

FORMATO PARA PRESENTAR LOS PROYECTOS POR EQUIPO			
1.- Equipo:	7		
2.- Nombre de los integrantes del equipo:	Yessica Carreta Montiel Leydi Edith Raymundo Torruco José Antonio Zurita Izquierdo Elizabeth Miranda Isidro		
3.- Nombre de la asignatura:	Administración Fiscal de las Organizaciones		
4.- Nombre del proyecto:	Detector de Huella Digital		
5.- Presentación: Implementar un detector de huellas para la asistencias de los maestros de la división de ciencias económico administrativos y esto nos permita llevar un buen control .			
6.- Objetivo: implementar un sistema de huella digital para controlar y administrar la asistencia de los profesores de la UJAT			
7.- Tiempo de realización: Agosto-Diciembre2018			
La metodología seleccionada para trabajar el proyecto, se divide en tres fases:	(1) Preparación (2) Desarrollo y (3) Comunicación.		
8.- Fase de Preparación			
8.1.- Identificar los temas de aprendizaje que saben y los que no saben.	Alumno	Lo que sabe	Lo que no sabe
	Yessica Carreta Montiel	Tenía conocimiento de lo que es un registro por huella y algunas de las ventajas que tiene.	No tenía conocimiento de que es biométrica de huella y no sé como se maneja.
	Elizabeth Miranda Isidro	Lo que es u biométrico de huella ya que este sirve para llevar un	Que más se puede hacer con este, ventajas y

		registro del trabajador para saber sus asistencias en su lugar de trabajo. Pero que debido a las fallas de luz puede ser que no funciones y se pierdan los registros	desventajas puede tener en caso de que no haya luz entre otras características que este tenga, beneficios;
	Leydi Edith Raymundo Torruco	Que será una forma de llevar el registro de asistencia de los maestros más eficaz, sin necesidad de hacer gasto de papel ni pagar o hacer que alguien haga el registro mediante papeles y sistemas, también sé que si no pones la huella a la hora que te toca te pierdes de tu asistencia.	El precio de la máquina para el registro, que se necesita o dónde se hace la compra de esta máquina.
	José Antonio Zurita Izquierdo	El problema con el registro de las firmas para las asistencias de los Profesores de la UJAT-DACEA	Costo del dispositivo de Registro de Huella Digital Donde adquirir el dispositivo
8.2.-Realizar una lluvia de ideas en la que se plantea la solución al problema.	Alumno: Elizabeth miranda isidro	Implementar el biométrico para acabar con la papelería y reciclar o al igual generar una estrategia para evitar la capturar de faltas manualmente o hacer un registro computacional en Excel.	

	Yessica Carreta Montiel	Utilizar este biométrico de huella tiene muchas ventajas al implementarlo en las oficinas ya que nos permite llevar un correcto registro de las asistencias del personal y esto acabaría con la mala costumbre de las personas y los haría más responsables.
	Leydi Edith Raymundo Torruco	Registro digital
	José Antonio Zurita Izquierdo	Creación de las diapositivas

8.3.-Hacer una planeación paso a paso y por escrito.

- 1.- Contexto interno: saber y analizar el ámbito desde los docentes su forma de presentación a la universidad
- 2.-Contexto de los horarios en que asisten
- 3.- Que tiempo tienen para retirarse de las clases
- 4.- Cuantas faltas le son permitidas
- 5.- Que sanción se les da por estas

8.4.-Asignar tareas a cada miembro del equipo para encontrar la solución al problema.

Yessica Carreta Montiel: Información general sobre el biométrico.

Elizabeth Miranda Isidro: Información general sobre ele biométrico.

José Antonio Zurita Izquierdo: Presentación en Diapositivas

Leydi Edith Raymundo Torruco: Recolectar y verificar estructura y seguimiento del proyecto, agregarlo a Word.

8.5.- Fundamentar las acciones que van a realizar en base a la información obtenida.

El objetivo de este documento estuvo dirigido a aportar las bases fundamentales de las búsquedas de información.

Recolectar la información adecuada.

Implementar nuevas ideas para la solución.

Desarrollar análisis estratégicos para un buen desarrollo.

Adquisición de habilidades que permitan obtener información selectiva, relevante y pertinente; de manera eficiente y crítica.

Desarrollo de procesos como la ejecución de cuestionarios.

Acciones de financiamiento, y pocedimentales.

8.6.-Recursos: Aquí se contemplan los libros, las revistas, las computadoras, las hojas, los bolígrafos, los espacios, las impresiones, las pastas, los consumibles, los materiales, las comidas, las bebidas, los transportes, las llamadas telefónicas, el uso del internet, el tiempo aire del celular, los costos de envió, las impresiones y lo que los equipos consideren pertinentes, de acuerdo a la naturaleza de su proyecto.

Para estés proyecto utilizaremos los siguientes:

Computadora, cámaras, hojas blancas, lapiceros, comida, refrescos, memoria, USB, software, hardware, celulares, escritorios, sillas, solicitudes, estuche de computadora, internet, efectivo, impresiones, copias, revistas, periódicos, páginas web, mochilas, auto personal, gasolina, llamadas telefónicas, el programa java, la renta del plan telefónico.

8.7.- Elaborar un plan de acción.

ACTIVIDADES	CUANTO	TIEMPO	LUGAR	RECURSOS
Plantear el problema	2 DIAS	2 HORAS POR DIA (4 HRS)	UJAT-DACEA	COMPUTADORA, INTERNET
Identificar los profesores que firman en la lista de asistencia y así delimitar nuestro objeto de estudio.	3 DIAS	2 HORAS POR DIA (6 HRS)	UJAT-DACEA	COMPUTADORA, INTERNET
Investigar el precio del	2 DIAS	1 HORA POR DIA (2 HRS)	PAGINAS DE INTERNET,	COMPUTADORA, INTERNET,

dispositivo de registro de huella digital			ANUNCIOS EN PERIODICOS O REVISTAS	REVISTAS, PERIODICOS
Realizar una cotización para la instalación del Dispositivo	5 DIAS	3 HORAS POR DIA (15 HRS)	PAGINAS DE INTERNET, NEGOCIOS	COMPUTADORA, INTERNET
Comparar precios de dispositivos	2 DIAS	2 HORAS POR DIA (4 HRS)	UJAT-DACEA	COMPUTADORA, INTERNET

9.- Fase de Desarrollo																			
9.1.- Gráfica de Gantt.	ACTIVIDADES	MESES																Integrante a realizar la actividad	
		1				2				3				4					
		SEMANAS																	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2				
FASE 1																			
Distribución de actividades																		LEYDI	
Recolección de la información																		YESSICA	
Estructuración y análisis de la información																		ELIZABETH	
Organización																		LEYDI	
Envío del proyecto																		YESSICA	
FASE 2																			
Recolección de la información																		ELIZABETH	
Estructuración y análisis de la información																		LEYDI	
Formato del trabajo																		YESSICA	
Cambios de actividades																		ELIZABETH	
Fase terminada																		LEYDI	
FASE 3																			

	Análisis de las actividades del proyecto																YESSICA
	Reestructuración																ELIZABETH
	Terminación del proyecto																LEYDI
	Recopilación de evidencias																YESSICA
	Archivos terminados																ELIZABETH
	Presentación del proyecto																ELIZABETH, YESSICA Y LEYDI

9.2.- Programas, asignaturas, objetivos y temas.	Programa	Asignatura s	Objetivo	Temas
	Licenciatura en administraci ón	Finanzas y Administraci ón del capital humano	Analizar la información financiera e instrumentos y así conocer fuentes de financiamien to para la toma de decisiones. Analizar la información por la cual los profesores llegaran tarde al momento de chechar e implementar nuevas técnicas que permita que sea personal el registro de su asistencia	Costos: • Costo de compra • Costo de instalación • Recursos humanos • Nomina • Prestacion es
	Ingeniería en sistemas	Instalación del sistema del detector de huella	Aprender el manejo y administraci ón de los sistemas y saber obtener la información necesaria para el control de las asistencias.	• Manejo de los equipos • Manipulaci ón de la informació n obtenida en el sistema
	Licenciatura en contaduría publica	Pago de la nómina del personal	Analizar cada uno de los conceptos	• Manejo de la nomina • Descuentos que se le

			para la realización de las nomina conforma a la ley.	hacen al trabajador • Costos fijos
	Licenciatura en derecho	Todo lo relacionado con lo fiscal y con cumplir las leyes	Analizar cada uno de los factores que implica la instalación del sistema y que cumpla con todo los requerimientos que exige la ley.	• Leyes fiscales • Ley federal del trabajo

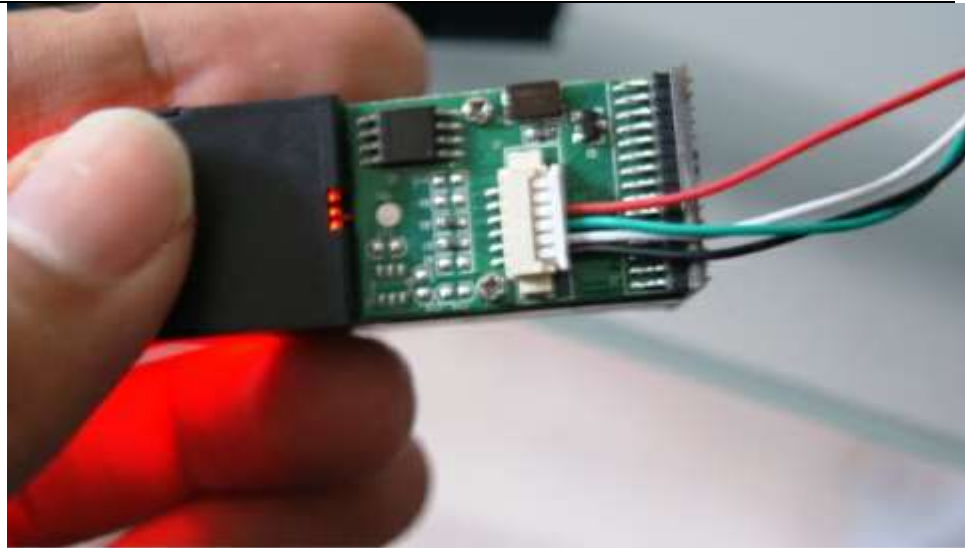
9.3.-
Elaborar las evidencias.



PROPUESTA: “RELOJ CHECADOR DE HUELLA DIGITAL”

Con respecto para facilitar la captura de las faltas de los profesores.

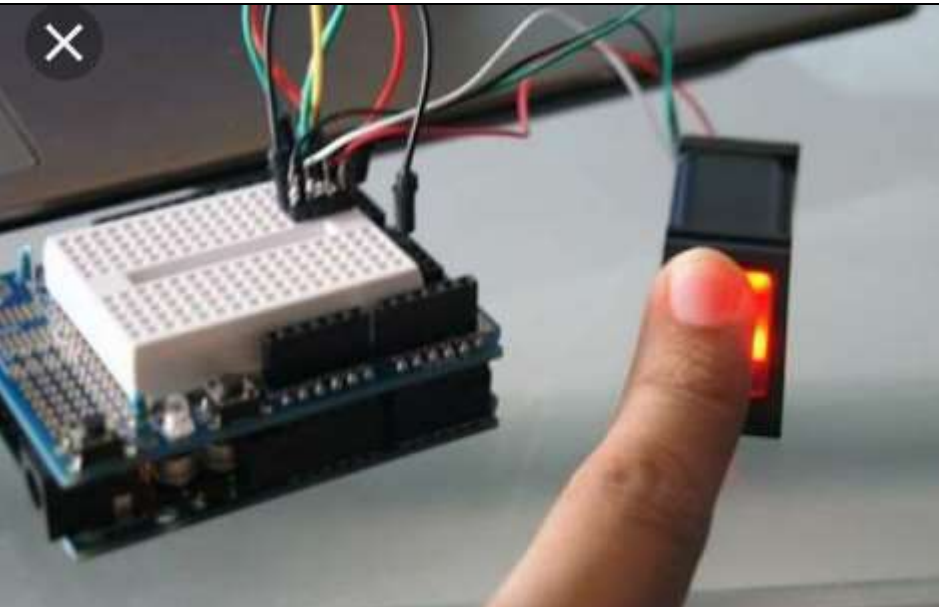
Seleccionar el color del checador de huella.



El chip para llevar el procesos de la asistencia; conexión de los cables para que funcione.



La conexión del chip para que este sincronizado con el internet para que puedan ser transferidos los datos a las computadoras o procesadores que lleven el control de las asistencias.

	 Análisis de que si funciona y está instalado ya de manera que funcione para utilizarlo.
9.4.- Construcción de un marco de referencia en base a la información encontrada.	Marco de referencia elementos: Marco contextual: Nuestro proyecto se encuentra basado en la sala de maestros de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco debido a que los registros de las asistencias se hacen mediante una hoja la cual firman los maestros. Esto es un proceso de más que se maneja en la universidad pues aplicando un digitalizador de huella se pueden ahorrar una nómina, un proceso que puede servir para dar más productividad en otras áreas. Un Sensor de huellas digitales (también conocido como Sensor de huella dactilar, Lector de huella dactilar o Sensor biométrico) Es un dispositivo que es capaz de leer, guardar e identificar las huellas dactilares (Generalmente del dedo pulgar, aunque la mayoría no tienen problemas en aceptar los demás dedos). Todos los sensores biométricos cuentan mínimamente con una pieza que es sensible al tacto (Que es el sensor en si, aunque luego hacen falta ciertas partes electrónicas) Estos dispositivos se han hecho populares a raíz de que los últimos smartphones y tablets han incorporado dicho sistema pues son los que mayor seguridad aportan. En la actualidad, las contraseñas proporcionan algo de protección, pero recordar y saber dónde están guardados los diferentes códigos de cada máquina es un problema en sí mismo. Con las tarjetas inteligentes, sucede algo similar: si perdemos nuestra tarjeta no podremos hacer uso de las facilidades que

	brinda. Parecería lógico utilizar algún identificador que no se pudiese perder, cambiar o falsificar. Las técnicas de la biometría se aprovechan del hecho de que las características del cuerpo humano son únicas y fijas. Los rasgos faciales, el patrón del iris del ojo, los rasgos de la escritura, la huella dactilar, y otros muchos son los que se utilizan para estas funciones, incluyendo el ADN. Ópticos reflexivos Se basan en la técnica más antigua, consiste en colocar el dedo sobre una superficie de cristal o un prisma que está iluminado por un diodo led. Cuando las crestas de las huellas del dedo tocan la superficie, la luz es absorbida, mientras que entre dichas crestas se produce una reflexión total. La luz resultante y las zonas de oscuridad son registradas en un sensor de imagen. En la práctica existen algunas dificultades con esta técnica: las imágenes obtenidas con dedos húmedos y secos son muy diferentes y, además, el sistema es sensible al polvo y a la suciedad de la superficie. La unidad tiene un tamaño considerable, poco práctico y caro. Este sistema es fácil de engañar y si la piel está deteriorada o dañada, la huella no se reconoce correctamente. El reconocimiento de la huella dactilar de las personas mayores también es difícil de hacer ya que la piel no es lo suficientemente elástica. En algunas circunstancias esto puede producir un reconocimiento falso. Si la huella almacenada fue tomada con menos presión, se pueden producir aceptaciones falsas. Ópticos transmisivos Esta técnica funciona sin contacto directo entre el dedo y la superficie del sensor. La luz pasa a través del dedo desde la cara de la uña, y al otro lado, mientras que una cámara toma una imagen directa de la huella dactilar. La humedad no produce ninguna dificultad. El sensor ve a través de la superficie de la piel sobre una superficie más profunda y produce una imagen multispectral. El uso de diferentes longitudes de onda para generar imágenes nos proporciona información de diferentes estructuras subcutáneas, indicación de que el objeto en cuestión es un dedo genuino. El uso de filtros polarizados ortogonales asegura que solamente la luz que tiene importancia a su paso bajo la piel es la que pasa, y bloquea la luz que se reflejaría directamente de la superficie. Solamente unos dedos artificiales muy precisos podrían tener la posibilidad de engañar a este sensor.
--	---

	Capacitivos El sensor es un circuito integrado de silicio cuya superficie está cubierta por un gran número de elementos transductores (o píxeles), con una resolución típica de 500 dpi. Cada elemento contiene dos electrodos metálicos adyacentes. La capacidad entre los electrodos, que forma un camino de realimentación para un amplificador inversor, se reduce cuando el dedo se aplica sobre dicha superficie: se reduce más cuando detecta crestas y menos cuando detecta el espacio entre ellas El sensor es susceptible a las descargas electrostáticas. Estos sensores sólo trabajan con pieles sanas normales, ya que no son operativos cuando se utilizan sobre pieles con zonas duras, callos o cicatrices. La humedad, la grasa o el polvo también pueden afectar a su funcionamiento. Mecánicos Se trata de decenas de miles de diminutos transductores de presión que se montan sobre la superficie del sensor. Un diseño alternativo utiliza conmutadores que están cerrados cuando son presionados por una cresta, pero permanecen abiertos cuando están bajo un valle. Esto sólo proporciona un bit de información por píxel, en lugar de trabajar con una escala de grises. Térmicos En este caso se detecta el calor conducido por el dedo, el cual es mayor cuando hay una cresta que cuando hay un valle. Se ha desarrollado un componente de silicio con una matriz de píxeles denominado "FingerChip", es decir, "circuito integrado dedo", cada uno de los cuales está cubierto con una capa de material piroeléctrico en el que un cambio de temperatura se traduce en un cambio en la distribución de carga de su superficie. La imagen está en la escala de grises que tiene la calidad adecuada incluso con el dedo desgastado, con suciedad, con grasa o con humedad. El sensor dispone de una capa protectora robusta y puede proporcionar una salida dinámica.
9.5.- Organización de la información y las fuentes consultadas.	https://es.wikipedia.org/wiki/Sensor_de_huella_digital https://www.id-digital.com.mx/producto/digitalizador-de-huellas/ https://www.cyberpuerta.mx/Seguridad-Vigilancia/Lectores-de-Huella-Digital/ https://www.idmayorista.com/categoria-producto/dispositivos-de-captura/digitalizadores/
9.6.- Presentación del reporte en Word	Portada: nombre del proyecto, nombre de la institución, nombres de los integrantes del equipo y nombres de los maestros.

	Índice del proyecto en donde se presenten las tres fases del proyecto: fase de preparación, fase de desarrollo y fase de comunicación. Universidad Juárez autónoma de tabasco. División académica de ciencias económico administrativas. Proyecto: “Detector de huella para la asistencia de los profesores de DACEA” Integrantes: • Yessica Carreta Montiel • Elizabeth miranda isidro • Leydi Edith Raymundo Torruco. • Profesor: José Cesar López del Castillo Villahermosa, Tabasco INDICE <table> <tr> <td>Fase de preparación</td><td>2</td></tr> <tr> <td>Fase de desarrollo</td><td>6</td></tr> <tr> <td>Fase de comunicación</td><td>23</td></tr> <tr> <td>Bibliografía</td><td>24</td></tr> <tr> <td>Anexos</td><td>25</td></tr> </table>	Fase de preparación	2	Fase de desarrollo	6	Fase de comunicación	23	Bibliografía	24	Anexos	25
Fase de preparación	2										
Fase de desarrollo	6										
Fase de comunicación	23										
Bibliografía	24										
Anexos	25										
10.- Fase de Comunicación											
10.1.-Power Point											
10.2.-Las evidencias											
10.3.-El costo											
10.4.- Fuentes de											

financiamien to	
10.5.-El impacto	
10.6.-La forma de evaluación	
10.7.- Rúbrica	
10.8.- Evaluación del plan de acción	
10.9.-La bibliografía consultada	
10.10.- Anexos	