

SISTEMA DE CONSULTA DE PAPELETAS “SISCOPA”

Integrantes

William Cubas Alegria

Wendy Pedrera Uriarte

Alexander Ticona Llerena

Junior Santos Figueroa

RESUMEN

La creación del Sistema de Consulta de Papeletas surgió ante las nuevas necesidades de las empresas y personas al consultar sus deudas de manera más rápida, cómoda, económica y sobretodo de manera eficiente y automatizada utilizando herramientas tecnológicas actuales que permitan satisfacer a las personas y empresas , grandes , medianas y pequeñas , reduciendo sus costos a gran escala. Habiendo mencionado esto, decimos que el objetivo del sistema de consulta de Papeletas tiene como finalidad eliminar la forma tradicional y manual de inquirir papeletas manualmente ya que lo que se quiere lograr con el sistema es que esta la realice de manera automática y programada.

Palabras clave: infracciones, tecnología, eficiencia, satisfacción, automatización.

INTRODUCCION

Los servicios por internet se están posicionando en el mercado peruano cada vez más y más, el tener las facilidades de realizar múltiples transacciones a través de él en un computador sin la necesidad de trasladarse de un lugar a otro es el interés común de las personas. Es por eso que el estudio de nuestro proyecto es el de brindar un Sistema de Consulta de Papeletas en donde las personas, sobre todo las empresas pequeñas y grandes podrán realizar de manera automática y programada las consultas sobre las deudas de sus autos, camionetas, camiones, etc. Todo al

alcance de unos cuantos clics, ahorrando tiempo, dinero, y mejorando el control en cuanto al vencimiento de dichas papeletas.

Básicamente el sistema consiste en que el usuario ingrese al servicio web, registre un login y una contraseña , cabe mencionar que estos accesos se las brindaremos nosotros como proveedores del servicio, asimismo también ya se habrá cargado toda las placas de la persona o empresa que tienen asignada , seguidamente ellos entraran al portal donde tendrán la opción de descargar un archivo con el detalle de papeletas que tienen los vehículos , del mismo modo también podrán configurar notificaciones que le lleguen al correo del usuario o de otra persona para que este archivo sea enviado diariamente. Eso es cuanto a la interacción del usuario con el sistema.

El sistema funciona de la siguiente manera, se carga automáticamente un archivo plano con las placas del cliente diariamente por la noche, una tarea se ejecuta a las 3 AM consultando directamente con la SAT todas las placas, si la placa tiene deuda traerá la información en un archivo plano y la almacenara en la base de datos, si no tiene deuda, los campos del archivo las dejara en blanco.

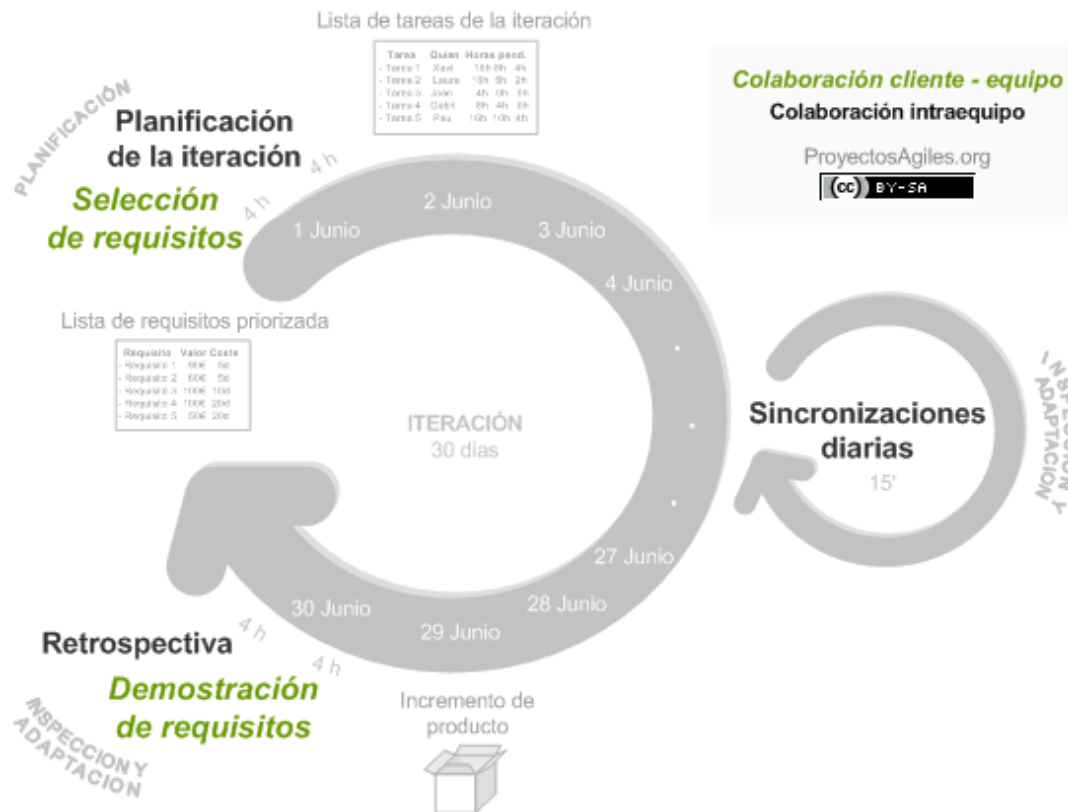
MATERIALES Y MÉTODOS

Para el desarrollo de la aplicación web se utilizó el método scrum , a continuación detallaremos esta metodología

Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

Scrum también se utiliza para resolver situaciones en que no se está entregando al cliente lo que necesita, cuando las entregas se alargan demasiado, los costes se disparan o la calidad no es aceptable, cuando se necesita capacidad de reacción ante la competencia, cuando la moral de los equipos es baja y la rotación alta, cuando es necesario identificar y solucionar ineficiencias sistemáticamente o cuando se quiere trabajar utilizando un proceso especializado en el desarrollo de producto.



SCRAPING

Es un método que te permite extraer datos escondidos en un documento, como páginas web y PDF, y los hace útiles para usarlos después. Es fácil de llevar a cabo, y para hacer scripting, afortunadamente no tienes que saber nada de programación.

PHP

PHP (acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.

MYSQL

Es un sistema de gestión de base de datos relacional (RDBMS) de código abierto, basado en lenguaje de consulta estructurado (SQL).

HTML

Es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web. HTML es fácil y pronto podremos dominar el lenguaje.

Más adelante se conseguirán los resultados profesionales gracias a nuestras capacidades para el diseño y nuestra vena artista, así como a la incorporación de otros lenguajes para definir el formato con el que se tienen que presentar las webs, como CSS.

MODELO CANVAS

Aliados Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con el Cliente	Segmentos de Clientes
<ul style="list-style-type: none">- SAT.- Empresas de transporte.	<ul style="list-style-type: none">- Clasificar las empresas por distritos- Selección de papeletas por empresa- Promocionar el aplicativo	<ul style="list-style-type: none">- Automatización de la gestión del proceso de revisión de papeletas para las empresas de transporte.	<ul style="list-style-type: none">- Agregar nuevos módulos para el cliente.- Respuesta rápida frente algún requerimiento o incidencia del cliente.	<ul style="list-style-type: none">- Empresas de transporte- Dueños de flota de unidades
	<p>Recursos Clave</p> <ul style="list-style-type: none">- Alojamiento del servidor del aplicativo- Plataforma Web <p>-Recursos Humanos</p>		<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none">- Página web para gestionar las papeletas.- Email para enviar las papeletas que se vencen en la semana- SMS	
<p>Estructura de Costes</p> <ul style="list-style-type: none">- Pago de programador Web USD 1543 (2 Meses)- Hosting y dominio USD 146 x Año- Marketing online USD 100- Google adwords USD 100			<p>Estructura de Ingresos</p> <ul style="list-style-type: none">- Por el servicio a las empresas de transporte incluye el costo de USD 7 por cada unidad vehicular por mes.	

Materiales

Encuestas

DISCUSIÓN

Se realizó una encuesta entre 5 empresas de transporte urbano si el proceso de verificación de papeletas si es rápido o muy lento,

Así mismo se realizó una encuesta a las mismas para saber el porcentaje del gasto que ocasionan mensualmente las papeletas en toda la flota.

RESULTADO

De las encuestas se identificó que entre mayor cantidad de unidades vehiculares tiene la empresa el costo en el tiempo de verificación es muy elevado por lo que también se identificó que los gastos en papeletas son muy variantes dependiendo de la cantidad de buses que tiene y dependientes del tiempo que demore la verificación de las papeletas.

Una vez finalizado el proyecto podemos observar los resultados obtenidos y comprobar si se han cumplido todos los objetivos que se proponían en el mencionado proyecto. Gracias a este sistema se ha logrado automatizar el proceso de verificación de papeletas, esto ha ayudado a la empresa a reducir el costo en papeletas a un 50 %, optimizando así el proceso de consulta de papeletas pasando de manual a automático.

Asimismo hemos logrado reducir el tiempo de consulta manual en un 80 %, ya que ahora el sistema web consultará las papeletas de manera automática sin la intervención de algún usuario permitiendo que el personal que se encargaba de esta función pueda ser asignado a otras tareas. Hemos logrado eliminar la consulta manual por parte del usuario.

Se ha logrado también que el usuario pueda llevar el control de las papeletas, cambiando el estado de las infracciones si este ya ha sido cancelado permitiendo así tener organizado programado y centralizada toda la información en el sistema.

CONCLUSIONES

La finalidad principal de este proyecto es llegar a las personas naturales y/o empresas como un servicio innovador que les permite a través del uso de la tecnología, automatizar ciertos procesos que se realizan manualmente como la búsqueda de papeletas, placa por placa. Además, es un proyecto factible, ya que la implementación de este se basa en la existencia de un sistema convencional con el que cuenta el SAT para la búsqueda de papeletas.

Adicional a lo ya mencionado, para el desarrollo de este proyecto se requiere poca inversión inicial, debido a que se trata de brindar un servicio vía internet a través de una plataforma, por lo cual no se necesitaría de un establecimiento como una oficina de atención al público. Siendo necesario el costo de alojamiento de los servicios web.

BIBLIOGRAFÍA

<https://www.sat.gob.pe/Websitev9>
<https://www.sat.gob.pe/websitev9/TributosMultas/Papeletas/Consultasenlinea>
<http://www.municallao.gob.pe/tramites/papeletas/buscarpapeletas.php>
<https://explorable.com/es/metodologia-de-la-investigacion>
<http://www.prensalibre.com/economia/economia/cancele-omisos-para-gozar-de-salud-fiscal>
<http://www.velocidadmaxima.com/forum/archive/index.php/t-393486.html>
<https://proyectosagiles.org>
<https://es.schoolofdata.org/introduccion-a-la-extraccion-de-datos-de-sitios-web-scraping/>
<http://php.net/manual/es/intro-what-is.php>
<http://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/MySQL>
<https://desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>