

# **Portada**

- **Índice**
- **Introducción**
- **Descripción**
- **Justificación**
- **Desarrollo**
- **Diseño de prototipo**
- **Conclusión**
- **Referencias bibliográfica**



**Actividad [#] - 1**

**[Nombre de la Actividad] Prototipo y librerías Biométricas de  
Android**

**[Nombre del Curso] Desarrollo de Aplicaciones Biométricas  
Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: Marco Alonso Rodríguez Tapia  
Alumno: Daniel Alcudia Almeyda  
Fecha: 20/09/2023**

- Índice

## Contenido

• Índice .....	3
• Introducción .....	3
• Descripción .....	4
• Justificación .....	5
• Desarrollo .....	5
• Diseño de prototipo .....	6
• Conclusión .....	6
• Referencias bibliográfica .....	9

## Introducción

### **Historia de la biometría**

La biometría no se puso en práctica las culturas en las culturas occidentales hasta finales del siglo XIX, Pero era utilizada en China al menos el siglo XIV. Un explorador y escritor que respondía al nombre de Joao de Barros escribió que los comerciantes chinos estampaban las impresiones y las huellas de la palma de las manos de los niños en papel con tinta. Los comerciantes hacían esto como método para distribuir entre los niños jóvenes. En occidente, la identificación confiaba simplemente en la memoria fotográfica, hasta que Alphonse Bertillon, jefe del departamento fotográfico de la policía de París, desarrolló el sistema antropométrico en 1833. Este era el primer sistema preciso ampliamente utilizado científicamente para identificar a criminales y convirtió a la biométrica en un campo de estudio. El sistema de Bertillon fue adoptado extensamente en occidente hasta que aparecieron defectos en el sistema, principalmente problemas con métodos distintos de medidas y cambios de medida. Después de esto las fuerzas policiales occidentales comenzaron a usar la huella dactilar.

En estos últimos años la biométrica ha crecido desde usar simplemente la huella dactilar, emplear muchos métodos distintos teniendo en cuenta varias medidas físicas y de comportamiento. Las aplicaciones de la biometría también han aumentado desde solo identificación hasta sistema de seguridad y más.

## Descripción

Las aplicaciones de la tecnología biométrica son muchas y están relacionadas con la identificación de la persona punto entre las principales aplicaciones están las aplicaciones de control de acceso físico, control de presencia, control de acceso a información y recursos o control de firma biométrica.

Para las aplicaciones de control de acceso y control de presencia es habitual el uso de la tecnología biométrica en combinación con otras tecnologías de identificación por tarjeta, como por ejemplo las tarjetas RFID. esta combinación permite que el patrón biométrico se guarde en la tarjeta, por lo que es el usuario quien custodia esta información y no se guarda en el dispositivo de control.

El avance de la tecnología y la miniaturización de los dispositivos ha permitido recientemente el uso de los escáneres de huella dactilar en dispositivos electrónicos de consumo coma como ordenadores portátiles y móviles. Suelen incorporarse sistemas biométricos para el control de asistencia coma el sistema reconoce la entrada y salida del individuo coma lo que facilita un control de las horas trabajadas, además de evitar falsedades en el registro de asistencia.

## Justificación

En un sistema de biometría típico, la persona se registra con el sistema cuando una o más de sus características físicas y de conducta es obtenida, procesada por un algoritmo numérico, e introducida en una base de datos. Idealmente, cuando entra, casi todas sus características concuerdan.

Uno de los beneficios que otorga la tecnología biométrica es que hace que no sea necesario llevar una tarjeta o llave para acceder a un edificio punto las infraestructuras de grandes redes empresariales, ya se benefician del uso de ese tipo de verificaciones. Las identificaciones en el gobierno, las transacciones bancarias seguras, y los servicios sociales y de salud, entre otros ámbitos, ya se benefician del uso de ese tipo de verificaciones.

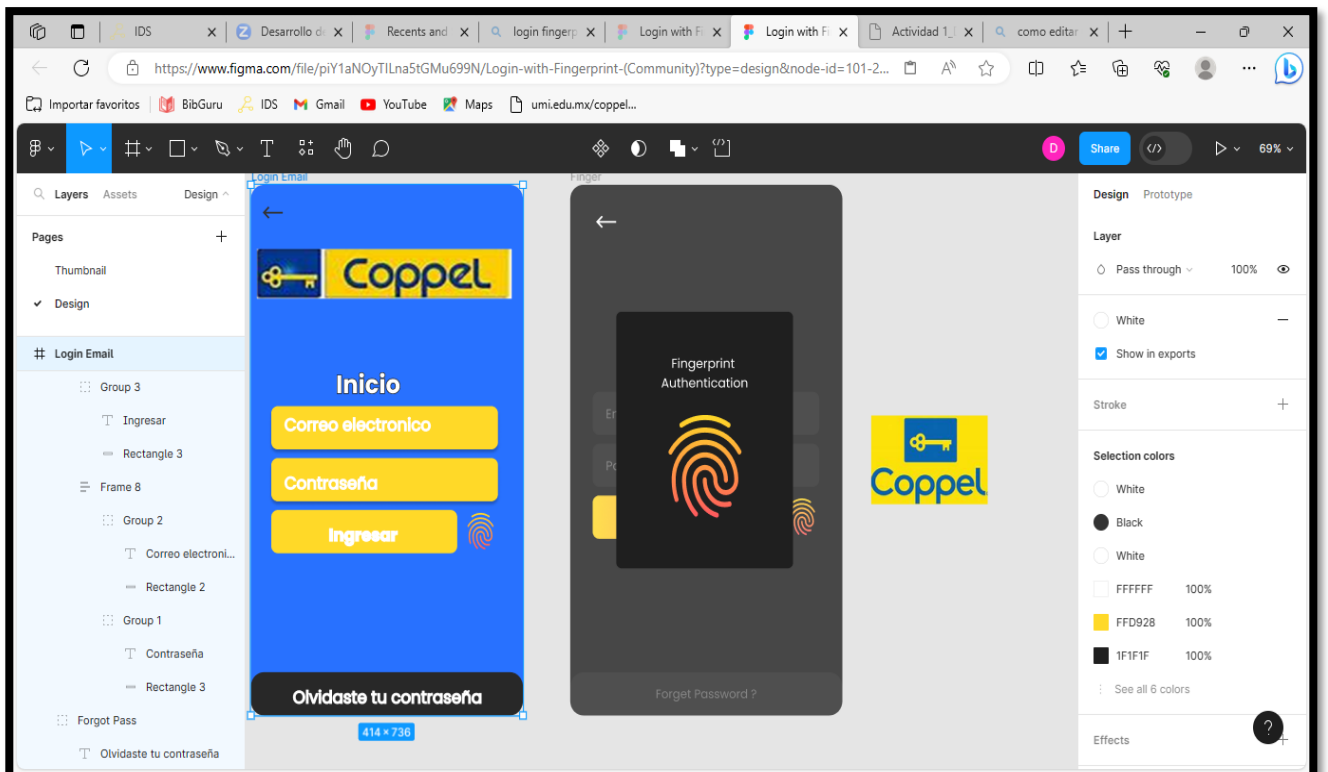
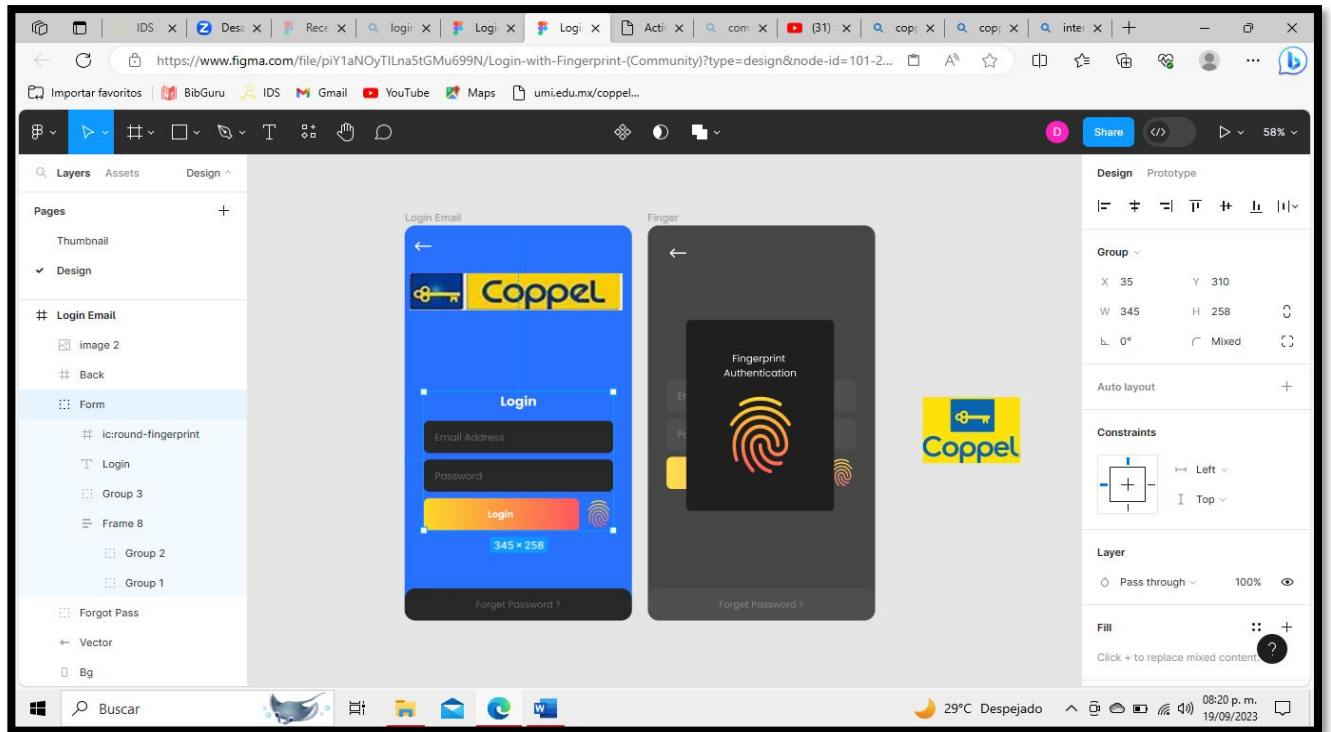
Asociada a otras tecnologías de restricción de accesos, la biometría garantiza uno de los niveles de autenticación menos franqueables en la actualidad. Además, los inconvenientes de tener que recordar un password o un número de pin de acceso serán pronto superados gracias al uso de los métodos biométricos, debido a que en los últimos años presentan notables ventajas: están relacionados de forma directa con el usuario, son exactos y permiten hacer un rastreo de auditorías.

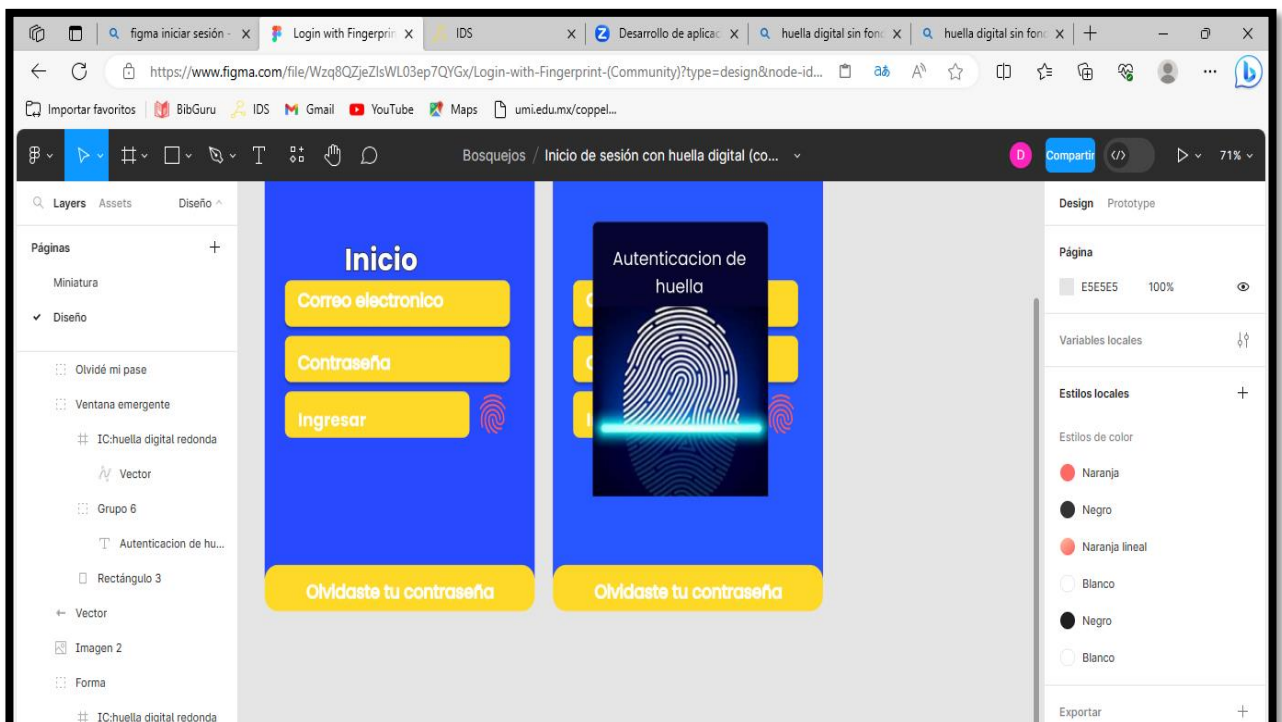
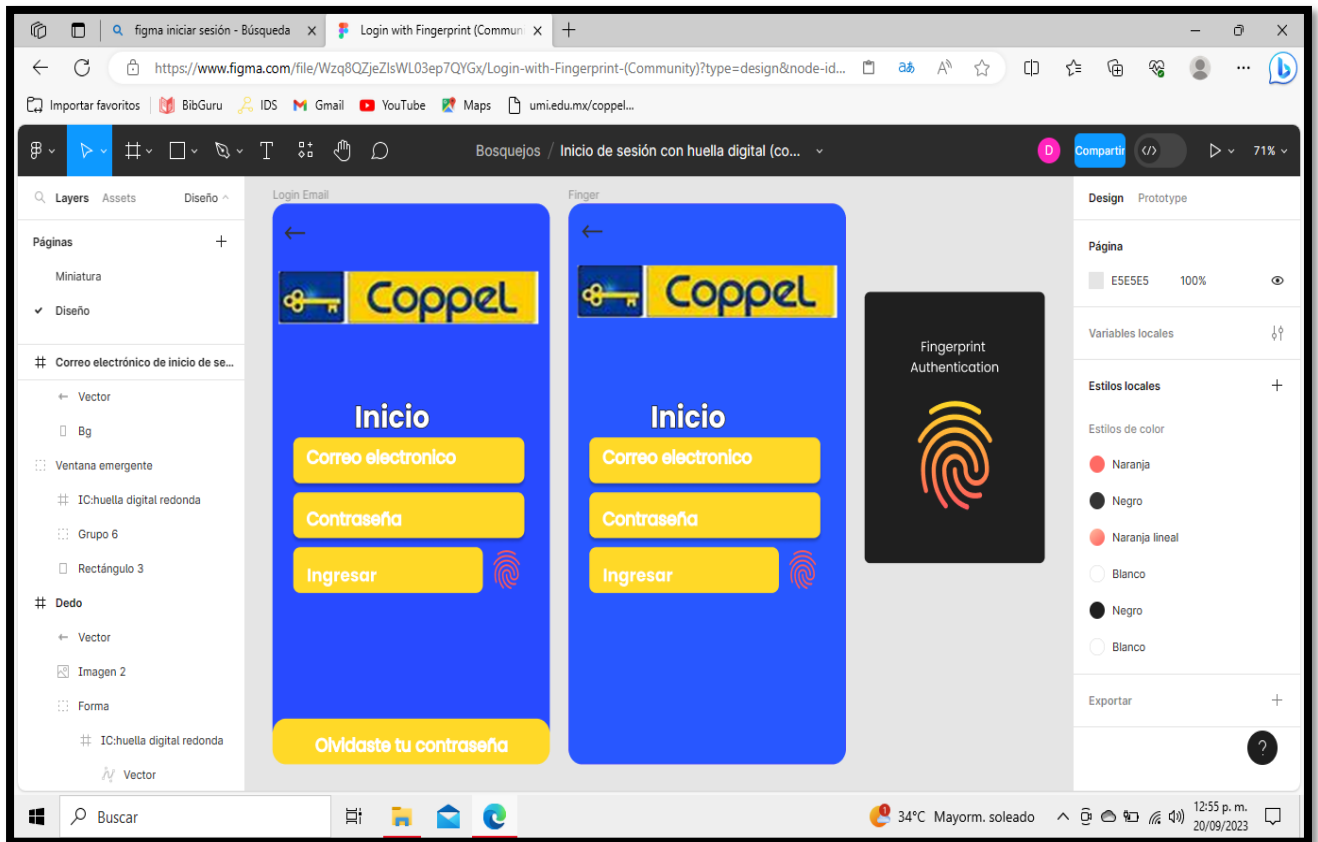
## Desarrollo

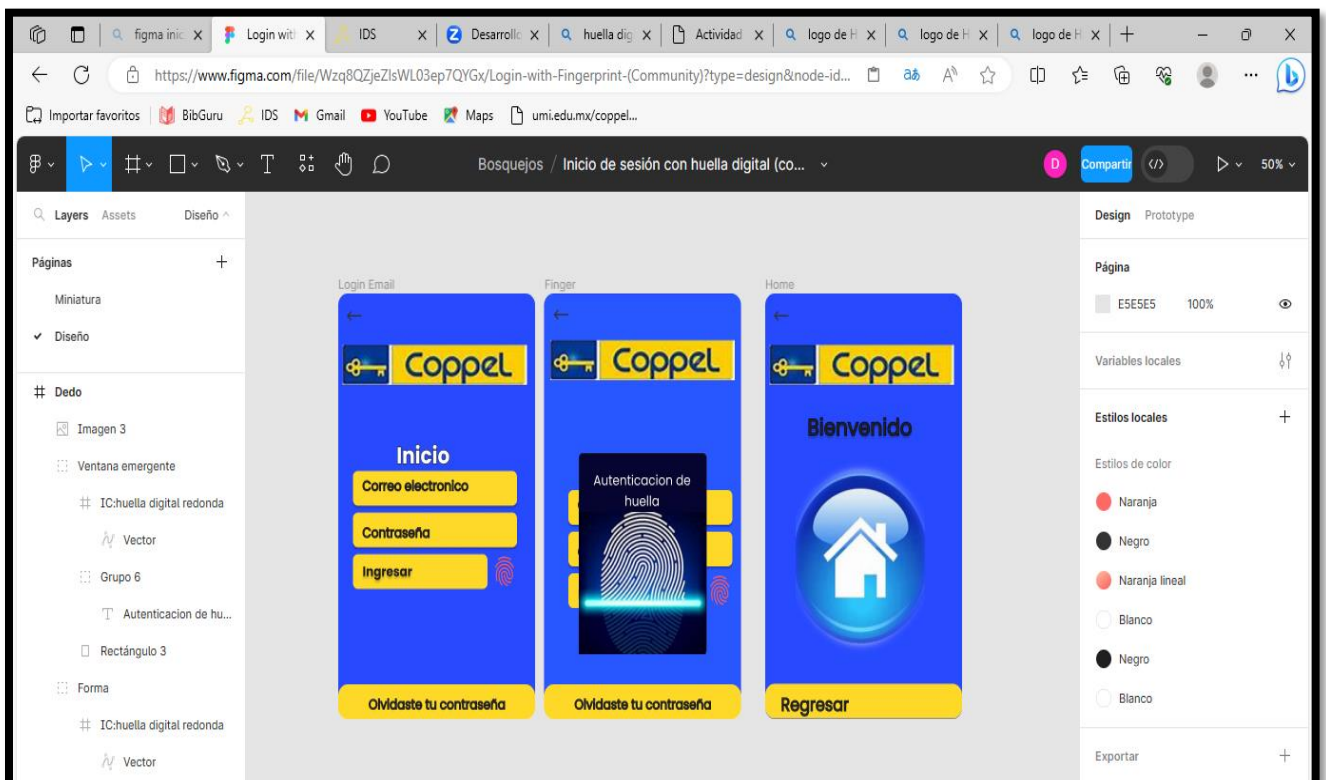
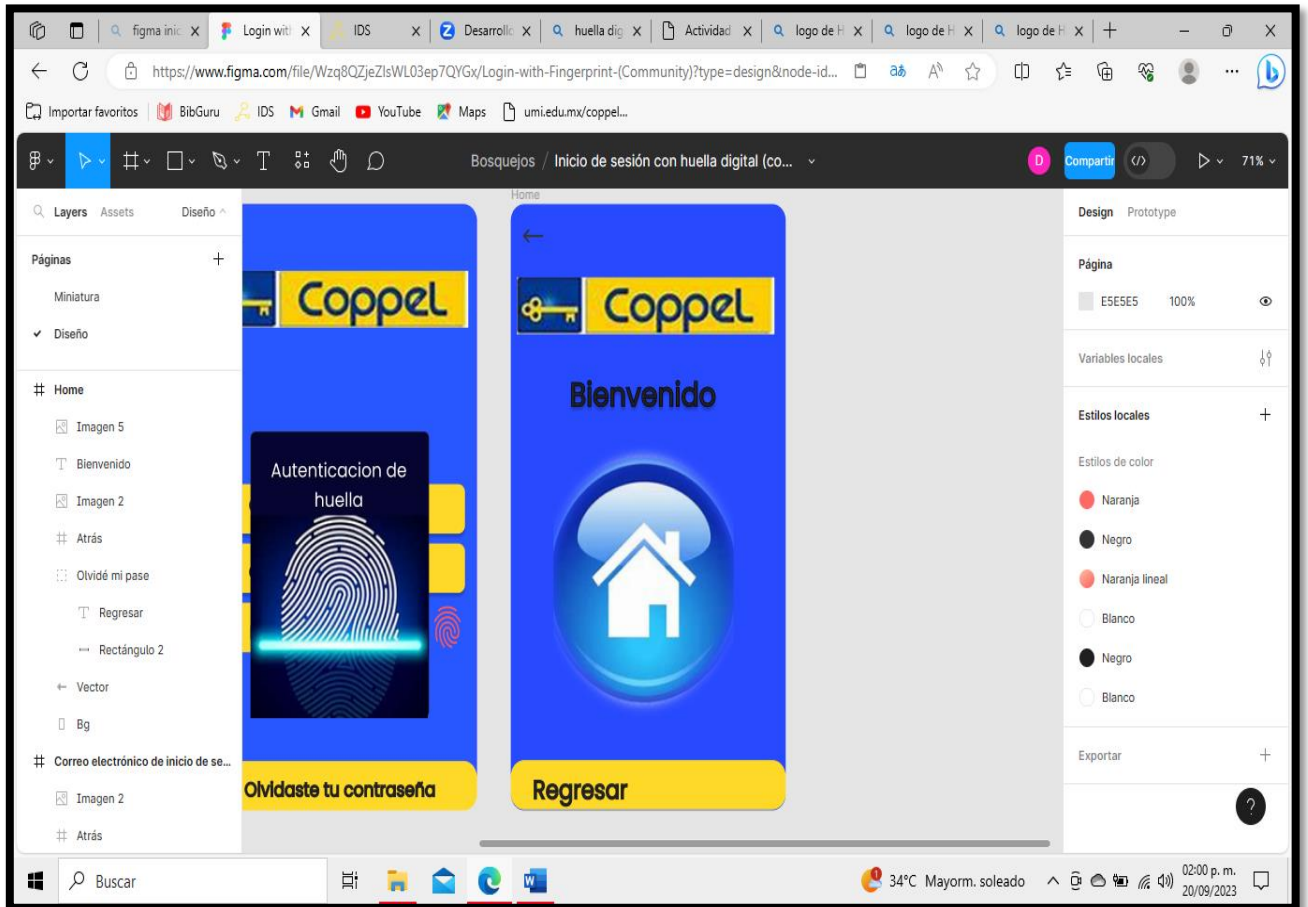
**LINK**

[Login with Fingerprint \(Community\) – Figma](#)

# Diseño de prototipo









## Conclusión

En esta actividad aprendimos a desarrollar un prototipo de una aplicación móvil a través de plantillas prediseñadas utilizando la aplicación de Figma. Figma es un editor de gráficos y una herramienta para generar prototipos, principalmente basadas en la web. El conjunto de funciones de figma, se enfoca en el uso de la interfaz de usuario y el diseño de experiencia de usuario, con énfasis en la colaboración en tiempo real. Ya que con Figma podemos exportar plantillas para poder editarlas de acuerdo al prototipo que vamos a desarrollar. Dándole color, el tamaño de letra, y mas funciones que podemos encontrar en Figma.

También aprendimos la importancia de las diferentes formas de identificaciones biométricas que las empresas pueden utilizar para que los usuarios o sus clientes pueden tener un acceso seguro y puedan mantener sus datos protegidos de los diferentes robos de información. Considerando que el principal método de identificación o el mas usado por las diferentes empresas es el reconocimiento mediante la huella dactilar.

## Referencias bibliográfica

*que son las aplicaciones biométricas.* (s/f). Bing. Recuperado el 17 de septiembre de 2023,

de

<https://www.bing.com/search?q=que+son+las+aplicaciones+biometricas&form=ANNTH1&ref=25c22ec5c9cb4811b580528da224e948&ntref=1>

Wikipedia contributors. (s/f). *Figma*. Wikipedia, The Free Encyclopedia.

<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Figma&oldid=153688377>

