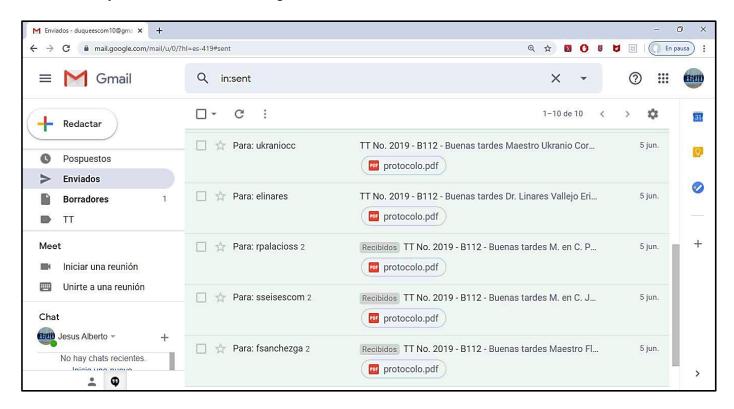


2. Dr. Linares Vallejo Erick

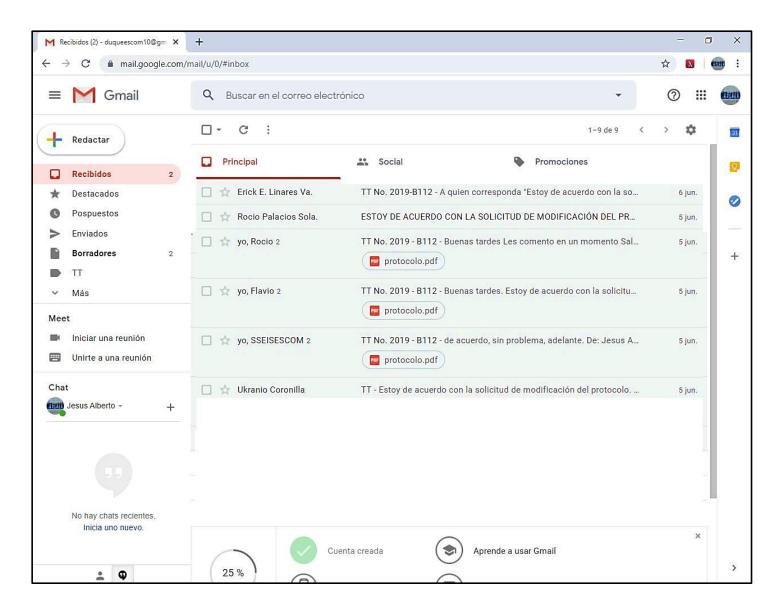
Correo: elinares@ipn.mx



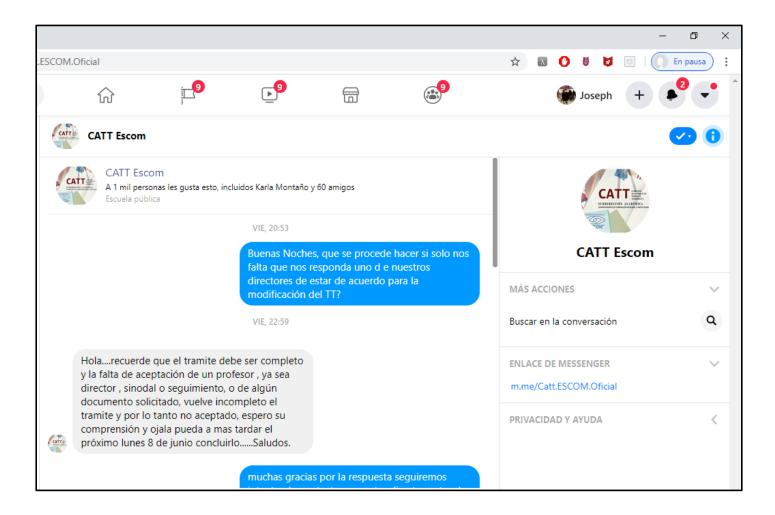
Captura de pantalla de envió de solicitud de modificación al jurado (Sinodales y directores) y profesor de seguimiento para el TT No. 2019 - B112 "Aplicación web para votación de alumnos consejeros en ESCOM con tecnología blockchain".

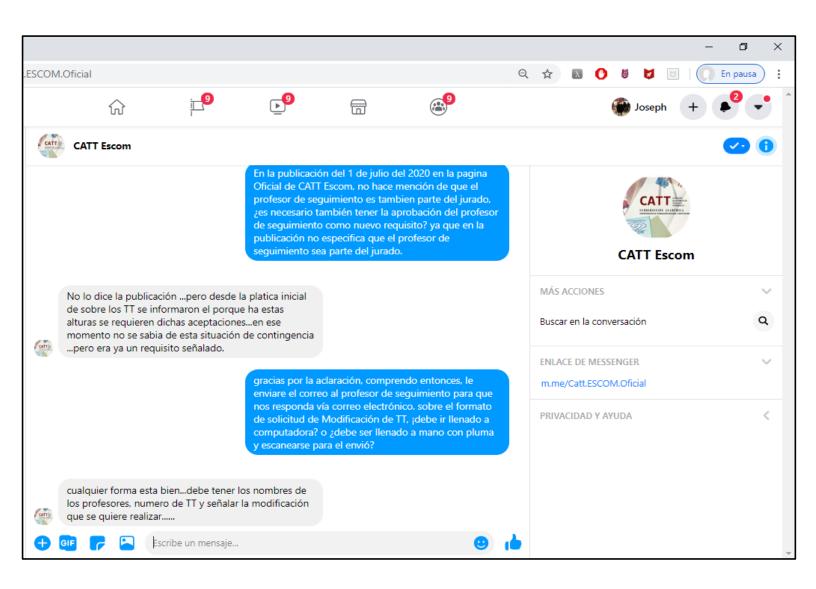


Captura de pantalla de respuesta del jurado de estar de acuerdo en la modificación del TT.

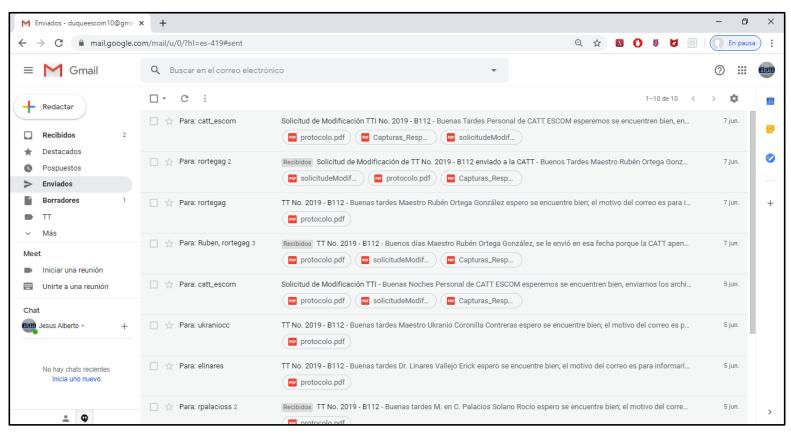


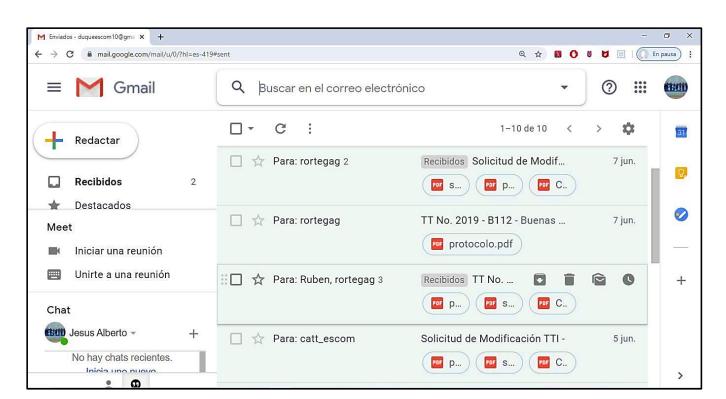
Profesor de seguimiento: Se le contacto antes del plazo que nos dio CATT Escom.





Correo enviado a profesor de seguimiento, como nuevo requisito de CATT Escom.





Profesor de seguimiento

Prof. Ortega González Rubén

Correo: rortegag@ipn.mx

