

Sistema de atención técnica remota basado en la tecnología WebRTC

Diego Otero González

Facultad de Informática
Grado en Ingeniería Informática
Mención en Tecnologías de la Información
Director: Diego Fernández Iglesias

Trabajo fin de grado, 2017



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

Índice

1 Introducción

- Motivación
- Objetivos

2 Estado del arte

3 Tecnologías

- WebRTC
- Licode
- EasyRTC
- Node.js

4 Planificación y Metodología

5 Desarrollo

- Base de datos
- Arquitectura de la aplicación
- Cambio de framework

6 Implementación

- Gestión de usuarios, salas y eventos

7 Demo

8 Conclusiones

- Conclusiones del proyecto
- Lineas futuras

Motivación

Problemas existentes

- No existe una aplicación gratuita que permita dar soporte técnico.
- Existen una serie de herramientas que simplifican esta tarea, pero necesitan: la instalación de software por parte del cliente y no son multiplataforma.
- El cliente no siempre dispone de un conocimiento tecnológico adecuado para atender al técnico.
- La tarea del técnico es dura y complicada, ya que depende del cliente.
- Todo esto impide atender y resolver las dudas del cliente de manera eficiente y eficaz.

Objetivos

Objetivos principales del proyecto

- Se desarrollará una aplicación web que permita dar soporte técnico mediante una **videoconferencia**, permitiendo la **compartición de escritorio**.
- Se empleará únicamente el propio **navegador web**.
- Además, la aplicación web permitirá **administrar las salas**, la **gestión de usuarios**, el **control de acceso** y la **gestión de eventos**.
- Se utilizará en la aplicación la tecnología **WebRTC**.

Objetivos

Objetivos principales del proyecto

- **Simplificar** el acceso por parte del cliente.
- Evitar la posible **complejidad** de la atención técnica.
- **Facilitar** la gestión de los usuarios por parte del soporte.

Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

Situación del mercado

Comparativa entre aplicaciones actuales



TeamViewer



FaceTime

 Cisco
webex



 **GoTo**Meeting

 skype™

Situación del mercado

¿Qué aporta la aplicación sobre las existentes?

- Proyecto de software libre.

Situación del mercado

¿Qué aporta la aplicación sobre las existentes?

- Proyecto de software libre.
- No se necesita instalar software del lado cliente.

Situación del mercado

¿Qué aporta la aplicación sobre las existentes?

- Proyecto de software libre.
- No se necesita instalar software del lado cliente.
- Calendario de eventos para los empleados.

Situación del mercado

¿Qué aporta la aplicación sobre las existentes?

- Proyecto de **software libre**.
- **No** se necesita **instalar software** del lado cliente.
- **Calendario de eventos** para los empleados.
- La aplicación es **multiplataforma**.

Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías**
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

WebRTC

Web Real-Time Communication

- Es un framework de **código abierto** que permite comunicaciones en tiempo real desde el navegador sin la necesidad de instalar ningún software adicional.
- Se compone de varias interfaces en JavaScript que están integradas en los **principales navegadores** (Chrome, Firefox y Opera).
- Estas interfaces permiten emplear el **tráfico multimedia**.
- Es un **proyecto reciente**, en **continuo desarrollo** y con cierta **falta de estabilidad**.

Licode

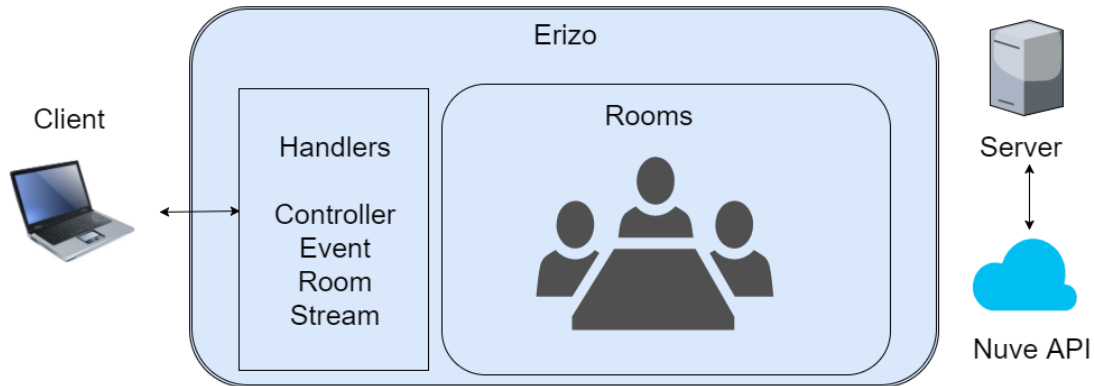
Primer framework

- Es un proyecto que emplea la tecnología **WebRTC**, desarrollado por Lynckia.
- El cliente emplea: **Erizo** (Stream, Room, Event).
- El servidor emplea: **NuveAPI** y **Erizo** (Controller).



Licode

Arquitectura



EasyRTC

Segundo framework

- Es un stack **WebRTC** completo con licencia libre, desarrollado por Priologic Software.
- Se compone de **EasyRTC Client** y **EasyRTC Server**.



Node.js

Entorno de ejecución

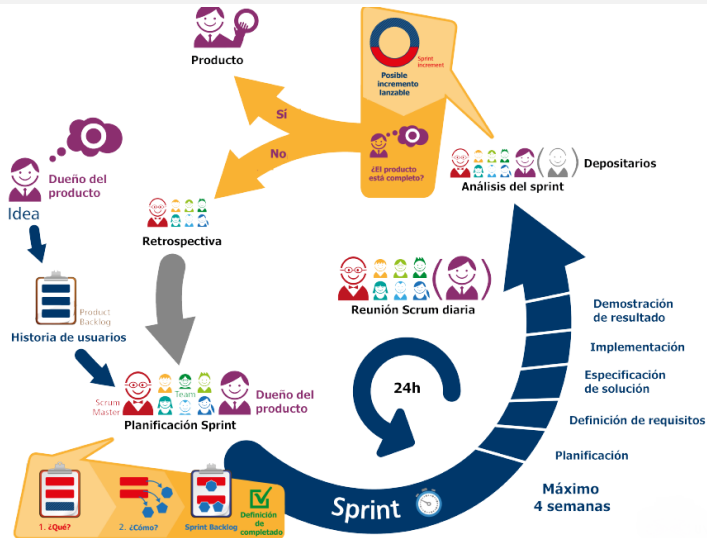
- Es un **entorno de ejecución** para JavaScript asíncrono construido con el motor de JavaScript V8 de Chrome.
- Permite atender a una **gran cantidad de conexiones** entrantes **sin retardo** en las respuestas.
- Usa **un solo hilo de ejecución**.



Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

Scrum: Metodología de desarrollo ágil



Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

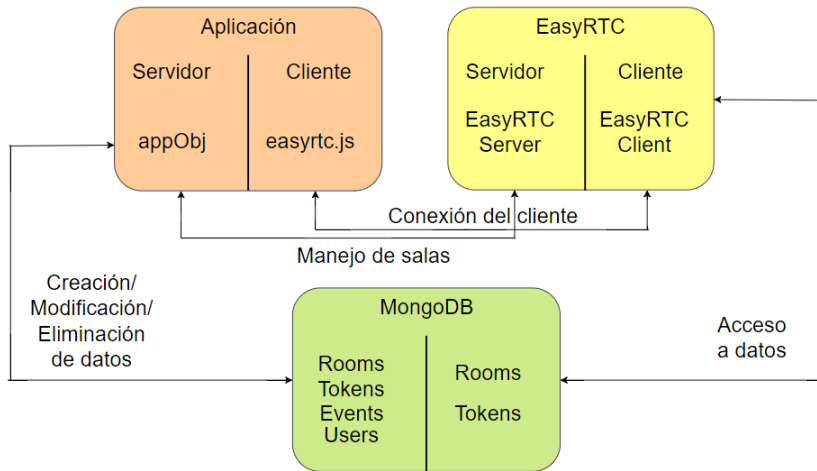
Base de datos

Uso de una base de datos no relacional

- Es un sistema de **base de datos NoSQL**.
- Orientado a **documentos**.
- En lugar de guardar los datos en tablas, se guardan en estructuras de datos similares a **JSON**.

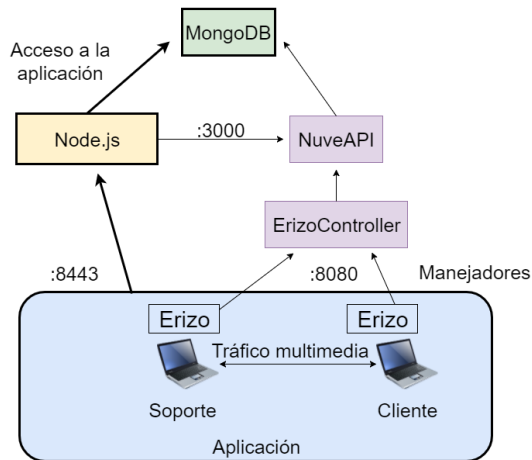


Arquitectura de la aplicación



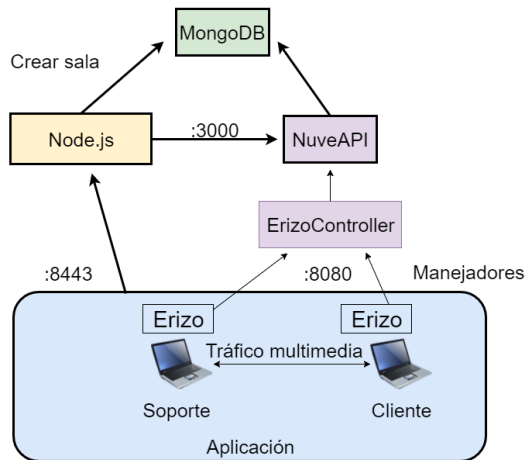
Cambio de framework

Problemas con la compartición de la pantalla



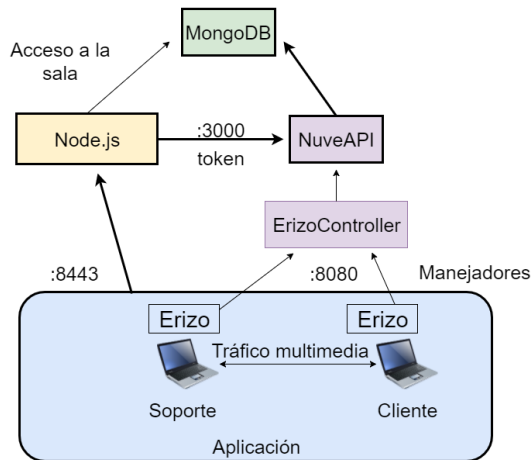
Cambio de framework

Problemas con la compartición de la pantalla



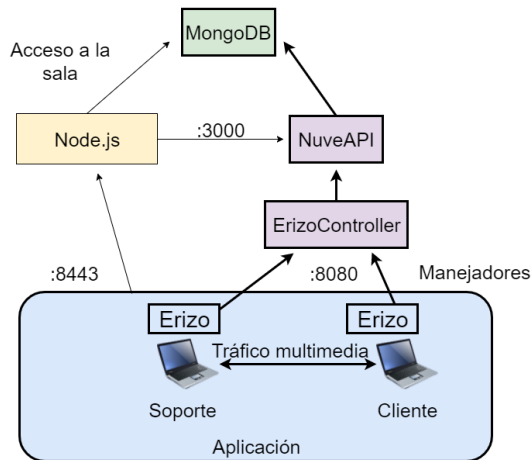
Cambio de framework

Problemas con la compartición de la pantalla



Cambio de framework

Problemas con la compartición de la pantalla

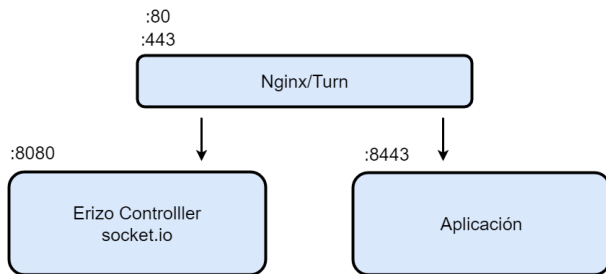


Cambio de framework

Soluciones probadas

Se probaron las siguientes soluciones para su implementación:

- Cambiar certificados.
- NGINX y TURN.



Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

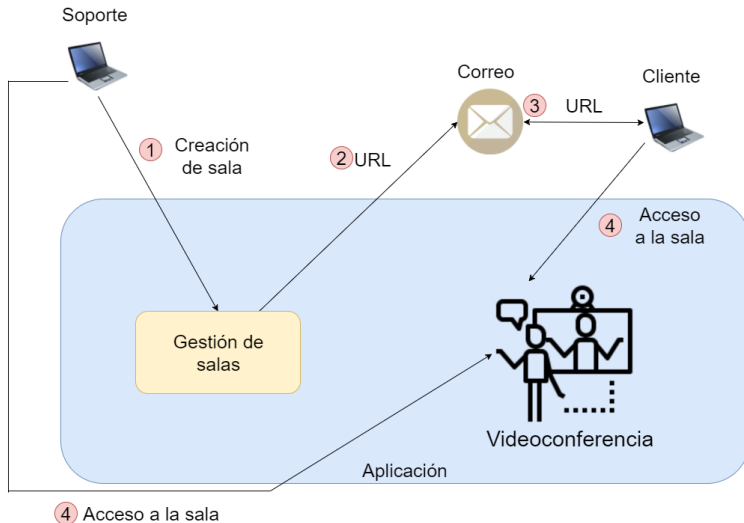
Gestión de usuarios, salas y eventos

- A través de las **historias de usuario** se han podido sacar los **requisitos** para las gestiones.
- Con los **mockups** se han obtenido los requisitos a emplear en las vistas.
- Los **usuarios, salas y eventos** se pueden **eliminar, crear y modificar** de manera sencilla desde la aplicación.
- Los **usuarios y salas** se pueden visualizar en **listas ordenables**.
- Los **eventos** se pueden visualizar en un **calendario interactivo**.

Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo**
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

Demo



Índice

- 1 Introducción
 - Motivación
 - Objetivos
- 2 Estado del arte
- 3 Tecnologías
 - WebRTC
 - Licode
 - EasyRTC
 - Node.js
- 4 Planificación y Metodología
- 5 Desarrollo
 - Base de datos
 - Arquitectura de la aplicación
 - Cambio de framework
- 6 Implementación
 - Gestión de usuarios, salas y eventos
- 7 Demo
- 8 Conclusiones
 - Conclusiones del proyecto
 - Lineas futuras

Conclusiones del proyecto

- Se han alcanzado los **objetivos**.

Conclusiones del proyecto

- Se han alcanzado los **objetivos**.
- La aplicación permite gestionar usuarios, salas y eventos de manera **sencilla y eficaz**.

Conclusiones del proyecto

- Se han alcanzado los **objetivos**.
- La aplicación permite gestionar usuarios, salas y eventos de manera **sencilla y eficaz**.
- Se ha desarrollado la aplicación empleando **WebRTC**.

Conclusiones del proyecto

- Se han alcanzado los **objetivos**.
- La aplicación permite gestionar usuarios, salas y eventos de manera **sencilla y eficaz**.
- Se ha desarrollado la aplicación empleando **WebRTC**.
- Se ha utilizado **NoSQL con MongoDB**.

Conclusiones del proyecto

- Se han alcanzado los **objetivos**.
- La aplicación permite gestionar usuarios, salas y eventos de manera **sencilla y eficaz**.
- Se ha desarrollado la aplicación empleando **WebRTC**.
- Se ha utilizado **NoSQL con MongoDB**.
- Se ha conseguido desarrollar una aplicación que permite dar **soporte técnico** y permite evitar una posible **complejidad** en la atención al cliente.

Lineas futuras

Mejoras para la aplicación

- Almacenar información sobre los clientes.
- Mejorar la calidad de la videoconferencia, ya que el framerate está limitado.
- Incluir elementos estéticos y de manejo en las vistas.
- Generar certificados digitales de una autoridad certificadora de confianza.
- Realizar búsquedas múltiples en el calendario de eventos.

Sistema de atención técnica remota basado en la tecnología WebRTC

Diego Otero González

Facultad de Informática
Grado en Ingeniería Informática
Mención en Tecnologías de la Información
Director: Diego Fernández Iglesias

Trabajo fin de grado, 2017



UNIVERSIDADE DA CORUÑA