



Biometric Mind

## **Notas del Autor**

Sergio Marino Jaquez Espianal (2018-  
6066) Yey Abreu Roman (2018-6062)  
Marzo 2020

Instituto Tecnológico de las  
Américas. Desarrollo de Software.

Programación III

Este trabajo va dirigido

a: Willis Polanco

## **Introducción**

La desaparición de personas es una problemática social que consiste en el desconocimiento del paradero de una persona por parte de sus familiares, bien sea que esta se encuentre extraviada, se ausente voluntariamente sin dar razón o sea retenida de manera ilegal y oculta deliberadamente. Sea cual sea su causa, la desaparición es un hecho que afecta tanto a quien es víctima, como a sus familiares, quienes se enfrentan a una situación de impotencia y frustración ante la ausencia de algún miembro de su familia.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- ❑ Desarrollar un sistema basado en biometría facial para la búsqueda y localización de personas desaparecidas.

### **Objetivos específicos**

- ❑ Identificar los requisitos necesarios para la implementación de un sistema de biometría facial.
- ❑ Construir un sistema basado en biometría facial que siga las guías de la arquitectura propuesta.
- ❑ Definir la arquitectura del sistema propuesto.
- ❑ Realizar pruebas de funcionalidad para la validación del sistema construido.

## **Factibilidad**

Para un mejor conocimiento acerca del portal web “Biometric Mind”, se realizó un análisis de factibilidad basándose en tres aspectos, los cuales se explicarán a continuación:

### **Factibilidad Operativa**

La solución a desarrollar es una aplicación en windows form para que cualquier persona con el suficiente conocimiento de manejo de una computadora pueda usarla. El sitio debe ser probado con las normas de usabilidad comúnmente aceptadas, y también se pondrá a disposición variada información de cómo operar los distintos módulos del sistema.

### **Factibilidad Técnica**

#### ***Necesidad y Disponibilidad de Recursos***

Los recursos necesarios y disponibles para la realización de este proyecto se consideran de acuerdo a tres tipos:

- ☐ Recursos de Software.
- ☐ Recursos de Hardware.
- ☐ Recursos Humanos

Análisis y Diseño	Microsoft Office Word Microsoft Office Project 2016 Adobe XD Paint 3D
Desarrollo	Servidor de base de datos SQL windows form Angular Windows 10 Amazon Rekognition

### **Recursos de Software**

Los recursos de software con los que se dispone y que serán considerados a utilizar en la realización de este proyecto y su posterior puesta en marcha, se muestra anteriormente en el cuadro.

### **Recursos de Hardware.**

Para el desarrollo del proyecto se cuenta con dos computadores equipados con el hardware apropiado para utilizar las herramientas necesarias para el desarrollo de los sistemas.

### **Recursos Humanos.**

En cuanto a los recursos humanos, no representa problemas dado que se ha dimensionado el proyecto para que sea realizado por un desarrollador, que será el alumno y que cuenta con la experiencia en las metodologías y herramientas a utilizar

### **Factibilidad Económica**

Para el análisis de la factibilidad económica, fueron considerados dos puntos: desarrollo y elaboración No existen costos asociados al desarrollo del proyecto, es decir, desarrollo de las aplicaciones, elaboración de documentos, suministros (Internet, electricidad, etc.), pago de personal, etc., puesto que estos serán llevados a cabo por alumnos. Con respecto a la elaboración del proyecto, tampoco tiene costos asociados, debido a que, tanto el hardware como el software que se utilizara para la elaboración del proyecto son propios de los alumnos.

### **Conclusión sobre el análisis de factibilidad**

Se realizó un análisis que tenía por objetivo determinar la factibilidad operativa, técnica,

legal y económica para la implementación del portal web Vecindarios seguros. Luego de ver analizado la factibilidad del proyecto, se ha llegado a la conclusión que es viable y por lo mismo se puede iniciar con el desarrollo del portal web.



## Cronograma de actividades

La cronología de tareas se presenta en el siguiente Diagrama Gantt y su respectiva Carta

Nombre de tarea ▼	Duración ▼	Comienzo ▼	Fin ▼
Inicio	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
<input checked="" type="checkbox"/> Fase 1 : Planificacion	4 días	lun 2/3/20	jue 5/3/20
Eleccion del lenguaje	1 día	lun 2/3/20	lun 2/3/20
Eleccion del entorno de desarrrrollo	1 día	lun 2/3/20	lun 2/3/20
Eleccion del gestor de base de datos	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
Establecer los Requerimientos	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
Elegir el paradigma	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
configuracion del entorno de trabajo	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
Investigacion aplicaciones similares	1 día	mar 3/3/20	mar 3/3/20
Ceacion de pantallas	2 días	mié 4/3/20	jue 5/3/20
Enviar al cliente	1 día	jue 5/3/20	jue 5/3/20
fin fase 1	0 días	jue 5/3/20	jue 5/3/20
<input checked="" type="checkbox"/> Fase 2 : Analisis de riesgos y desarrollo	18 días	lun 9/3/20	mié 1/4/20
Diseño del modelo de datos	1 día	lun 9/3/20	lun 9/3/20
Creacion de la	2 días	mar 10/3/20	mié 11/3/20

<input type="checkbox"/> <b>Fase 3: Implementacion</b>	<b>1 día</b>	<b>mié 1/4/20</b>	<b>mié 1/4/20</b>
Implementacion	1 día	mié 1/4/20	mié 1/4/20
fin de la fase 3	1 día	mié 1/4/20	mié 1/4/20
	1 día	lun 2/3/20	lun 2/3/20
<input type="checkbox"/> <b>Fase 4 Evaluacion</b>	<b>1 día</b>	<b>jue 5/3/20</b>	<b>jue 5/3/20</b>
Pruebas	1 día	jue 5/3/20	jue 5/3/20
Fin fase 4	1 día	jue 5/3/20	jue 5/3/20
Entrega de la aplicación al cliente	1 día	vie 6/3/20	vie 6/3/20
Fin	0 días	vie 6/3/20	vie 6/3/20

### **Funciones del producto**

El sistema de biometría facial tiene como objetivo brindar un proceso automatizado de búsqueda de personas. Por lo tanto, para lograr cumplir dicho objetivo el sistema automatiza las siguientes tareas:

- ☐ Registra nuevos usuarios
- ☐ Búsqueda de personas desaparecidas
- ☐ Identificación de personas desaparecidas
- ☐ Gestión de registros de personas desaparecidas
- ☐ Generación de reportes de personas desaparecidas al ser encontradas.

**Administrador:** Tiene acceso a todas las opciones de crear, consultar, eliminar y editar todos los registros de personas desaparecidas

**Usuario:** Solo tiene acceso a la consulta de registros de personas desaparecidas con fin de saber el estado del proceso.

### **Características de los usuarios**

Los usuarios por formación y desarrollo, o por su condición pueden tener una habitualidad muy distinta para con los sistemas software. Por ello, el sistema de **Vecindarios seguros** ofrece una interfaz de usuario intuitiva, fácil de aprender y sencilla de manejar. El sistema proporciona ayuda para todas las diferentes funciones del sistema.

### **Suposiciones y dependencias**

Los datos que se deben suministrar para el registro de una persona desaparecida al sistema son:

- ❑ Primer nombre
- ❑ Fecha de la última vez vista
- ❑ Edad
- ❑ Fotos

## **Requisitos**

### **Requisitos funcionales**

En este punto se presenta de forma precisa y concisa los requisitos funcionales que soluciona el sistema. De esta manera se logró verificar si el sistema cumple con los requerimientos.

#### **Requerimientos funcionales: *Administrador***

- ☐ Los administradores pueden listar personas desaparecidas
- ☐ Los administradores pueden buscar personas desaparecidas.
- ☐ Los administradores pueden registrar personas desaparecidas
- ☐ Los administradores pueden eliminar personas desaparecidas.
- ☐ Los administradores pueden modificar personas desaparecidas.

#### **Requerimientos funcionales: *Usuario***

- ☐ Los usuarios pueden listar personas desaparecidas.
- ☐ Los usuarios pueden buscar personas desaparecidas.
- ☐ Los usuarios pueden registrar personas desaparecidas.
- ☐ El sistema puede identificar el rostro de cualquier persona que se encuentre en el registro de desaparecidos.
- ☐ El sistema genera notificaciones con información más importante cada vez que identifica a una persona desaparecida.

### **Requisitos no funcionales**

- ☐ El sistema presenta una interfaz de usuario sencilla para que sea de fácil manejo a los usuarios del sistema.

- ☐ El sistema tiene un manual del sistema y manual de usuario para facilitar los mantenimientos que serán realizados por el administrador.
- ☐ El sistema garantiza a los usuarios un desempeño óptimo en cuanto a los datos almacenados, ofreciéndole una confiabilidad al mismo.
- ☐ El sistema garantiza a los usuarios seguridad en la información que se procesa en el mismo.

## **Paradigmas de desarrollo de software**

Para resolver los problemas reales de una industria, un ingeniero del software o un equipo de ingenieros deben incorporar una estrategia de desarrollo que acompañe al proceso, métodos y capas de herramientas. Esta estrategia a menudo se llama modelo de proceso o paradigma de ingeniería del software. Se selecciona un modelo de proceso para la ingeniería del software según la naturaleza del proyecto y de la aplicación, los métodos y las herramientas a utilizarse, y los controles y entregas que se requieren. A continuación se describirán algunos modelos, explicando sus ventajas y desventajas para posteriormente realizar una elección del modelo. (blogspot, 2015)

### **Modelo lineal secuencial**

Conocido como “Ciclo de vida clásico” o “Modelo en Cascada”, este modelo sugiere un enfoque sistemático, secuencial, para el desarrollo del software que comienza en un nivel de sistemas y progresa con el análisis, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento.

#### ***Ventajas:***

- ☐ Permite un fácil control del desarrollo de software.
- ☐ Las etapas están bien definidas

#### ***Desventajas:***

- ☐ Generalmente los requisitos no están claros al inicio del proyecto.
- ☐ Complejidad aumenta exponencialmente respecto a la duración del proyecto.  
Los requisitos se congelan mientras se realizan las siguientes fases.
- ☐ Los errores del análisis y diseño son difíciles de eliminar y se propagan a las etapas siguientes.

## **Modelo de construcción de prototipos**

Este paradigma comienza con el establecimiento de los requerimientos del sistema, se definen los objetivos y requisitos en relación a las áreas de mayor prioridad e importancia para el sistema. Luego, el objetivo se centra en el desarrollo de un prototipo inicial, el cual es mostrado al cliente con el fin de aclarar las dudas con respecto a lo que realmente se quiere. Este paradigma, ayuda mucho cuando no se tiene una total claridad de los requerimientos del sistema por parte del cliente. Este paradigma, parte en la recolección y refinación de requerimientos, avanzando en el sentido de las agujas del reloj, hasta llegar al mismo punto.



### ***Ventajas***

- ❑ Puede servir como un medio de captación de requerimientos, como también para descubrir la existencia de errores.
- ❑ Permite asegurar que el producto de software se acerca a lo que el cliente quiere.
- ❑ El cliente no tiene que esperar tanto tiempo para ver resultados.

### ***Desventajas***

- ❑ El cliente puede pensar que el prototipo representa una versión funcional del software que desea.
- ❑ El cliente no logra entender que el sistema tiene que ser construido nuevamente para mantener altos niveles de calidad.

### **Modelo espiral**

El modelo en espiral es un modelo de proceso de software evolutivo que conjuga la naturaleza iterativa de construcción de prototipos con los aspectos controlados y sistemáticos del modelo lineal secuencial. Proporciona el potencial para el desarrollo rápido de versiones incrementales del software. En el modelo espiral, el software se desarrolla en una serie de versiones incrementales. Durante las primeras iteraciones, la versión incremental podría ser un modelo en papel o un prototipo. Durante las últimas iteraciones, se producen versiones cada vez más completas del sistema diseñado.

### ***Ventajas:***

- ❑ Combina lo mejor de otros modelos: Cascada y Prototipo
- ❑ Análisis de riesgos ayuda a reducir riesgos y manejarlos en caso de que se materialicen

### ***Desventajas***

Un proyecto puede terminar abruptamente si no se resuelven riesgos

## **Elección del paradigma de desarrollo**

Al ser un modelo de Ciclo de Vida orientado a la gestión de riesgo se dice que uno de los aspectos fundamentales de su éxito radica en que el equipo que lo aplique tenga la necesaria experiencia y habilidad para detectar y catalogar correctamente los riesgos.

- ☐ Fijar también los productos definidos a obtener: requerimientos, especificación, manual de usuario.
- ☐ Fijar las restricciones.
- ☐ Identificación de riesgos del proyecto y estrategias alternativas para evitarlos.
- ☐ Hay una cosa que solo se hace una vez: planificación inicial.

## **Ventajas**

- ☐ Como el software evoluciona a medida que progresa el proceso, el desarrollador y el cliente comprenden y reaccionan mejor ante riesgos en cada uno de los niveles evolutivos.
- ☐ El modelo en espiral permite a quien lo desarrolla aplicar el enfoque de construcción de prototipos en cualquier etapa de evolución del producto.

Por las ventajas que ofrece este paradigma decimos implementarlo para la realización de este proyecto.

## **Especificación de la arquitectura**

### **Arquitectura Centralizada**

El ordenador central es el único ordenador de la organización. El contiene todos los datos y es el responsable de la consolidación de la información. Desde el ordenador central se controla el acceso a múltiples terminales conectados a través de productos integrados en la arquitectura de red del suministrador. Los terminales funcionan como esclavos del ordenador central. Cada usuario tiene un número asignado, y unos derechos y prioridades de ejecución en la máquina de sus programas o peticiones.

### **Arquitectura Distribuida**

Cada usuario trabaja con su terminal local inteligente, con lo que obtiene mejores tiempo de respuesta. Los recursos necesarios que no estén disponibles sobre el terminal local (ordenador personal o estación de trabajo) pueden tomarse del ordenador central a través de la red de telecomunicaciones.

### **Arquitectura Cliente/Servidor**

Con la proliferación de ordenadores personales de bajo coste en el mercado, los recursos de sistemas de información existentes en cualquier organización se pueden distribuir entre ordenadores de diferentes tipos: ordenadores personales de gama baja, media y alta, estaciones de trabajo, miniordenadores o incluso grandes ordenadores. El concepto de cliente/servidor proporciona una forma eficiente de utilizar todos estos recursos de máquina de tal forma que la seguridad y fiabilidad que proporcionan los entornos Mainframe se traspasa a la red de área local. A esto hay que añadir la ventaja de la potencia y simplicidad de los ordenadores personales. La arquitectura cliente/servidor es un modelo para el desarrollo de sistemas de información en el que las transacciones se dividen en procesos independientes que cooperan entre sí para intercambiar información, servicios o recursos. Se denomina cliente al proceso que inicia el diálogo

o solicita los recursos y servidor al proceso que responde a las solicitudes. En este modelo las aplicaciones se dividen de forma que el servidor contiene la parte que debe ser compartida por varios usuarios, y en el cliente permanece sólo lo particular de cada usuario.

### **Elección de la arquitectura**

Optamos por la arquitectura cliente servido porque un servidor es de vital importancia en la implementación de este trabajo, puesto que este será el encargado de mantener una base de datos de características biométricas de personas desaparecidas y posteriormente se encargará de comparar la información captada en las cámaras con la información contenida en dicha base de datos. Un servidor es un ordenador o maquina informática que esta al “servicio” de otras máquinas, computadores, o personas llamadas clientes y que les suministran a estos, todo tipo de información,

## **Software de detección y reconocimiento facial**

En la actualidad hay un mercado muy grande de productos y servicios cuyo principal objetivo es la detección y/o identificación de rostros por medios electrónicos. Dichos productos ofrecen la posibilidad de implementar sistemas biométricos faciales en poco tiempo sin necesidad de desarrollar desde cero los algoritmos biométricos.

### **Software Comercial**

Hay un número creciente de proveedores de software de reconocimiento facial que ofrecen un SDK (Software Development Kit) los cuales permiten integrar su tecnología con cualquier 16 solución que el cliente este desarrollando, siempre y cuando dicha solución esté desarrollada en un lenguaje de programación que ellos soporte. También es claro que la única manera de acceder a sus productos es por medio de un pago

<b>País</b>	<b>Compañía</b>	<b>Producto</b>
<b>Suiza</b>	Visage Technologies AB	Visage SDK
<b>Alemania</b>	Betaface	Betaface Face SDK
<b>Alemania</b>	Cognitec	FaceVACS SDK

## Servicios Web Comerciales

Los servicios webs, son un grupo de productos más versátiles, debido a que el cliente no necesita preocuparse por el desarrollo e implementación de librerías y dependencias al momento de desarrollar su producto software. Simplemente llama a un servidor web, envía las imágenes para que sean procesadas y obtener de ellas una retroalimentación. Para poder acceder a su servicio se establece un contrato dependiendo del plan que se desee adquirir, bien sea por un número de peticiones fijas mensuales o un cobro por el número total de peticiones que se le realice al servicio.

Compañía	Producto	Función
Amazon Web Services	Amazon Recognition	Detección y Reconocimiento
Google	Google Vision API	Detección
Microsoft	Microsoft Project Oxford	Microsoft Project Oxford

### **Freewares para la detección y reconocimiento**

En la actualidad existen herramientas open source que pueden ser utilizadas para detección e identificación de rostros, sin embargo, son las herramientas que se enfrenta a más complejidades gracias a la baja inversión de recursos, también presentan cierto grado de dificultad al momento de implementarlas, debido a que requieren un mayor nivel de codificación.

Producto	Función
Computer Vision Source Code	Detección
OpenCV	Detección y Reconocimiento
Face Detection using Support Vector Machine (SVM)	Detección



## **Servicio Web**

Servicio web se define como un sistema de software designado para dar soporte a la interacción de máquina a máquina interoperable a través de una red (W3C, 2019). En otras palabras, es una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones.

### ***Servicios Web de Amazon (AWS) y Cloud Computing***

Amazon Web Services, también conocida como AWS, es un conjunto de herramientas y servicios de cloud computing de Amazon. Y “La informática en la nube es la entrega bajo demanda de capacidad informática, almacenamiento de bases de datos, aplicaciones y otros recursos de TI a través de una plataforma de servicios en la nube mediante Internet con un sistema de precios basado en el consumo.

### ***Amazon Elastic Compute Cloud (EC2)***

EC2 es un servicio que ofrece la plataforma AWS el cual proporciona capacidad de computación escalable en la nube, eliminando la necesidad de invertir en recursos hardware. “Se puede usar Amazon EC2 para lanzar tantos servidores virtuales como necesite, configurar la seguridad y las redes y administrar el almacenamiento”.

## ***Vision AI***

### *AutoML Vision*

Automatiza la preparación de tus propios modelos de aprendizaje automático. Sube imágenes y prepara modelos de imágenes personalizados de forma sencilla con la intuitiva interfaz gráfica de AutoML Vision. Optimiza la precisión, la latencia y el tamaño de tus modelos y expórtalos a tu aplicación en la nube o a un conjunto de dispositivos en el perímetro.

### *API Vision*

La API Vision de Google Cloud ofrece modelos de aprendizaje automático preparados previamente y muy potentes a través de las API REST y RPC. Asigna etiquetas a imágenes y clasifícalas rápidamente en millones de categorías predefinidas. Detecta objetos y caras, lee texto impreso y manuscrito, y consigue metadatos de gran valor para tu catálogo de imágenes.

(htt1)

## **Recursos del proyecto**

Para el desarrollo del proyecto se utilizó en la medida de lo posible herramientas con licencias de uso libre y así bajar los costos del desarrollo, estas piezas de software utilizadas fueron:

### **Calendarización y Planificación de Proyectos Gantt Project:**

Este software es sencillo de usar y es muy rápida su utilización y modificación.

### **Mockups de las pantallas Adobe XD**

Esta herramienta te permite diseñar interfaces digitales para aplicaciones móviles, PC o Mac, o sitios web. Crear una imagen preliminar de la interfaz de algún proyecto en el que estés trabajando es mucho más fácil que con otras herramientas. Una de las ventajas es que te ayuda a ahorrar tiempo, ya que la imagen preliminar te da la oportunidad de hacer cambios rápidos, en caso de ser necesarios, antes de llegar a la etapa de programación.

### **Tecnología C#**

Antes de mencionar las características de C# hay que indicar que esta herramienta fue diseñada para su uso en .Net, esta es una plataforma creada por Microsoft, la cual tiene como objetivo que los usuarios logren crear aplicaciones con sencillez, es decir, C# es un lenguaje de programación creado para diseñar aplicaciones en la plataforma .Net que, aunque no es el único lenguaje de programación que acepta .Net para realizar aplicaciones, C# si es el más recomendable y sencillo de usar. Se hace énfasis en lo anterior debido que al ser .Net la plataforma por la cual se diseñó C# las características de dicha plataforma serán características propias del lenguaje de programación, por ende, estas son algunas características.

- ☐ Sencillez: En comparación a los otros lenguajes antecesores de este, C# elimina cierto objetos y atributos innecesarios para que la acción de programar sea más intuitiva.

- ❑ Modernidad: Aunque hemos mencionado que su creación esta también enfocada para dar solución a los temas actuales, también el lenguaje C# realiza de manera automática e intuitiva la incorporación de algunos objetos que con el paso de los años han sido necesarios a la hora de programar.

## **El Entorno de Desarrollo:**

Visual Studio Visual Studio es un conjunto de herramientas y otras tecnologías de desarrollo de software basado en componentes para crear aplicaciones eficaces y de alto rendimiento, permitiendo a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como otros servicios web en cualquier entorno que soporte la plataforma.

## **Base de Datos: Microsoft SQL Server**

### **Características de Microsoft SQL**

#### **Server:**

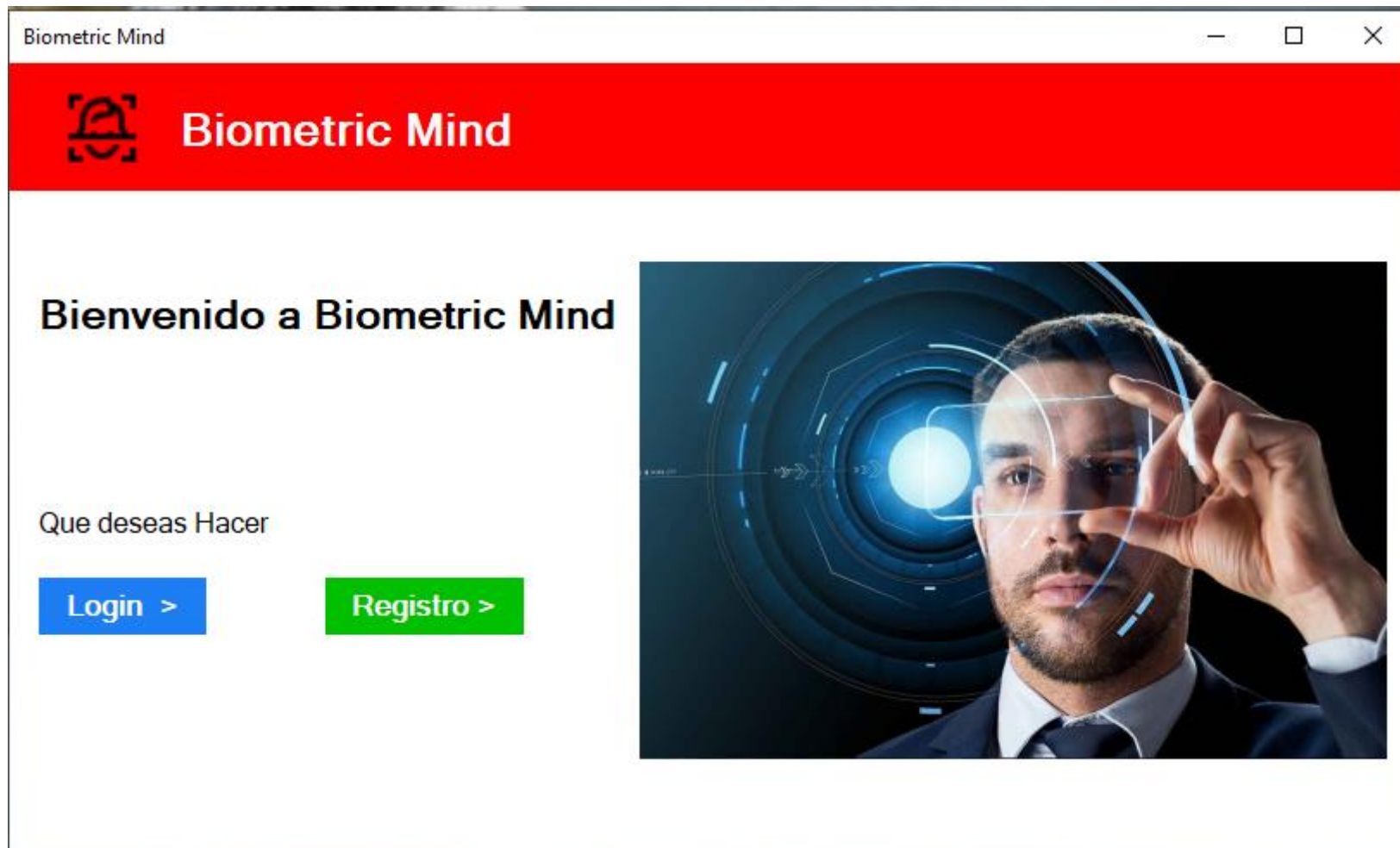
- ☐ Soporte de transacciones.
- ☐ Escalabilidad, estabilidad y seguridad.
- ☐ Soporta procedimientos almacenados.
- ☐ Incluye también un potente entorno gráfico de administración, que permite el uso de comandos DDL y DML gráficamente.
- ☐ Permite trabajar en modo cliente-servidor, donde la información y datos se alojan en el servidor y las terminales o clientes de la red sólo acceden a la información.
- ☐ Además permite administrar información de otros servidores de datos.

## **Maquetación de la página: Adobe**

Esta herramienta te permite diseñar interfaces digitales para aplicaciones móviles, PC o Mac, o sitios web. Crear una imagen preliminar de la interfaz de algún proyecto en el que estés trabajando es mucho más fácil que con otras herramientas. Una de las ventajas es que te ayuda a ahorrar tiempo, ya que la imagen preliminar te da la oportunidad de hacer cambios rápidos, en caso de ser necesarios, antes de llegar a la etapa de programación.

### **Presentación de interfaces**

Para el desarrollo de la interfaz se ha tenido en cuenta que debe ser un sitio fácil de utilizar y que prácticamente tiene que atender a personas de distintas edades. En cuanto a la formación, también varía notablemente, si bien es cierto que, cada vez más existe un mayor conocimiento del uso de Internet, aún existe un buen porcentaje de gente sin nociones de navegación ni de utilización de este tipo de herramientas informáticas. Por tanto, aunque la tendencia es claramente a una evolución hacia una sociedad más informatizada, el programa no debe menospreciar las visitas procedentes de usuarios sin experiencia previa, ofreciendo ayuda a dichos usuarios e intentando minimizar el periodo de aprendizaje que requiere el aplicativo.



Pantalla principal

## Registro

 Registro



# Registro



### Registrate





**Guardar**

**Cancelar**




## Iniciar sección

 Login




# Login



### Login

 formulario



# Bienvenido usuario a Biometric Mind

## Ingresar Informacion del desaparecido

Nombre

Apellido

Ultima Vez Visto

Edad

Fecha

miércoles, 1 de abril de 2020

Hora

Guardar

Borrar

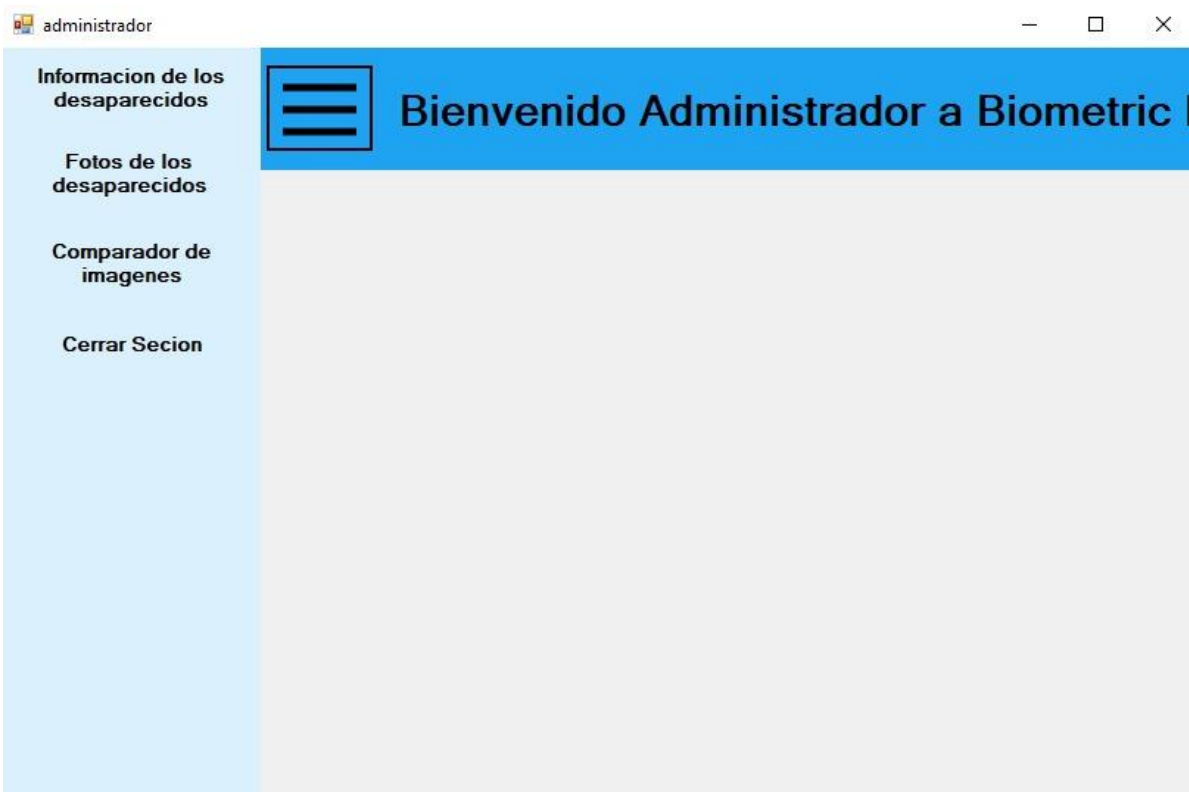
Actualizar

Limpiar

Buscar

	Nombre	Apellido	Ultima	edad	fecha	hora
▶	sergio	Jaquez	en la calle	18	viernes, 17 de ab...	10:30 pm
	edwar	feliz	en su casa	19	sábado, 4 de abri...	08:45 pm
	yey	abreu	en su casa con d...	19	lunes, 6 de abril d...	07:55 am
	mami	espinal	en su casa	20	sábado, 4 de abri...	09:45 pm
*						

**Página de administrador**





## Bienvenido Administrador a Biometric Mind

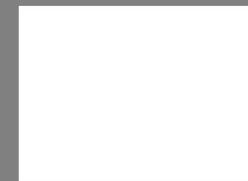
### Informacion Personal de los Usuarios Desaparecidos

	Nombre	Apellido	Ultima	edad	fecha	hora
▶	sergio	Jaquez	en la calle	18	viernes, 17 de ab...	10:30 pm
	edwar	feliz	en su casa	19	sábado, 4 de abri...	08:45 pm
	yey	abreu	en su casa con d...	19	lunes, 6 de abril d...	07:55 am
	mami	espinal	en su casa	20	sábado, 4 de abri...	09:45 pm
	papi	jaquez	en el mueble	49	jueves, 2 de abril ...	12:32 am
	mariser	Jaquez	en su habitacion	17	sábado, 4 de abri...	01:21 am
	klk	klk	klk	14	jueves, 2 de abril ...	10:35 pm



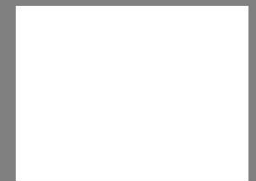
## Bienvenido Administrador a Biometric Mind

Persona Desaparecida



IA

Camara



IA

Porcentaje de Similitud: 0%

Comparar