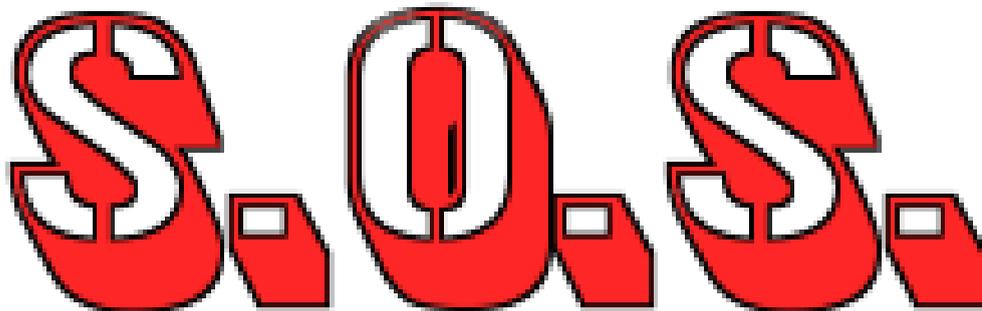




S.O.S **(Sistema Operativo de Seguridad)**

Integrantes:

- Olivares Jimenez Maria Fernanda
- Quevedo Flores Jose Angel
- Ramirez Neri Stephania
- Romero Melo Flor Viridiana
- Sanchez Orozco Alejandro Gabriel
- Vilchis Muños Diego





Índice:

- Resumen
- Introducción
- Problemática
- Objetivos
 - General
 - Particular
- Hipótesis
- Causas
- Justificación
- Cronograma de Actividades
- Factibilidad
 - Factibilidad técnica
- Diagramas
 - Físico
 - Componentes
 - Mapa de sitio
- Marco Teórico
- Impacto social
- Innovación
- Estadísticas y Pruebas
 - Estudio probabilístico
 - Pruebas
 - Análisis de resultado
 - Conclusiones de las Estadísticas y Pruebas
- Conclusiones
- Referencias



Resumen

SOS es una aplicación interactiva que ayudará a los usuarios que se sientan en situaciones de peligro, proporcionando seguridad y rapidez.

Abstract

SOS is an interactive application that will help users who feel in dangerous situations, providing safety and speed.

Introducción

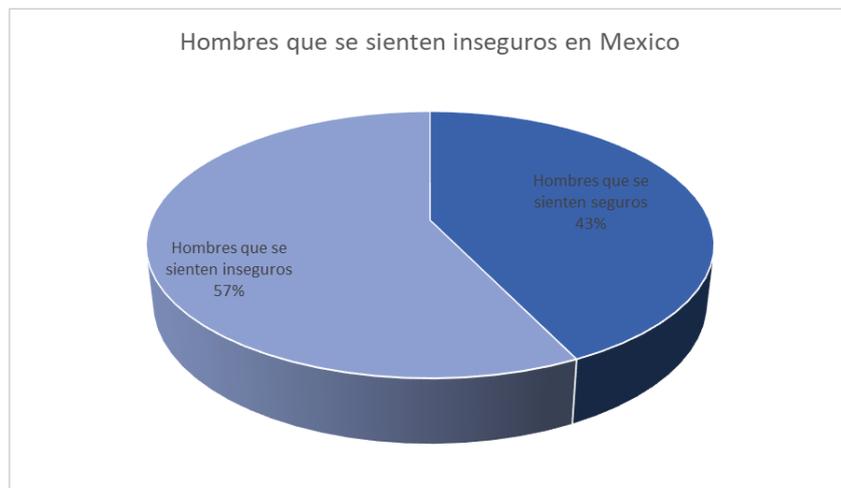
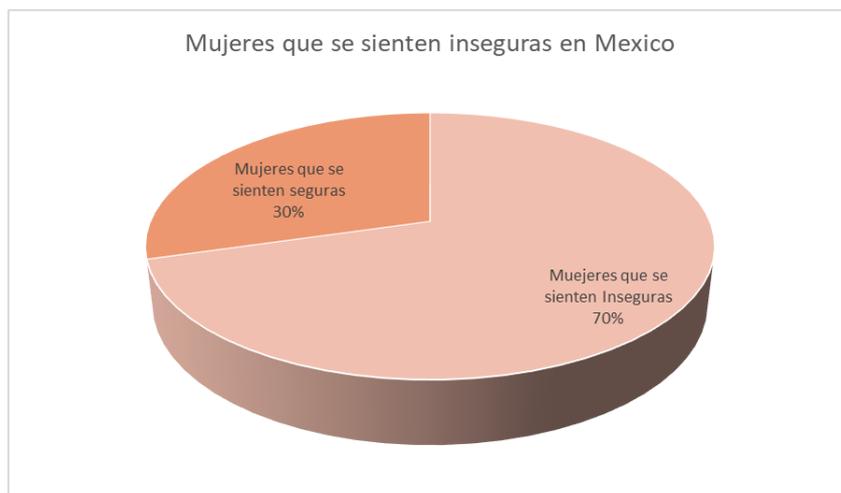
La inseguridad en México es uno de los problemas más importantes y preocupantes del país, la violencia y la delincuencia han aumentado significativamente en las últimas décadas, lo que ha generado un miedo e incertidumbre entre la población ya que la inseguridad de los mexicanos descendió a 64.4%, significando que casi dos tercios de la población de 18 años y más el 70.5% de las mujeres y 57.2% de los hombres consideran vivir de forma insegura en su ciudad, una ligera disminución comparado al del año pasado que fue de un 65.8%,según la Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana (ENSU) que el INEGI formuló.

Las causas de la inseguridad en México son complejas e influyen factores como la pobreza, la desigualdad económica, la falta de oportunidades. La desigualdad se manifiesta en diversas formas, como homicidios, secuestros, robos, extorsiones y violencia de género.

El impacto de la inseguridad en México es significativo y se extiende a todos los aspectos de la vida de las personas, desde la economía hasta la salud mental y física. Además, la inseguridad ha tenido un impacto negativo en la imagen del país a nivel internacional, lo que ha afectado el turismo y la inversión extranjera.

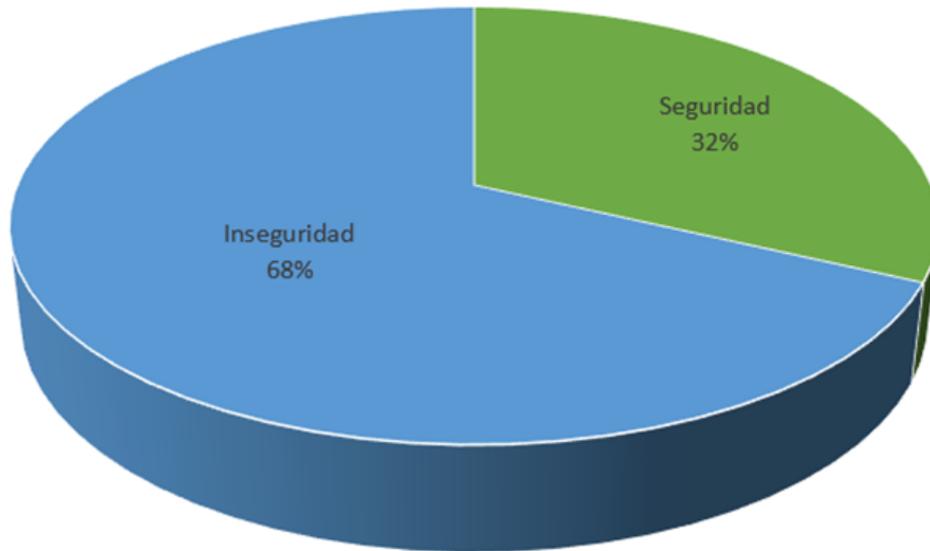
En la alcaldía Cuauhtémoc existe un peligro, ya que el 68.3% de las personas mayores de 18 años se sienten inseguras. El lugar donde se perciben los mayores índices de inseguridad es en los cajeros automáticos, ya que el 76.3% de la población no se siente segura al utilizar estos servicios, el 69.2% de las personas consultadas manifiestan sentir inseguridad al usar el transporte público dentro de la alcaldía y el 55.8 % de los habitantes percibe inseguridad al hacer uso de las instituciones financieras.

Representación de la Inseguridad en México

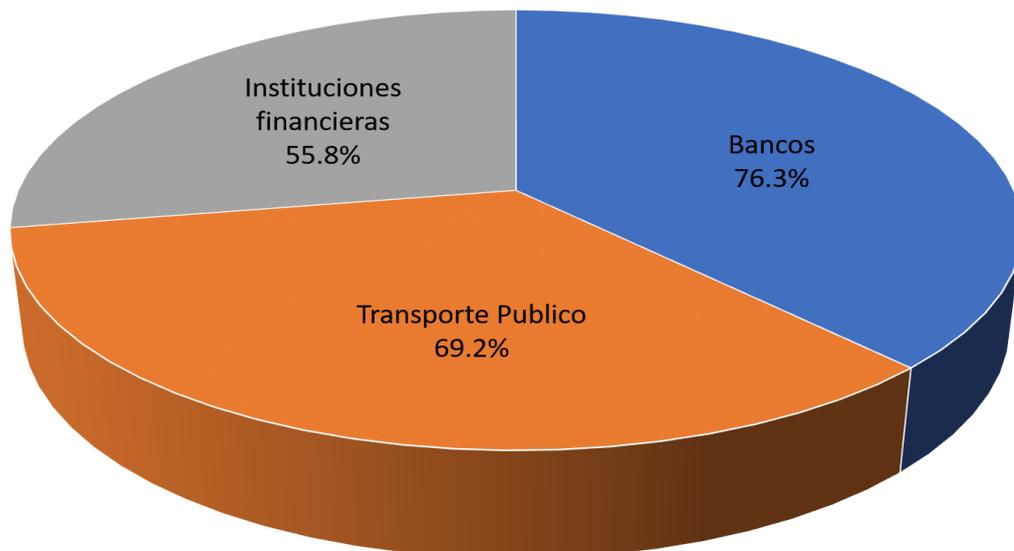


Representación de la Inseguridad en Cuauhtémoc

Inseguridad en Cuauhtémoc



Zonas más Inseguras en Cuauhtémoc





Problemática

En la alcaldía Cuauhtémoc una gran parte de los habitantes de esta alcaldía considera que la inseguridad seguirá aumentando y esto es de gran preocupación para ellos de acuerdo a datos presentados por la Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana (ENSU) realizada por el Inegi, el 52.1% de los habitantes de la alcaldía Cuauhtémoc, respondieron que en su demarcación, seguirá mal e incluso empeorará durante el próximo año.

Objetivos

General:

Crear una aplicación con el propósito de proporcionar seguridad y atención mediante el envío de un SMS o mensaje a los contactos que tiene registrados para que estos ayuden a que esta persona encuentre un lugar seguro o llamar a las autoridades.

Particular:

- Diseñar interfaces interactivas mediante un lenguaje de programación vigente, con el apoyo de herramientas multimedia.
- Invitar a que las personas utilicen la aplicación, podrán tener un beneficio, supervisión y seguridad que el sistema les ofrece pudiendo usarla en cualquier momento, teniendo una interfaz de agrado.

Hipótesis

SOS espera que las personas empiecen a sentirse más seguras con el uso de este.

Causas

La tasa de inseguridad que se vive en el país. De acuerdo con la ENVIPE 2021¹, unos de los delitos con mayor cifra negra son el secuestro (98.6%), el robo o asalto en calle o transporte público (94.4%). Esto hace que esto se convierta en una grave dificultad de inseguridad y que la gente no se sienta segura al salir de sus casas.

Justificación

Consideramos que al tener esta interfaz podemos ayudar a toda clase de persona, evitando peligros que nos pueden dañar de múltiples maneras, al pedir la ayuda que necesitamos a un familiar o amigo de una manera discreta, rápida y precisa.

Se llevará a cabo la realización de una interfaz y diseño de la app "S.O.S" la descripción detallada es la siguiente consistirá en ser una app que podrá ser una herramienta útil para las personas que se sientan en peligro en cualquier momento o lugar enviando mensajes de forma segura a tus contactos, esta herramienta está pensada para la sociedad femenina sin embargo cualquiera puede usarla, pensado en que las chicas con

¹ ENVIPE Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre seguridad pública del 2022



apoyo de los chicos del equipo que conforman el equipo puedan dar opinión de que se puede agregar o mejorar a esta app.

Tener en nuestro celular una app de ayuda para cuando sentimos que estamos en algún tipo de peligro está al abrirla mande un mensaje a la gente de confianza que tenemos en nuestros contactos.



Cronogramas de Actividades

Primer Parcial

Id.	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	feb. 2023							mar. 2023																		
			22	23	24	25	26	27	28	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	S.O.S	VIRIDIANA R.																										
2	INTRODUCCION	JOSE Q.																										
3	PROBLEMATICA	DIEGO V.																										
4	OBJETIVO	VIRIDIANA R.																										
5	HIPOTESIS	JOSE A.																										
6	MORCO TEORICO	ALEJANDRO G.																										
7	JUSTIFICACION	FERNANDA O.																										
8	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	DIEGO V.																										
9	FACTIBILIDAD	ALEJANDRO G.																										
10	IMPACTO SOCIAL	STEPHANIA R.																										

Segundo Parcial

Id.	Actividad	Responsable	Comienzo	Fin	Duración	abr. 2023			may. 2023																		
						28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11								
1	Marco Teorico	Fernanda O.	03/04/2023	20/04/2023	14d																						
2	Estadísticas y pruebas	Stephanía R.	27/03/2023	04/04/2023	7d																						
3	Conclusiones generales	Jose Q.	28/04/2023	28/04/2023	1d																						
4	Referencias	Diego V.	26/04/2023	26/04/2023	1d																						
5	Anexo fotografico	Jose Q.	24/04/2023	26/04/2023	3d																						
6	Manual de operación	Viridiana R.	20/03/2023	26/04/2023	28d																						
7	Elaboracion del tríptico	Fernanda O. y Stephanía R.	06/04/2023	20/04/2023	11d																						
8	Instructivo para usuario	Stephanía R.	25/04/2023	28/04/2023	4d																						
9	Elaboracion del video	Viridiana R., Fernanda O. y Alejandro S.	27/04/2023	27/04/2023	1d																						

Tercer Parcial

Id.	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	may. 2023				jun. 2023	
			7/5	14/5	21/5	28/5	4/6	11/6
1	MANUALES	EQUIPO						
2	GUIAS RAPIDAS DE INSTALACION Y USUARIO	EQUIPO						
3	PLANTEAMIENTO Y GARANTÍAS	EQUIPO						
4	DEMOSTRACIÓN DEL PROYECTO	EQUIPO						



Factibilidad económica

Materiales	Cantidad	Precio Unitario	Total
Copias de seguridad	14	\$20.00	\$280.00
Hosting en Google Store	1	\$360.00	360.00
teléfono	1	\$2000.00	\$4000.00
sueldo y salarios para 6 integrantes por la duración	6	\$3,000.00	18,000.00
Tienda digital (anual) Apple Store	1	72 dólares/ \$1,302.36	1302.36

Total **_\$20,342.36_**

costo de venta \$4,068.47

Factibilidad Técnica

- **Requerimiento del móvil (cualquier marca)**
- + Memoria mínima de 21.48 MB
- + Android 5.0 y versiones posteriores
- + Ubicación activada
- + Sea táctil

Diagramas

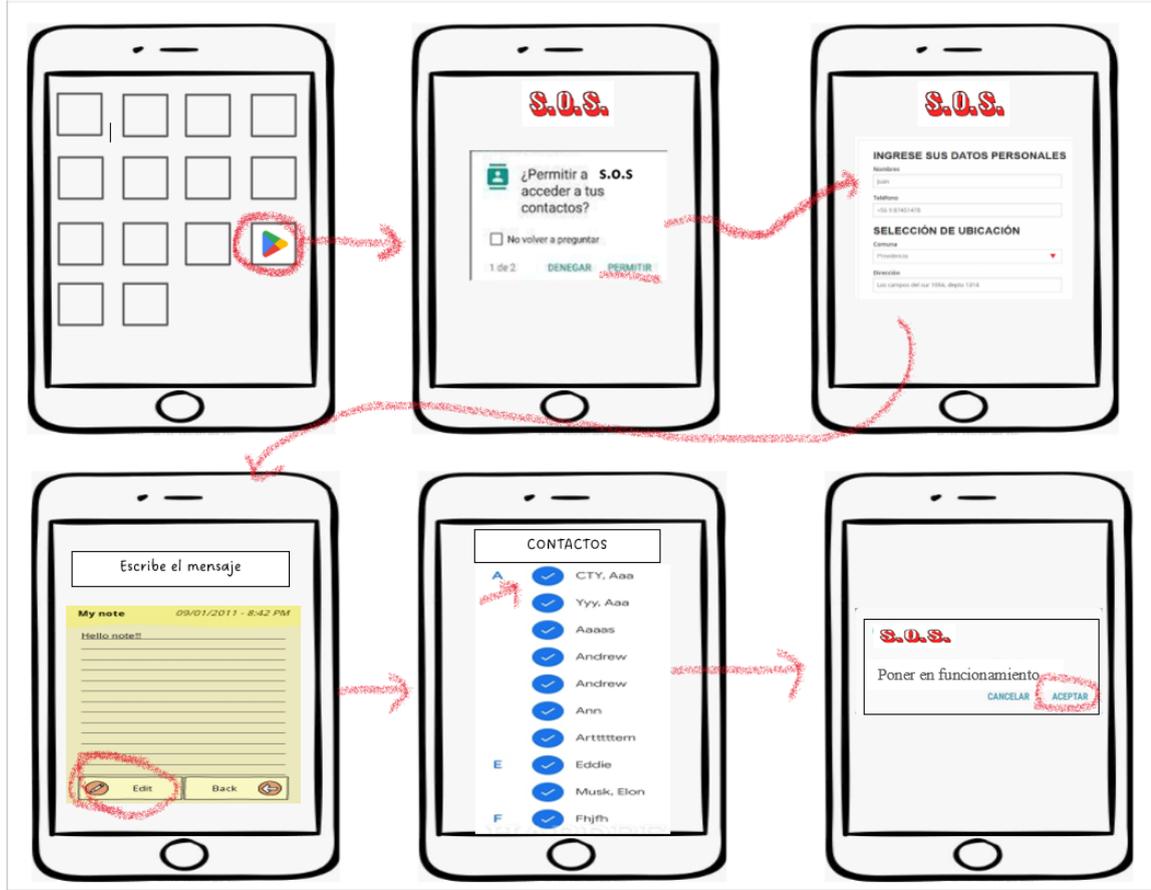
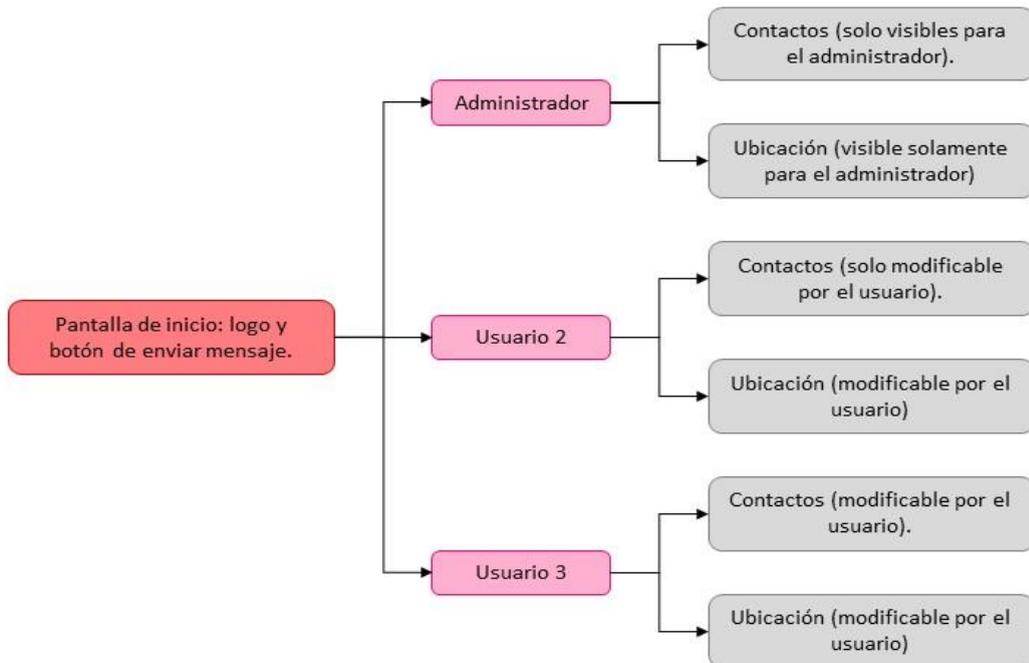


Diagrama Componentes



Mapa de Sitio



Marco Teórico

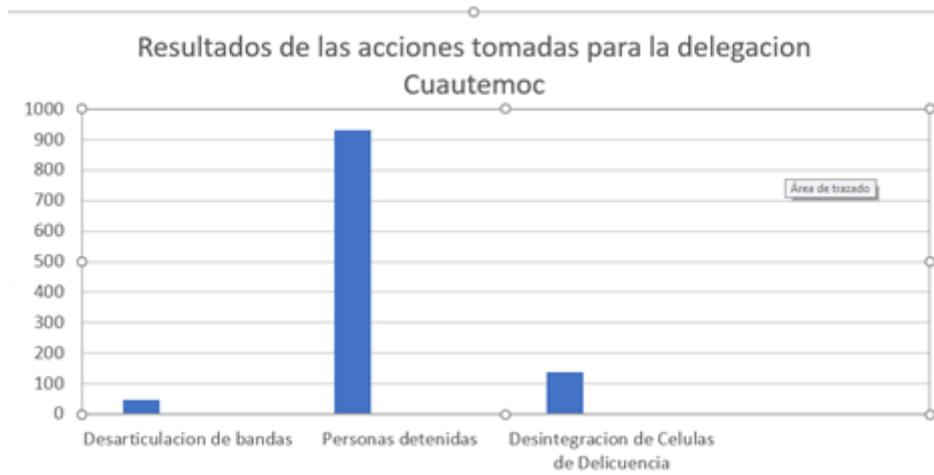
¿Qué es la inseguridad?

Se define cuando existe algún tipo de peligro, daño o riesgo que afecte a una persona en relación a su entorno, a otros individuos o situaciones específicas.

La inseguridad es una situación social, puede ser causada por diversas situaciones, como la presencia de crímenes, secuestros, agresiones y violencia en una comunidad, además de que la inseguridad puede afectar el bienestar de las personas, aumentando su estrés y limitando actividades cotidianas.

Aunque la alcaldía Cuauhtémoc, ya no se encuentra entre las primeras 15 municipios con más delictividad, estas medidas se mantendrán para reforzar la seguridad y disminuir delitos.

Se informó que en esta demarcación se han desarticulado 47 bandas y 138 células, además 933 personas fueron detenidas, lo que representa un aumento del 32% en las órdenes de aprehensión.



Sustentar el tema o problema

- ° El problema que se busca resolver es la disminución de la inseguridad en la sociedad
- ° También se plantea que nuestra aplicación, ayude a los ciudadanos que al momento de que se sientan en peligro, usen el boton de panico, y este como se escucha muy fuerte la gente que se encuentra cerca le llamara la atención.
- ° Se pretende que con la aplicación, no solo lo usen los ciudadanos, también que la usen organismos de gobierno, para aumentar más la seguridad.

Nuestras variables:

Variable	Dimensiones	Indicadores
Aplicación de ayuda	Aplicación para dispositivos móviles	Tipo: de ayuda Beneficio: Las características que estas tienen
	Herramienta de ayuda	Beneficio: Se extiende la posibilidad de pedir ayuda de una forma rápida. Importancia: poder mejorar la seguridad de las personas.

Impacto Social

SOS servirá de ayuda a las situaciones que viven actualmente en el mundo, al momento del uso de nuestra aplicación que estará vinculada con los contactos de confianza del usuario se enviará el mensaje de ayuda y ubicación. Podemos ayudar a evitar los peligros que nos pueden dañar de varias maneras y de alguna baja la cantidad de personas desaparecidas.



Innovación

SOS innova en que el mensaje que se envíe junto a la ubicación podrá ser personalizado y producirá una alarma al presionar un botón.

Estadísticas y Pruebas

Estudio Probabilístico

Nuestro estudio se realizará en la alcaldía Cuauhtémoc, ya que el número de personas es muy amplio, con un total de 545,884² personas viviendo, se hace el uso de una muestra de población con ayuda de una encuesta

Pruebas

Se hizo una encuesta a los ciudadanos de la alcaldía Cuauhtémoc para fines estadísticos, para saber con exactitud qué piensan las personas respecto a nuestro proyecto S.O.S. y si creen que marcaría una diferencia en la inseguridad que está presente en esta zona.

Población: 3519 ALUMNOS

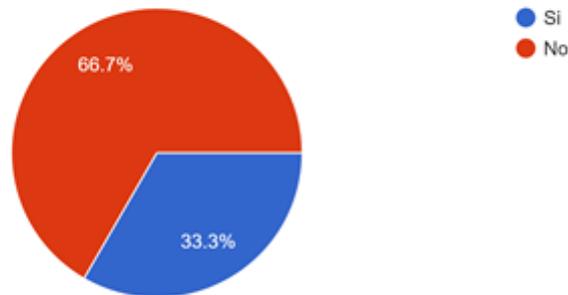
Tamaño de la muestra: 347 alumnos

Análisis de resultados

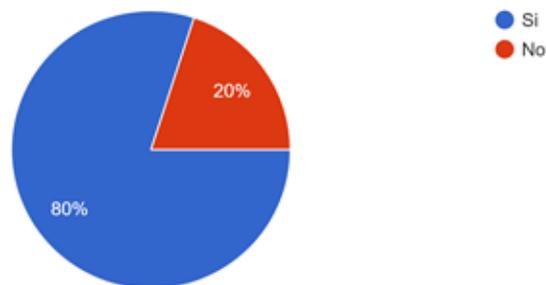
Los resultados mostraron que más de la mitad considera que las zonas por donde transitan son inseguras y a dos tercios de la población la han asaltado, el 80% de los encuestados se sintieran seguras si pudieran mandar su ubicación a familiares o amigos.



¿Te han asaltado?



¿Te sentirías más segur@ si puedes mandar tu ubicación de una manera rápida a tus familiares?



Conclusiones de las Estadísticas y Pruebas

En conclusión, basándonos en las respuestas de las personas que contestaron el formulario, los encuestados nos comentaron que la zona en la que se encuentra la escuela es inseguro, debido a que la escuela se encuentra en un lugar determinado como "zona roja".

Más del 60% de los encuestados, nos informan que al menos en una ocasión fueron asaltados en la vía pública, ya que no había quien les brindara apoyo.

Nuestra aplicación SOS brindará ayuda a los ciudadanos para que estos en cuando se sientan en amenaza, usen el botón de pánico para llamar la atención de gente cercana a ellas, compartir la ubicación con alguno de sus familiares, y como último recurso llamar al 911.

Deseamos que nuestra aplicación cumpla correctamente nuestras expectativas de brindar seguridad a la ciudadanía, y lograr un ambiente más sano en nuestra comunidad.

Conclusiones Generales



El objetivo de la presente investigación fue estudiar las diversas concepciones de los programas sociales y la efectividad de sus resultados. Respecto al método utilizado fue necesario tomar en cuenta el inductivo–deductivo, con la intención de analizar y comparar estudios previamente publicados, realizando una revisión histórica de los datos existentes, no considerándose ninguna restricción de tiempo, no obstante, fue necesario consultar información actualizada.

Referencias

Calva, P. R. (Ed.). (2022). *Más del 68% de los habitantes de la alcaldía Cuauhtémoc percibe inseguridad.* Imagen Radio. <https://www.imagenradio.com.mx/mas-del-68-de-los-habitantes-de-la-alcaldia-cuauhtemoc-percibe-inseguridad#view-2>

Forbes Staff (Ed.). (2023). *Percepción de inseguridad en México bajó a 64.2% en el cierre de 2022.* Forbes Staff. <https://www.forbes.com.mx/percepcion-de-inseguridad-en-mexico-bajo-a-64-2-en-el-cierre-de-2022/>

INEGI. (2023). *ENCUESTA NACIONAL DE SEGURIDAD PÚBLICA URBANA CUARTO TRIMESTRE DE 2022.* https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ensu/ensu2023_01.pdf

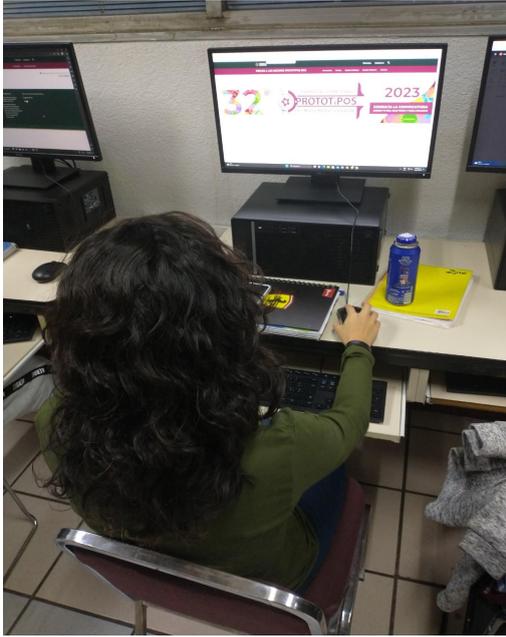
INEGI. (2023). *ENCUESTA NACIONAL DE SEGURIDAD PÚBLICA URBANA CUARTO TRIMESTRE DE 2022.* https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ensu/ensu2023_01.pdf

de la Ciudad de México, G. (14 de diciembre del 2021). *Gabinete de Seguridad en Cuauhtémoc.*

<https://gobierno.cdmx.gob.mx/noticias/gabinete-de-seguridad-en-cuauhtemoc/>

Anexo Fotográfico:





Capturas de la aplicación:

```
cuando Screen1 .Inicializar
ejecutar poner LocationSensor1 . NombreDeProveedor como construye una lista ["network", "gps", "passive"]

cuando SelectorDeContacto1 .DespuésDeSelección
ejecutar llamar Notificador1 .MostrarDiálogoTexto
      mensaje unir ["Ingresa el mensaje", SelectorDeContacto1 . NúmeroDeTeléfono]
      título "Contacto:"
      cancelable cierto

cuando Notificador1 .DespuésDeEntradaDeTexto
respuesta
ejecutar poner EnviarTexto1 . NúmeroDeTeléfono como SelectorDeContacto1 . NúmeroDeTeléfono
      poner EnviarTexto1 . Mensaje como tomar respuesta
      llamar EnviarTexto1 .EnviarMensaje
      llamar Notificador1 .MostrarAlerta
      aviso "Mensaje enviado"

cuando SelectorNúmeroTfno1 .DespuésDeSelección
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como SelectorNúmeroTfno1 . NúmeroDeTeléfono
      llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono

cuando LocationSensor1 .CambioEnUbicación
latitud longitud altitud velocidad
ejecutar poner Latitud . Texto como tomar latitud
      poner Longitud . Texto como tomar longitud

cuando Button1 .Clic
ejecutar llamar Map1 .Pan To
      latitud LocationSensor1 . Latitud
      longitud LocationSensor1 . Longitud
      zoom 23
      llamar Marker1 .SetLocation
      latitud LocationSensor1 . Latitud
      longitud LocationSensor1 . Longitud

cuando Alarma .Clic
ejecutar llamar Sonido1 .Reproducir
      llamar Sonido1 .Continuar
      llamar Sonido1 .Vibrar
      milisegundos 19000

cuando nueve .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno2 . NúmeroDeTeléfono como "911"
      llamar LlamadaDeTfno2 .LlamarPorTeléfono
```



Latitud: 0 Longitud: 0
Buscando lugar actual

Reubicar -Proximamente-

Enviar Ubicación Mensaje Llamada

+
-

© OpenStreetMap contributors

Ayuda **911**