



Actividad

2

Diseño de la Interfaz

Desarrollo de Aplicaciones Biométricas

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Marco Alonso Rodríguez Tapia

Alumno: Darío Ismael Núñez Manrriquez

Fecha: 23/05/2023

Desarrollo de Aplicaciones Biométricas

Nombre del Autor

Darío Ismael Núñez Manriquez

Actividad

Diseño de la Interfaz

Unidad

2

Fecha de entrega

23/05/2023

índice**Contenido**

índice	3
Introducción	4
Descripción	5
Justificación	6
Desarrollo.....	7
Interfaz de la aplicación	7
Conclusión	11
Bibliografía	12

Introducción

¿Qué es la biometría?

La biometría es la ciencia del análisis de las características físicas o del comportamiento, en palabras más la biometría se encarga de analizar información tomada de los usuarios que fueron registrados en el sistema. Y con la información que tomo de ellos siendo información exclusiva que no se puede repetir para otro individuo esta sabe si dar autorización o denegar el acceso.

¿Qué es la autenticación biométrica?

Esta consiste en determinar la identidad de una persona, El objetivo es capturar un elemento biométrico, como, por ejemplo, tomando una foto del rostro, grabando la voz o capturando una imagen de la huella dactilar. En palabras más la autenticación biométrica se encarga de guardar información exacta mediante el hardware que se utilice para guardar la información ya sea una cámara o un scanner de huella dactilar. Estas son únicas por individuo no se pueden repetir.

¿Usos de la biometría?

La biometría aparte de utilizarse en el área de seguridad, también se esta implementando en el sistema de la salud esta posee un gran potencial de crear sistemas solidos de identificación en periodos cortos de tiempo mejorando la prestación de asistencia y salvando vidas.

Descripción

En la siguiente actividad se me solicita crear un prototipo de una pantalla de inicio pero que para poder ingresar me solicite ingresar como seguridad biométrica mi huella o reconocimiento facial

La información que la escuela me brinda es la siguiente

Contextualización: Realizar una aplicación que funcione para iniciar sesión con las huellas dactilares previamente registradas en el teléfono. La interfaz de la app deberá contar con dos pantallas:

1. Pantalla de inicio de sesión
2. Pantalla de bienvenida.

La aplicación deberá realizar las siguientes funciones:

- Cuando se ingrese una huella dactilar que no esté registrada, deberá mostrar un ícono que represente un escaneo fallido, acompañado de un mensaje de error que diga lo siguiente: “Escaneo fallido, huella dactilar no registrada”.
- Cuando se ingrese la huella correcta, se deberá mostrar un ícono que represente un escaneo exitoso, acompañado del siguiente mensaje: “¡Escaneo de huella dactilar exitoso! Iniciando sesión...”

Actividad:

Realizar el diseño de la interfaz de una aplicación lectora de huellas digitales, con base en

lo que se pide en la Contextualización. Esta app deberá constar de dos interfaces:

Inicio de sesión. En esta pantalla se podrá ingresar con la huella dactilar.

Justificación

¿Cuál es la necesidad de realizar este proyecto?

Al realizar este proyecto mostraría que seguí las instrucciones que se me dieron, y pude realizar la actividad con las especificaciones que se me solicitaron también mostraría que puedo utilizar la plataforma (Android estudio) con la cual fue designado que se realizaría el proyecto

¿Cuáles serán sus aportes?

Los aportes que tiene este tema sobre la biometría son muy extensos, pero para resumir se utiliza en la seguridad y en el área de salud, en la seguridad aporta cada vez mas actualizaciones y mas modos de como poder utilizar la seguridad por ejemplo (scanner de huella dactilar, cámara para poder realizar reconocimiento facial o lectura de retina),

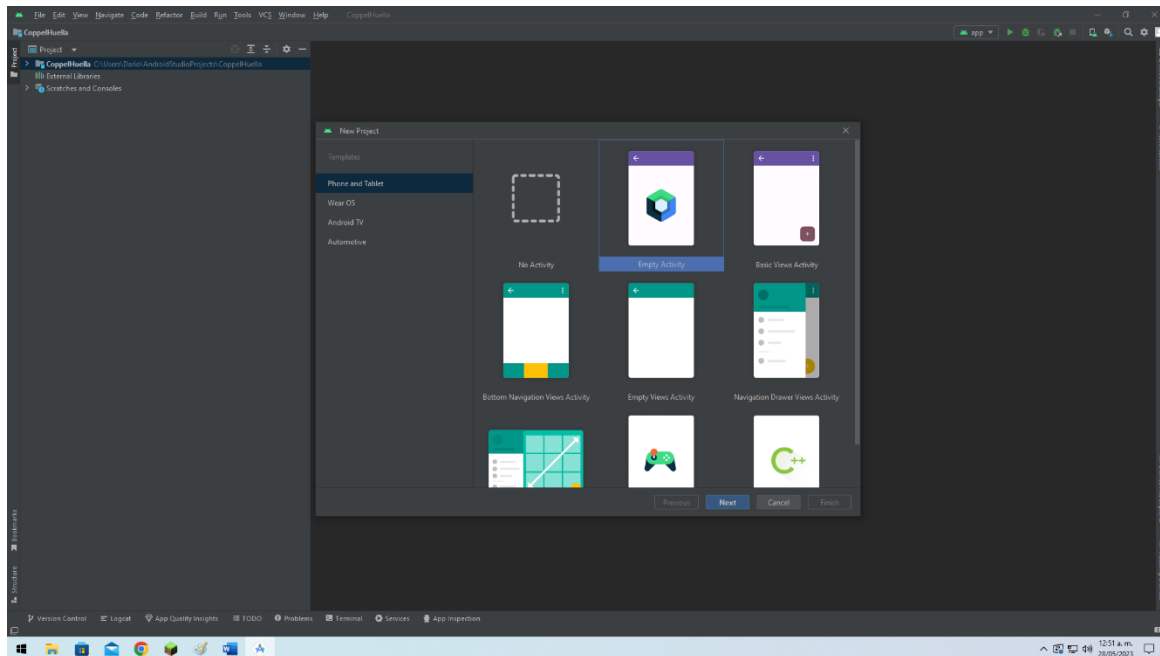
¿Qué elementos me ha llevado a escoger el tema que presento?

En realidad, no hay elementos en realidad realizo esta actividad por que quiero aprender sobre esta materia y poder guardar toda la información importante que me ayude para poder ser o ejercer mis labores que en el futuro me toque desempeñar.

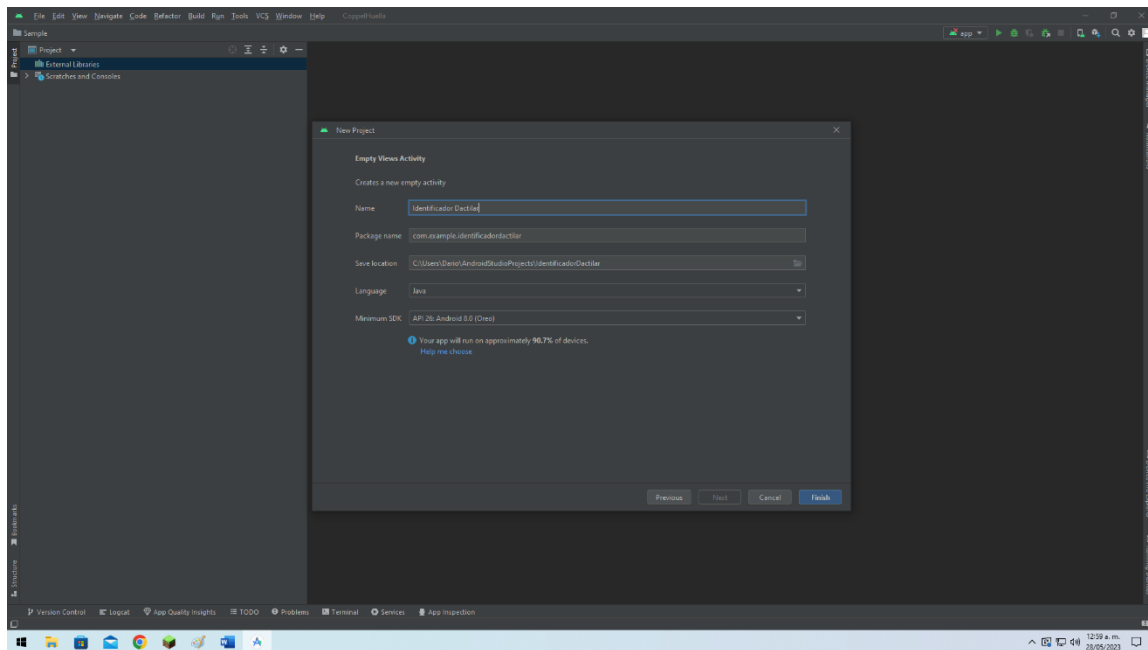
Desarrollo

Interfaz de la aplicación

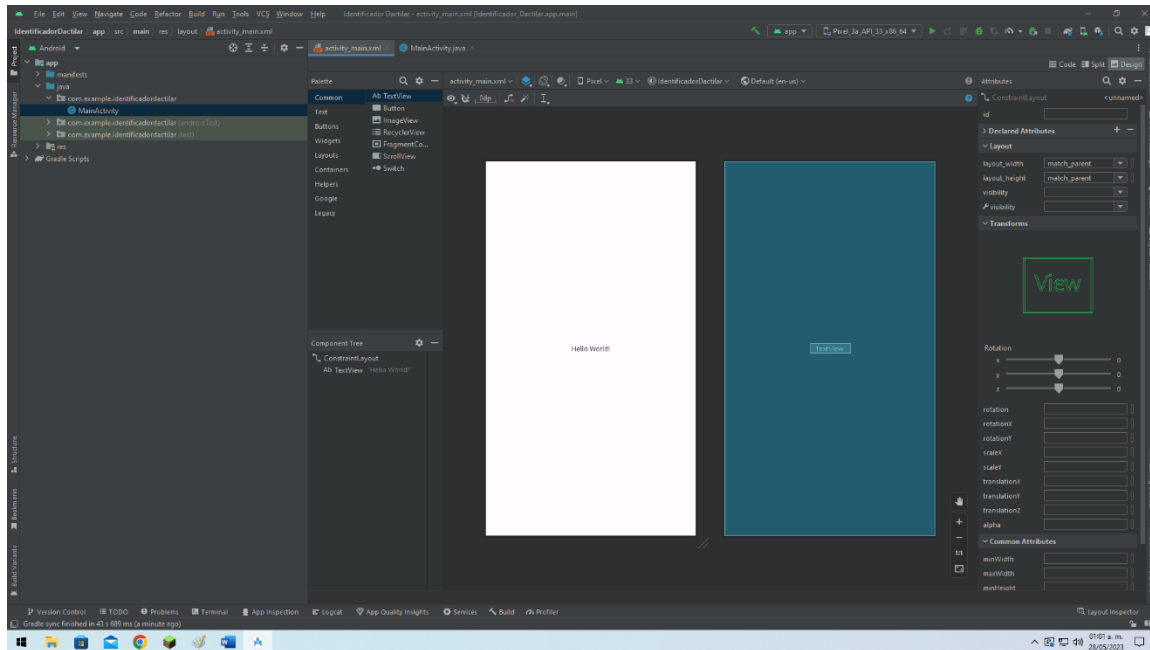
En la siguiente captura muestro como voy empezando



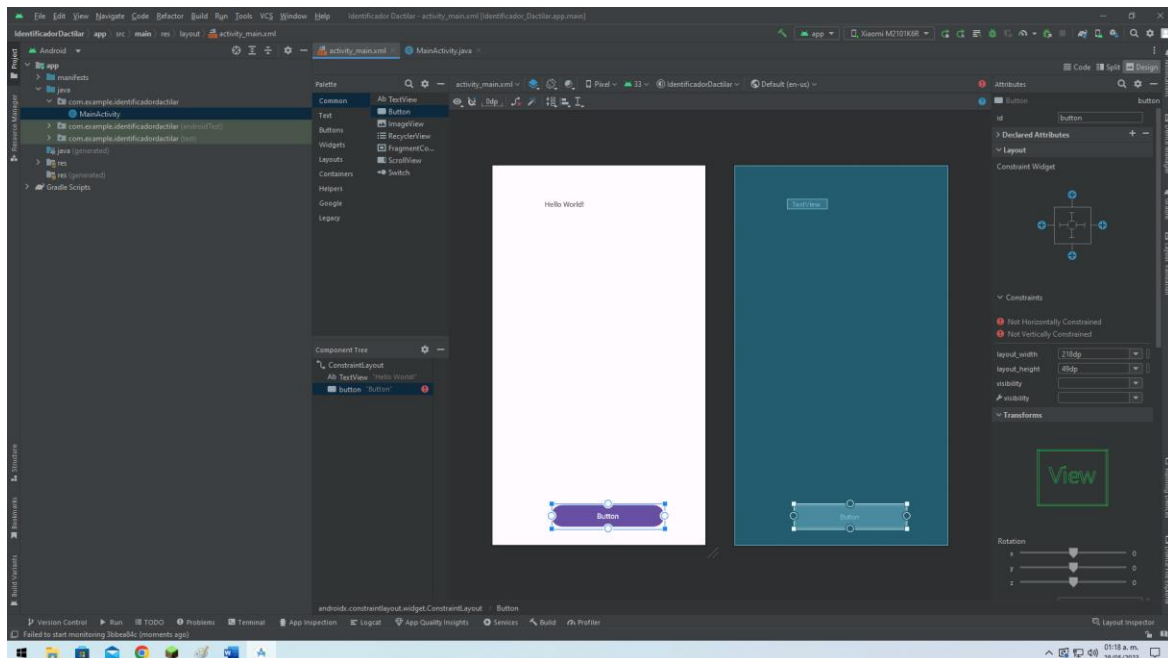
En la siguiente captura muestro el nombre tipo de lenguaje y versión de Android



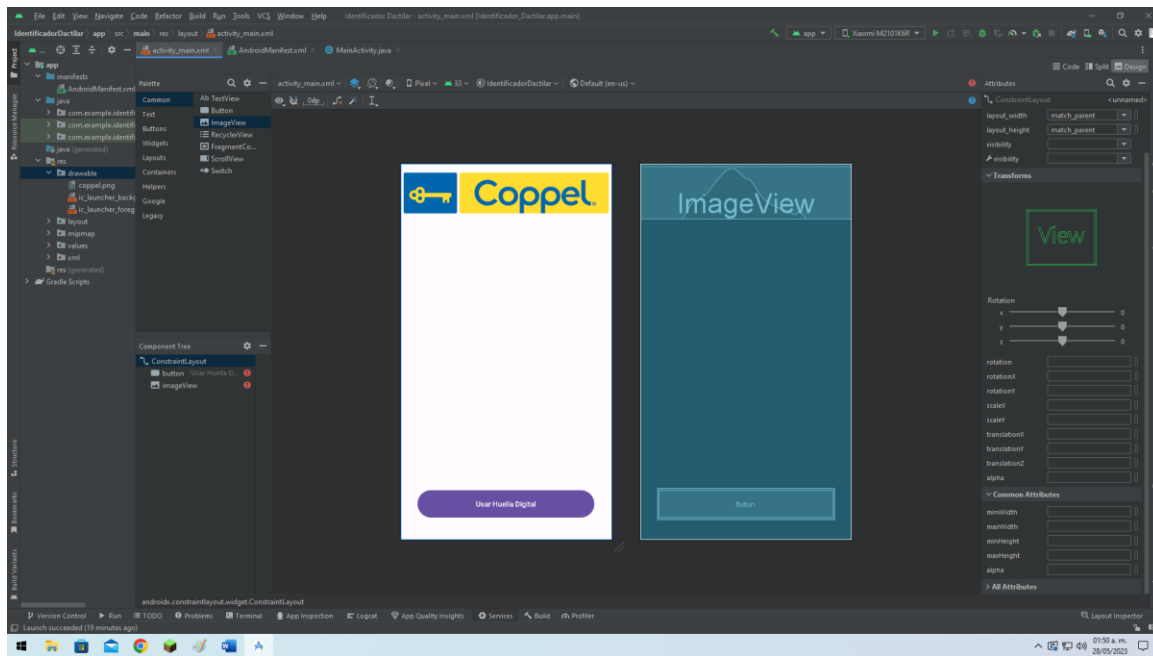
En la siguiente captura muestro el seguimiento de los pasos como seme indica



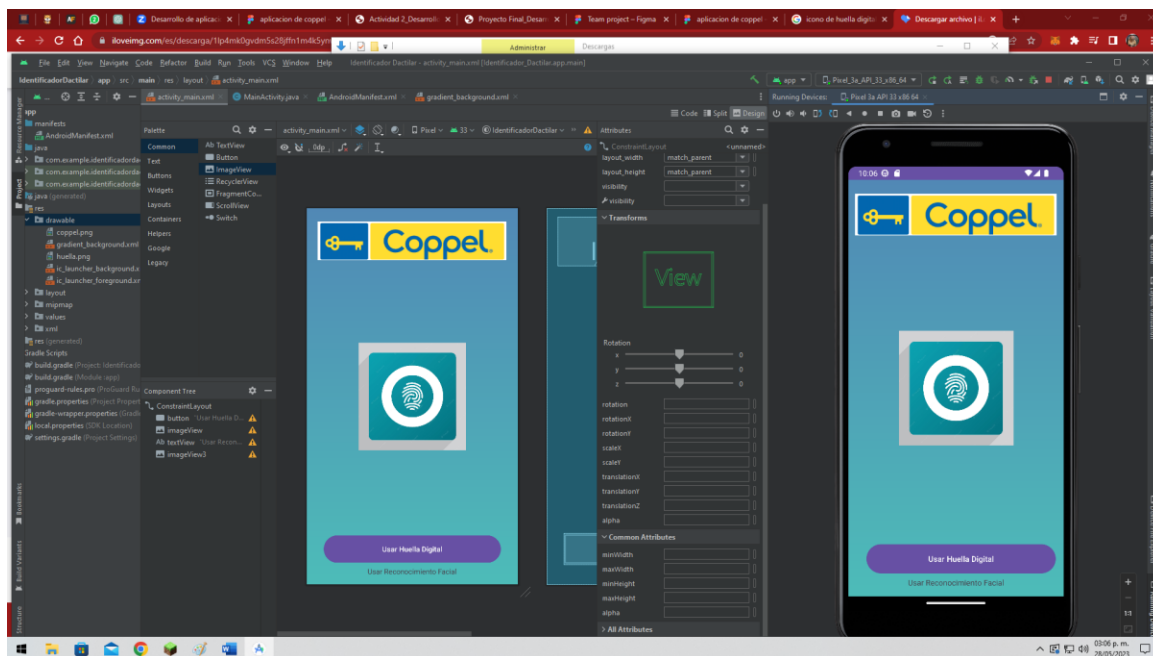
En la siguiente captura muestro que mi teléfono marca Xiaomi esta conectado y la aplicación corriendo en mi celular y a la vez que voy modificando la imagen de la aplicación



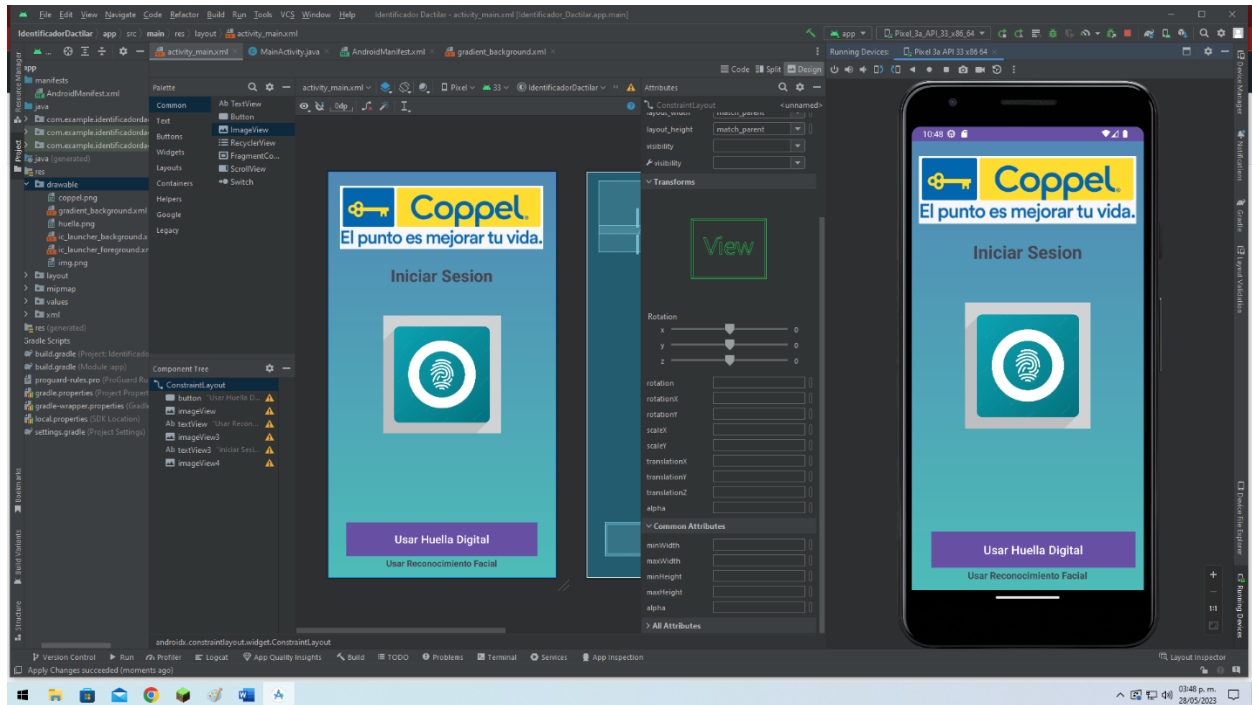
En la siguiente captura nuestro avance de diseño



En la siguiente captura nuestro como agrego el color del background y le voy agregando más cosmético y muestro la emulación en virtual



En esta ultima imagen muestro como quedo el prototipo final de la imagen para poder realizar la seguridad biométrica



Conclusión

La verdad me gustó mucho retomar lo que sería el crear una aplicación fue un buen recordatorio y de hecho en problemas que había tenido antes con códigos los pude resolver más fácil eso me hizo ver que si voy adquiriendo el conocimiento y perdiendo el miedo a fallar

También este tipo de prácticas ayuda mucho por como dice el refrán la practica hace al maestro y yo todavía no ejerciendo alguna profesión de este tipo no utilizo esas aplicaciones para diseñar por eso me gusto el retomar y que el maestro se tomara su tiempo para poder darnos una refrescada muchas gracias

Ya hablando de la aplicación que estamos diseñando que se refiere a la seguridad biométrica me deja a gusto el saber que podre ajustar la aplicación que estoy creando al sistema de escaneo biométrico

Bibliografía

Información sobre biometría

<https://www.thalesgroup.com/es/countries/americas/latinamerica/dis/gobierno/inspiracion/biometria#:~:text=La%20biometr%C3%ADa%20es%20la%20ciencia,%22medici%C3%B3n%20del%20cuerpo%20humano%22.>