

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE IZTAPALAPA

"PROYECTO FINAL, SEGURIDAD PERSONAL"

CARRERA:

INGENIERIA SISTEMAS COMPUTACIONALES

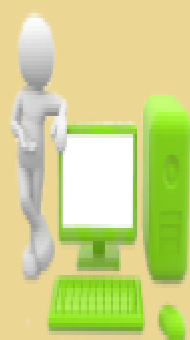
PRESENTA:

TLAPALAMATL ROBLES MAYTE AKETZALY NO.CONTROL:181080167

MARTÍNEZ GÓMEZ DIEGO ANTONIO NO. CONTROL 181080160

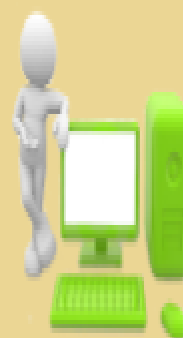
RUIZ BARCO NATALIA NO. CONTROL 181080149

GRUPO: ISC-5AV



ASESOR

M.C. ABIEL TOMÁS PARRA HERNÁNDEZ



CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE/2020

PROYECTO RESUMEN GENERAL

Dicho proyecto está realizado o previsto para el uso de un dispositivo ya sea por medio de un parche, broche ó chip, el cual tendrá el funcionamiento de poder acceder a una aplicación en donde se dará el permiso para acceder al mapa y poder localizar el lugar en donde se encuentre para poder compartirlo con las personas de confianza, el cual se podrá activar con un gesto o movimiento agresivo , si por accidente marca el gesto tendrá la opción de poder cancelarlo.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El propósito de nuestro proyecto es ayudar a las personas con su seguridad personal ya que hoy en día hay cualquier tipo de riesgo como asaltos, secuestros, entre otros y al generar nuestro proyecto que es un broche o parche cualquier otro objeto que sea posible discreción y seguro para el cliente, sea de utilidad dado que la ciudad se puede volverse peligrosa, al utilizar el broche o parche pueda mantener una mejor seguridad personal donde pueda pasar su ubicación a personas de confianza el cual dependerá la persona si es un estudiante, si es un ejecutivo, Etc. (aquí depende de ell@s), si es un conductor de servicio público también podrá utilizarlo, dado que también existe robos en vehículos ya no podemos contar que un transporte o una calle podamos caminar sin estar al pendiente de si es seguro o no, al realizar este dispositivo evitamos que saque el móvil o tengas algo en las manos así realizar un toque o un movimiento brusco se active de manera silenciosa y sin importar que te quiten el móvil el mismo parche o broche tendrá un gps para que la persona que seleccionaste pueda ir a recogerlo o alertar a la policía de la situación que estás pasando.

TABLAS

RIESGOS	SOLUCIONES
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Que la pegatina no funcione y el extra igual falle.. <input type="checkbox"/> El broche se desgaste antes del tiempo de vida. <input type="checkbox"/> Mal funcionamiento en el sistema. <input type="checkbox"/> No sea aceptado en el mercado. <input type="checkbox"/> Que se encuentre fuera de red. <input type="checkbox"/> No soporte el agua adecuadamente y al polvo. <input type="checkbox"/> La estética no es preferente al usuario. <input type="checkbox"/> Que la pegatina genere un descoloramiento a la ropa. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Si la pegatina falla, tendrá la opción de cambiarla por otra pegatina. ya que en la caja se encuentra 1 gratis. Si el extra igual falla se podrá ir a adquirir un repuesto o reembolso. <input type="checkbox"/> cambio del broche completamente aplicando la garantía. <input type="checkbox"/> defecto de fabrica, cambio gratis. <input type="checkbox"/> mejor diseño, comodidad y presupuesto mas aceptable. <input type="checkbox"/> Ampliando la zona a futuro. <input type="checkbox"/> Cambio completo de dispositivo (únicamente defecto de fabrica). <input type="checkbox"/> Diseños personalizados por el usuario (no incluido en compra). <input type="checkbox"/> Mejorar la calidad del pegamento.
RIESGOS DE APP	SOLUCIONES
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El gesto no sea reconocido. <input type="checkbox"/> Retraso en la información. <input type="checkbox"/> Fallo en la ubicación. <input type="checkbox"/> No sea fácil de usar. <input type="checkbox"/> Falsedad de datos. <input type="checkbox"/> Bloqueo incorrecto. <input type="checkbox"/> app pesada 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mejorar la adaptación por dispositivo móvil. <input type="checkbox"/> Mejorar la precisión con la que manda las señales. <input type="checkbox"/> Checar la sincronización de ambos dispositivos. <input type="checkbox"/> Actualizaciones constantes. <input type="checkbox"/> comprobación de datos forzosos. <input type="checkbox"/> El usuario debe tener cuidado con el uso incorrecto del dispositivo, sino se hará un cobro extra por solución. <input type="checkbox"/> Dispositivo móvil con almacenamiento moderado o expandible.

PROYECTO FINAL LA METODOLOGÍA DE DESARROLLO (TRADICIONAL O ÁGIL)

De la manera en que se pueda utilizar un método ya sea ágil tradicional es que cada uno tiene sus beneficios pero solo hay uno en el cual se pueda hacer más modificaciones que sería ágil, porque con él se podría obtener diferentes opiniones acerca del broche o parche ya que se satisfecerá al cliente con los mejores diseño o un software actualiza al cliente y se entregaría tiempo, y siempre buscar una mejoría en los sistemas para los cambios nuevos que se vayan generando para poder tener una competitividad con el mercado, para poder estar alrededor de personas motivadas. Bríndanos el entorno y apoyo que necesiten, y confía en que hagan el trabajo, tener una buena excelente atención técnica a hacia el cliente es nuestra manera de ver que estamos siendo un producto de calidad para los compradores y al mercado

De mi parte siento que el enfoque ágil es la mejor opción puesto que si lo comparamos con el tradicional es mucho más gratificante el ágil ya que cuando involucras al equipo completo y a los clientes en procesos importantes es ahí cuando se siente el enfoque ágil, en la manera en como se puede interactuar con el cliente y el plazo del proyecto con sus modificaciones.

El enfoque ágil le daremos a este proyecto dado que estamos trabajando en algo que aun no sea resuelto, con este enfoque podemos ayudarnos de los clientes y ayudarnos a modificar dando una mejora que pueda realizar ya que la todo el equipo pueden complementar.

LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES DE SU PROYECTO

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Los Clientes Podrán Obtener Sus Parches Cuando Estén Terminados Y En Buenas Condiciones
- El Administrador Se Encargará De Proveerles A Tiempo a los clientes
- Se Entregarán En Una Caja O Empaquetado Adecuado
- El Cliente Verá Los Precios Visibles En El Producto
- Se Pedirán Los Materiales De Muy Buena Calidad
- Las personas tendrán una mejor confianza al salir
- podrán compartir su ubicación con personas conocidas
- La accesibilidad del producto en cuestión de información
-

NO FUNCIONALES

- Tendrá un cierto tiempo de vida el parche.
- Quizás el material ocupado no sea adecuado para todo tipo de ropa.
- La ubicación que dará el dispositivo no será la exacta.
- Los diseños no son cómodos para ciertos clientes.
- No estamos seguros que sea cómodo usarlos para todos los usuarios.
- La entrega del producto no se va a realizar a tiempo o conforme se establece con el cliente.
- Que el ladrón despegue el parche de la persona que lo usa.
- El producto pueda llegar dañado por la paquetería

ACTIVIDADES DISEÑO Y DESARROLLO

En los métodos o patrones de diseño tenemos la parte de las 3 fases en donde encontramos los:

- Creacionales: Controlan la forma en la que los objetos son creados.
- Estructurales: Define la forma en que las clases deben de estructurarse.
- Comportamiento: define la forma en la que los objetos deben de comportarse en tiempo de ejecución.

CREACIONALES: En la creación un chip diseñado para mandar una señal de auxilio a tu familia o algún contacto de confianza, contando así con un GPS para la ubicación de cierto individuo.

ESTRUCTURALES: El diseño va más a lo que la gente puede tener a la mano y sentirse cómodo nunca olvidándonos de lo invisible que puede ser para otras personas y sea de su agrado.

COMPORTAMIENTO: Cuando el dispositivo recibe la señal de que gesto está presentando el móvil, el dispositivo (chip integrado) tendrá la orden inmediata de mandar la señal a tu contacto de confianza y mandarle tu ubicación actual, en el cual el podrá ir verificando tu ubicación para darle seguimiento a tu desaparición si fuera el caso. todo esto se desarrollará con ayuda de un código ocupando diferentes interfaces, comandos y parches o cifrados de seguridad.