

PROTOTIPO DE RECOPIADOR WEB PARA INFORMACIÓN PERSONAL EN DIFERENTES
REDES SOCIALES.



Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Cristian Stecbe Morales Sterling

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Vicerrectoría Regional Orinoquía
Sede Villavicencio (Meta)
Programa Tecnología en Desarrollo de Software
mayo de 2020

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Cristian Stecbe Morales Sterling

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al

título de

Tecnólogo en desarrollo de software

Asesor(a):

Kelly Johanna Ávila Matías

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Vicerrectoría Regional Orinoquía

Sede Villavicencio (Meta)

Programa Tecnología en Desarrollo de Software

mayo de 2020

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	8
RESUMEN	9
ABSTRACT:.....	10
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	16
1.3.1. Objetivos generales	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
2. JUSTIFICACIÓN E IMPACTO CENTRAL DEL PROYECTO	17
3. MARCO TEÓRICO.....	18
3.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	18
3.2. BASES TEÓRICAS Y DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	28
4. TIPO DE INVESTIGACIÓN	33
4.1. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	33
4.2. SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	33
5. MUESTRA	34
5.1. POBLACIÓN Y MUESTRA	34
6. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	42
6.1. PROCEDIMIENTO	43
6.2. ANÁLISIS DE DATOS	44
7. METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE	45
8. JUSTIFICACIÓN DE SU UTILIZACIÓN EN EL PROYECTO	46
9. IDENTIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS- FUNCIONALES- NO FUNCIONALES.	48
9.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	49

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

9.2.	REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	52
10.	HISTORIA DE USUARIO.....	55
11.	CASO DE USO.....	62
12.	MODELOS DE DATOS - MODELO RELACIONAL.....	63
13.	DIAGRAMA DE SECUENCIA.....	64
14.	DIAGRAMA DE ACTIVIDADES	65
15.	MOCKUPS	66
16.	CODIFICACIÓN.....	69
16.1.	Lenguajes de programación.....	69
16.2.	Los entornos de programación (IDE).....	70
16.3.	Código fuente de la página	70
16.3.1.	Página de inicio.....	70
16.3.2.	Página para escoger redes sociales:	72
16.3.3.	Página de resultados:.....	74
16.3.4.	Comunicación y llamado de la información con la API de Facebook:.....	77
16.3.5.	Comunicación y llamado de la información con la API DE Google:.....	86
16.3.6.	Comunicación y llamado de la información con la API DE YouTube:	88
17.	PRUEBAS.....	90
18.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	103
18.1.	CONCLUSIONES	103
18.2.	RECOMENDACIONES	104
19.	BIBLIOGRAFÍA	105

Lista de tablas

Tabla 1. Índice de requerimientos.....	48
Tabla 2. Requerimiento funcional 1.....	49
Tabla 3. Requerimiento funcional 2.....	49
Tabla 4. Requerimiento funcional 3.....	50
Tabla 5. Requerimiento funcional 4.....	50
Tabla 6. Requerimiento funcional 5.....	51
Tabla 7. Requerimiento funcional 6.....	52
Tabla 8. Requerimiento no funcional 1.....	52
Tabla 9. Requerimiento no funcional 2.....	53
Tabla 10. Requerimiento no funcional 4.....	54
Tabla 11. Historia de usuario 1	55
Tabla 12. Historia de usuario 2	55
Tabla 13. Historia de usuario 3	56
Tabla 14. Historia de usuario 4	56
Tabla 15. Historia de usuario 5	57
Tabla 16. Historia de usuario 6	58
Tabla 17. Historia de usuario 7	58
Tabla 18. Historia de usuario 8	59
Tabla 19. Historia de usuario 9	60
Tabla 20. Historia de usuario 10.....	60

Lista de imágenes

Imagen 1. nuestra edad.	34
Imagen 2. muestra utilización redes sociales	35
Imagen 3. muestra redes sociales.....	35
Imagen 4. muestra aceptación de términos	36
Imagen 5. muestra seguridad en datos	36
Imagen 6. muestra usos de la red social.....	37
Imagen 7. muestra datos publicos.....	38
Imagen 8. muestra generación de informe.....	39
Imagen 9. muestra explotación de datos	40
Imagen 10. muestra aplicativo similar	40
Imagen 11. muestra viabilidad del proyecto	41
Imagen 12. Grafica caso de uso	62
Imagen 13. diagrama de secuencia,	64
Imagen 14. diagrama de actividades.....	65
Imagen 15. ilustración Mockups 1	66
Imagen 16. ilustración Mockups 2.....	67
Imagen 17. ilustración Mockups 3.....	68
Imagen 18. prueba de aplicación Facebook.....	91
Imagen 19. prueba de aplicación Google.....	92
Imagen 20. prueba de aplicación YouTube	93
Imagen 21. prueba página de inicio	94
Imagen 22. prueba página de selección	95
Imagen 23. prueba página de resultados todas las redes.....	95
Imagen 24. prueba página de resultados Facebook y Google.....	96
Imagen 25.prueba página de resultados Facebook y YouTube	97
Imagen 26. prueba página de resultados Google y YouTube	97
Imagen 27. prueba página de resultados solo Facebook.....	98
Imagen 28. prueba página de resultados solo Google.....	99

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Imagen 29. prueba página de resultados solo YouTube	99
Imagen 30. Herramientas adicionales	100
Imagen 31. Herramienta Deseat.com.....	101
Imagen 32. herramienta Just Delete Me	101
Imagen 33. Herramienta AccountKiller.....	102

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Introducción

La seguridad informática y las redes sociales avanzan de la mano con la información de los usuarios que utilizan estos medios para diversos temas de interés, esto conlleva que las personas depositen información personal en estas redes para así dar consumo de sus servicios.

Es así como inicia la problemática planteada, ¿hasta qué punto está segura esta información en las redes sociales? De esta manera se inició una investigación en la que se evidencio que gran parte de esta información es fácilmente accesible y que en algunos casos se consideraría íntima para ciertos usuarios.

Teniendo en cuenta lo anterior se desarrolla activamente bajo la metodología XP, un aplicativo en su etapa de prototipo que permite recopilar parte de esta información desde una página web en las redes sociales de Facebook, Google y YouTube para poner en evidencia ante el usuario, los datos que lo sitúan como actor activo bien sean voluntaria o involuntariamente en internet.

Finalmente se proporciona desde el aplicativo un micro informe en el que la persona consta de la información y actividad reciente en las redes sociales e internet que le proporcionan una certidumbre de la huella digital que genera y su vulnerabilidad en la red si así es el caso dando lugar a toma de decisiones para mitigar posibles inconformidades con esta información si se requiere.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Resumen

En el presente proyecto se expone la implementación de un recopilador web en su fase de prototipo destinado a la búsqueda información pública o coincidente de un usuario en particular bajo parámetros específicos de conocimiento personal en las redes sociales de mayor uso en Colombia como son: Facebook, Google y YouTube, Con el fin de poder identificar los diferentes alojamientos de información en estas páginas de la persona que realiza la búsqueda, pudiendo tomar acciones sobre la información o simplemente identificando información de otras personas.

Para aquellas personas interesadas en información no propia es una excelente herramienta para la generación de informes de actividad de manera ágil y abundante.

Palabras claves: buscador, web, prototipo, perfiles, redes sociales, Facebook, Google, YouTube, página, seguridad, información, metodología, lenguaje de programación.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Abstract:

In this project, the implementation of a web compiler in its prototype phase is exposed to search for public or coincident information of a particular user under specific parameters of personal knowledge in the most used social networks in Colombia such as: Facebook, Google and YouTube, In order to be able to identify the different information accommodations on these pages of the person who performs the search, being able to take actions on the information or simply identifying information from other people.

For those interested in non-proprietary information, it is an excellent tool for generating activity reports in an agile and abundant way.

Keywords: search engine, web, prototype, profiles, social networks, Facebook, Google, YouTube, page, security, information, methodology, programming language.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

1. El problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

En la era de la digitalización, la información, es materia prima y elemento fundamental para el desarrollo humano y con el desarrollo de la Internet ha sido necesario la creación de herramientas que ayudan a organizar la información, analizarla, clasificarla y proporcionarla al mundo de manera segura. Estas herramientas son los motores de búsqueda de primera y segunda generación, servicios de almacenamiento en la nube, redes sociales webs de servicios múltiples, así como los directorios temáticos los cuales cuentan con su propio algoritmo de búsqueda e inserción de información que y generan diferentes respuestas que hacen fácil el acceso a esta para todas las personas que buscan adquirir nuevos conocimientos.

Con base a esto se puede decir que alrededor del globo terráqueo se puede saber hasta el más mínimo detalle requerido por el interesado que desee conocer sobre lo existente en los lugares, procesos, empresas, servicios, noticias desde diferentes lugares, así como una cantidad desbordante de información que no puede experimentar de primera mano por las limitaciones que sean.

No todo tiene que ver con el progreso, evolución y desarrollo humano, lastimosamente hoy en día la mayoría de los usuarios se sienten constantemente amenazados al momento de proporcionar información en internet. Para muchos, lo que implica adquirir un servicio que ha evolucionado, exige dar información amplia sobre el usuario, asumiendo responsabilidad sobre el haber dado datos sin asegurarse que sean bien usados, ya que existen diversos entes, páginas, software y servicios digitales que recopilan información para uso inescrupuloso, con estudios relacionados y no aceptado legalmente.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

(Curran, 2018, pág. párr 2) Para dar un ejemplo de lo anteriormente mencionado se expone la siguiente declaración dada por el experto irlandés Dylan Curran quien “decidió descargar los archivos con sus datos conservados por ambos servicios (Facebook y Google). Los datos de Facebook resultaron componer un archivo de 600 MB —lo que equivale a unos 400.000 documentos Word.

Sin embargo, esta cifra considerable empalidece a la sombra de los datos que tenía Google: alrededor de 5,5 GB o unos tres millones documentos Word”.

Entrando en materia de información en lo relacionado al proyecto de investigación, el componente que más compete al mismo, es el de la información que la proporciona muchas veces sin tener conocimiento, que finalmente es utilizada para diferentes propósitos. Este es uno de los principales componentes que conforman el estudio cuando sus datos son manipulados para obtener beneficios.

En Latinoamérica el resultado del avance no es indiferente al resto del mundo, pero la trata de información se da en menos escala y con el mismo impacto desbastador para las personas que buscan proteger su privacidad.

(ESET, 2017) “Según los resultados de la investigación realizada por ESET a miembros de su comunidad en Latinoamérica, el 83% de los usuarios se sienten expuestos en las redes sociales, sobre todo en Facebook. Además, ante la frecuencia con la que se filtran contraseñas robadas en la Web, el 31,3% dijo estar “indignado” con las empresas y servicios online porque no protegen adecuadamente su información.”

En un evento realizado en Bogotá, la compañía dio a conocer que en Colombia se registraron 198 millones de ataques cibernéticos en el último año. “Colombia participó con el 8,05% del total de los delitos informáticos de América Latina, lo que equivale a pérdidas por

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

más de US\$6.179 millones. Con estas cifras, Colombia es quinto en la clasificación latinoamericana en materia de ataques informáticos” (Contreras, 2016).

Con lo cual se puede concluir que Colombia y sus habitantes no están excluidos en cuanto a ataques cibernéticos e informáticos se refiere.

Muchos se preguntarán ¿en qué afecta a su integridad y buen nombre el compartir información?; otros preguntarán ¿cómo pueden evitar que su información ya proporcionada por internet no termine siendo utilizadas para eventos fraudulentos? Y sobre todo ¿Por qué mi información es utilizada la el estudio del mercado con intereses comerciales de una sociedad en particular?

Los usuarios que normalmente sin conocimiento previo de las consecuencias, han proporcionado información de interés personal, aceptado términos y condiciones sin leer detenidamente, y que se sienten incomodados por la trata de esta información a forma de huella digital, genera una inconformidad ante la privacidad que buscan en estos sitios. A este público en particular va dirigida la herramienta a la que se intenta dar conocimiento en este proyecto, ya que se busca recopilar la mayor cantidad de información de esta persona por medio de un recopilador web que traiga información relacionada de las principales páginas de redes sociales.

1.2. Formulación del problema

A lo largo del periodo de vida de una persona y más que todo en los años más jóvenes, la socialización e interacción con otros seres humanos es de crucial importancia en el desarrollo de la misma en todos los aspectos imaginables posibles, de allí que la naturaleza del ser humano es creativa, compleja, dinámica y activa, pero no es posible elaborar un listado de los rasgos que caracterizan su esencia colectiva pues son productos de la cultura y la adaptación al medio.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Por ello que relacionándolo con el entorno de desarrollo futuro gran parte de las características antes mencionadas se han convertido en el epicentro de las redes sociales que rigen algunos de estos aspectos en la cultura digital de hoy india, junto con esto, las personas buscan todo el tiempo expandir su capacidad de conocimiento y acoplamiento a la cultura digital en relación al pensamiento de las demás personas. es la esencia de la socialización que mueve las masas.

yendo más allá en Colombia desde las primeras generaciones hasta las más jóvenes de hoy en día que tuvieron acceso a estos medios de socialización digital se enfrentaron una de las problemáticas de índole personal presentándose al momento de registrar datos personales en cuentas de usuario correspondientes de las páginas que tiene por finalidad este uso, y que también busca que solo esta persona que crear la cuenta tenga acceso a la misma por medio de un nombre de usuario y una contraseña para la protección de la información que ha depositado allí y que con el pasar del tiempo al haber creado no solo una cuenta sino también un historial de relaciones en la página, información llamada también huella digital que es utilizada por el mismo prestador del servicio o por tercera para genera estadísticas de mercado, publicidad dirigida, perfiles comportamentales y estudios de personalidad.

La mayoría de las personas al verse afectadas por esta calamidad buscan explicaciones con la idea de que han vulnerado su privacidad y al verse convertidos en sujeto de estudio en la mayoría de los casos se topan con que en realidad han dado su abal para tal hecho en los términos y condiciones que han aceptado al recibir el servicio de la red social.

Tal situación llevó a plantear lo siguiente: **¿Cómo desarrollar un aplicativo que permita de manera rápida poner al descubierto información de índole personal en diferentes redes sociales de un usuario?** Con el fin observar hasta qué punto está segura esta

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

información en las redes sociales y brindar una imagen más amplia de los datos de esta persona o personas que desean no ser sujeto de estudio.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivos generales

Desarrollar un prototipo de recopilador web enfocado a las redes sociales que permita traer datos personales de un usuario específico, para la generación de un micro informe de actividad riesgosa que pueda poner en evidencia información que represente una vulnerabilidad informática si estos son almacenados sin consentimiento y son visibles al público en internet.

1.3.2. Objetivos específicos

- Desarrollar de manera activa el código fuente de la página web en base a las diferentes formas de programación y estándares de calidad como lo son HTML5, CSS, JavaScript, PHP, json y curl entre otros que permitan el desarrollo de la misma.
- Enfocar la búsqueda de información para las redes sociales de más uso en Colombia que son: Facebook, Google y YouTube.
- Proporcionar 3 métodos externos de recomendación para la toma de acciones en caso de la búsqueda sea positiva para el usuario y así proteger gran parte de la información expuesta.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

2. Justificación e impacto central del proyecto

Se creó el prototipo de un recopilador a web, para la búsqueda de datos en redes sociales de un usuario, como nombre, seudónimos, direcciones de correo electrónico, teléfonos relacionados, perfiles de actividad y datos comportamentales del usuario con el fin de obtener resultados que se acerquen a la realidad en un porcentaje medio. El propósito final o resultado esperado es la utilización del recopilador web como herramienta de contramedida en seguridad para identificar y brindar información de las diferentes acciones realizadas en redes sociales que ha creado a lo largo de su vida. El recopilador proporciona la información, más no brinda la posibilidad de tomar acciones directas sobre esta o las páginas que alojan la información. En esa fase del proyecto, el prototipo se ejecutará en un servidor local.

En la actualidad la búsqueda de esta información es posible de manera menos dinámica con buscadores estándares de Internet y de difícil acceso en las redes sociales, la mayoría de estos no siempre arrojan la información deseada, es inexacta o simplemente se utiliza demasiado tiempo por parte de la persona para recopilar toda la información que se intenta saber. La información a la que intenta acceder en la mayoría de los casos es redundante, falsa, desactualizada, o utilizada por terceros para fines maliciosos.

Con lo anterior se puede identificar problemáticas a las que se le pueden brindar una solución de manera parcial o definitiva, de ahí el porqué del recopilador web de información en redes sociales. Proponiendo metas basadas en seguridad de la información de la persona y agilización de procesos de búsqueda y recomendaciones para la eliminación de información personal de la internet.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

3. Marco teórico

3.1. Antecedentes del estudio

Para dar bases teóricas iniciales del proyecto, las necesidades y refutaciones creíbles y contundentes se tiene en cuenta lo mencionado por Javier Gutiérrez Puebla en su proyecto titulado: Big Data y nuevas geografías: la huella digital de las actividades humanas, donde demuestra la orientación evolutiva de las tecnologías conforme a los datos extraídos de internet. (Puebla, 2018) argumentando lo siguiente: “El término Big Data se ha popularizado en los últimos años y hace referencia a la producción de cantidades ingentes de datos. La actividad humana es captada a través de múltiples redes de sensores y dispositivos, dejando por tanto una huella digital. El análisis de esta huella digital tiene un gran potencial para la investigación geográfica del comportamiento humano.”

En este artículo se describen las principales características del Big Data y se destaca la importancia de los datos masivos para la ciencia y particularmente para la geografía, centrando la atención en el estudio de los patrones espacio-temporales de la actividad humana.

Para identificar el material con el que se tenía que trabajar y dirigir el desarrollo adjuntado con la problemática planteada, (García Manuel , Eddy Borges , & García García, 2017) se tuvo en cuenta lo siguiente: “en un contexto de auténtica plétora de datos y de desarrollo de tecnologías avanzadas de big data, el registro de la participación de los jóvenes en las redes sociales, en un proceso global de sensorización de la realidad, puede representar tanto una oportunidad para la mejora de la experiencia de usuario como una amenaza para la intimidad y el control de los datos almacenados sobre su experiencia en la red”.

Conforme a lo que respecta de la estructura inicial, algorítmica, y procesamiento de datos, desarrolló un proyecto titulado “Estructuras de datos y algoritmos eficientes para búsquedas web

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

y procesamiento de grandes datos” donde muestra métodos para el desarrollo de buscadores y procesadores de grandes cantidades de datos. Hernan Tolosa, y otros (2018) argumentándolo de la siguiente manera: (Hernan Tolosa, y otros, 2018) “los motores de búsqueda para la web son aplicaciones que procesan miles de millones de documentos para responder consultas de los usuarios. Esto genera nuevas necesidades de almacenamiento, procesamiento y búsquedas, expandiendo los límites del trabajo en una sola máquina y unos pocos algoritmos. Las consultas deben responderse en milisegundos, con resultados relevantes, sobre un escenario altamente heterogéneo. Además, el área de “Big Data”, que se aplica a cúmulos de datos que no pueden ser procesados y/o analizados de forma eficaz y eficiente utilizando técnicas tradicionales, aporta nuevos enfoques que complementan la idea anterior. En este proyecto se estudian, proponen, diseñan y evalúan estructuras de datos y algoritmos para soportar búsquedas de escala web y/o analizar datos masivos de forma eficiente.”

En la implementación del retorno de desarrollo web, desarrollaron un estado del arte titulado “Metodologías de desarrollo en aplicaciones web” donde muestran las metodologías que se han gestado desde la aparición de la web hasta los días presentes, (Molina Rios, Zea Ordoñez, Contento Segarra, & Garcia Zerda, 2017) argumentando que “actualmente el Internet es un importante medio de comunicación, por ello han surgido aplicaciones Web como intermediario para propagar información, así como para ofrecer servicios a los usuarios. Debido a esto se han desarrollado una serie de metodologías para el modelado de aplicaciones Web que apuntan a resolver distintos problemas existentes en el desarrollo de este tipo de software. Tanto para los investigadores, como para desarrolladores de software no es fácil identificar y conocer las diferencias entre una y otra metodología por el gran número de propuestas existentes y la complejidad de ellas. En vista de esto se realizó una investigación exhaustiva para obtener

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

información sobre las metodologías y cuáles de éstas según diversos autores provee características esenciales en el desarrollo Web, cabe resaltar que estas metodologías se han tomado a partir de los resultados de una comparación realizada por los autores mediante el cumplimiento de los criterios expuestos, lo que permitió analizar las características de cada tipo de propuesta. Con esta comparativa se pudo verificar que las metodologías más potentes tienden a abarcar distintos elementos de todas las clasificaciones de metodologías, pues así se toman en cuenta muchos más aspectos de la Web que otras propuestas que se centran en brindar solución a un tipo de problema específico. Con esto se observa la necesidad de investigar las metodologías e identificar las propuestas que detallan el proceso de desarrollo de sitios más seguros y versátiles, a partir de esto se plantea el objetivo de analizar las metodologías de desarrollo de software orientadas a las aplicaciones Web a través de la recolección de información bibliográfica, de campo y la realización del estado del arte, para la comprobación de una metodología que cumpla las características y sub-características optimas en el desarrollo de aplicaciones Web. El resultado obtenido del análisis, confirma que existen diferencias entre las metodologías utilizadas de manera global y según la evidencia bibliográfica la metodología OOHDM se adapta al desarrollo ágil y preciso para la creación de aplicaciones Web”.

Para el entorno gráfico y de visualización del motor de búsqueda que se desarrolló en este proyecto se tuvo en cuenta lo dicho en el proyecto titulado “To See or Not to See. Políticas de visibilidad en la web” a manera de precaución con el contenido que se pretende mostrar según la ley. (Farfan Flores , 2016) Argumentándolo de la siguiente manera: “La reflexión se mueve entre la construcción de los perfiles en Facebook y los exitosos sitios de citas de la Web, las movilizaciones sociales de activistas de causas sociales hasta revoluciones políticas en donde los medios virtuales jugaron un papel relevante, hasta la exhibición sin recato ni restricción de la

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

más terrible violencia para dar cuenta de lo que significa hoy por hoy la divisa "ser es ser percibido" y el impacto que tiene su aceptación en nuestras formas de vida”.

El ejercicio de la búsqueda de información la persuasión e interpretación de datos será clave para encontrarlos resultados esperados, a lo que (Zapata Montoya, 2012) menciona en su proyecto titulado “Metáforas para navegar en la web” la forma volátil de los significados de la información y en internet acompañado de un costumbrismo al cambio de la sintaxis de la escritura, argumentándola de la siguiente forma: “Con la consolidación de Internet y la comunicación permanente que ha generado a través de las redes sociales, los mismos internautas han creado un lenguaje propio que, en muchos de los casos, se ha traducido en una manera connotativa de llamar las cosas. La tesis doctoral "Posibilidades del aprendizaje autónomo a partir del estudio ciber multimedial: casos universitarios de Medellín", ha evidenciado el uso recurrente de metáforas durante las conversaciones de quienes navegan en la WEB, para denominar la acción, procedimiento o actividad que llevan a cabo en el mundo virtual. Este tema es el que se desarrolla en el artículo, como un avance parcial del trabajo investigativo referenciado”.

Se tuvo en cuenta factores de importancia como lo son el fácil acceso web y medios que proporcionan información se menciona lo dicho por (Londoño Roja , Tabares Morales , Rosecler Bez, & Duque Mendez, 2017) en su proyecto “ análisis corporativo de guías para el desarrollo web accesible” argumenta que: “En la actualidad los sitios web no cumplen con requerimientos mínimos de accesibilidad, lo que impide que cualquier persona sin importar sus condiciones pueda acceder a los contenidos y servicios disponibles a través de estos sitios. Este problema se da en parte porque los desarrolladores no tienen conocimientos de los criterios y pautas de accesibilidad existentes o no saben cómo implementarlas. Como una alternativa, en

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

este trabajo se presenta un análisis de guías para el desarrollo accesible, donde se evalúan diferentes criterios como las discapacidades que son atendidas, el nivel de conocimientos técnico que se requiere para su comprensión y la forma como se presentan los contenidos. A partir de esta evaluación se genera un cuadro comparativo y se hace la selección de las guías que pueden ser de mayor utilidad en la creación de sitios web accesibles, lo que puede servir como un apoyo a los desarrolladores al decidir cuál guía utilizar”.

Que de la mano con un proyecto más que brindar una perspectiva diferente del tema para la diversidad del desarrollo web en la tesis de maestría de (Garcia Gonzales , 2013) con el título “Revisión sistemática de herramientas y métodos para las diferentes fases del análisis de redes sociales en línea.” Argumenta el tema con lo siguiente: “Las Redes Sociales en Línea (OSN - por sus siglas en inglés), se están convirtiendo en una parte activa e indispensable del que Acer humano.

Los datos acumulados en estas redes sociales son cada vez más usados en diferentes estudios, y cada vez surgen nuevas interrogantes. Durante la tesis de maestría de García Gonzales, el trabajo de investigación identifico que existen muchas herramientas y métodos que permiten hacer análisis de redes sociales en línea. Sin embargo, aún no está claro cuáles utilizar al momento de querer abordar una investigación o estudio. Por lo tanto, el objetivo general de este trabajo de investigación es generar un compendio o esquema que muestre las diferentes etapas, artefactos y algoritmos que faciliten el desarrollo del análisis de redes en línea. El esquema que se presenta muestra algunos de los métodos y herramientas más utilizados durante la etapa de extracción de datos y durante la etapa de análisis de datos en estudios de redes sociales. De esta forma en la etapa de extracción de datos, se realizó una comparativa de las fortalezas y debilidades de los diferentes métodos de extracción de datos de redes sociales en

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

línea, enfocándonos en el uso de las respectivas API que cada plataforma de red social ofrece. Posteriormente, en la etapa de análisis de datos, nos enfocamos en el análisis de desambiguación de perfiles, por ser un análisis de reciente interés en la comunidad científica; y en el análisis de influencia, ya que es uno de los análisis que genera más interés en el público y aplicaciones comerciales. También incluimos una descripción de lo que es el Social Newark análisis software, explicando algunas de las principales herramientas, y describimos las métricas más utilizadas actualmente en los diferentes estudios de análisis de redes sociales.

Finalmente, durante la última fase de la tesis de maestría trabajo de investigación se realizó un experimento que abarca la fase de extracción de datos y análisis de datos. La extracción de la información se realizó en la red social de Facebook y Google con la finalidad de comprobar los algoritmos de análisis de datos en un caso de estudio real. Para realizar el caso de estudio se seleccionaron 7 candidatos a la Presidencia de la Ciudad de Zacatecas durante los comicios el 2013, se extrajo información de ellos en las dos redes sociales seleccionadas durante un periodo de 30 días antes del día de las votaciones, y se probaron los algoritmos Similar Text y la Distancia de Levenshtein, para probar su efectividad en la desambiguación de perfiles (identificar perfiles de una misma persona en diferentes redes sociales). Para el análisis de influencia proponemos una nueva fórmula que calcula un factor de influencia (FI) de cada uno de los candidatos en las redes sociales, y para probar su efectividad compráramos la fórmula propuesta con fórmulas de influencia comunes en el análisis de redes, y realizamos un análisis de correlación de los resultados utilizando las diferentes fórmulas de influencia, con los resultados reales de la votación. Los resultados del experimento muestran que, en la fase de desambiguación de perfiles, se logró obtener 810 perfiles de Twitter con una probabilidad de más del 90% de encontrar una coincidencia de perfil en Facebook. En el análisis de influencia

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

encontramos un comportamiento similar de la influencia de los candidatos en las redes sociales con los resultados finales de la votación. Sin embargo, es importante mencionar que la fórmula de influencia que se propone mostró una mayor correlación $R^2=0.46867$ que la métrica de re-tweets (influencia) la cual obtuvo una correlación de $R^2=0.40465$, lo que sugiere una mayor precisión de medición de la influencia real de los actores o eventos sociales”.

La metodología de filtrado de contenido en internet se tendrá como base lo dicho por (Fernández Ramos , 2013) en su tesis de grado titulada “herramientas para el filtrado de contenidos en la World Wide Web, propuesta metodológica para su evaluación” donde menciona lo siguiente; “La aparición de internet ha supuesto un cambio radical en las formas de acceder a la información. La comodidad con la que se accede a ella a través de internet ha supuesto una transformación de los hábitos informacionales de la gente, que a través de motores de búsqueda dispone de millones de documentos web para su consulta. Sin embargo, la carencia de filtros y la facilidad con la que cualquiera puede publicar en internet, ha significado una sobreabundancia de información, tanto valiosa como irrelevante, que repercute negativamente en las posibilidades de encontrar recursos fiables y de calidad.

Las carencias de los buscadores a la hora de identificar información de calidad hacen necesario el desarrollo de otros tipos de sistemas de información, que apliquen los conocimientos bibliotecarios relacionados con la selección y descripción de documentos. Los subject gateways nacen precisamente con esa finalidad, la de aportar una aproximación a la búsqueda y recuperación de información basada en la calidad en vez de en la cantidad, mediante la aplicación de técnicas bibliotecarias. A pesar de su utilidad y vigencia, su uso es menor de lo que podría esperarse, lo que hace necesario un diagnóstico de su situación y un análisis del papel que juegan hoy en día en la recuperación de información en internet.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Por estos motivos, en este trabajo en su fase final no prototipo se pretende llevar a cabo un diagnóstico de la calidad de los subject gateways en los últimos años para poder detectar sus puntos fuertes, sus debilidades y su evolución, así como para identificar las mejores prácticas, que puedan servir de referente y modelo a seguir. Debido a las carencias en cuanto a herramientas específicas para tal labor, el otro gran objetivo que se persigue es crear un modelo de evaluación que permita, a partir de la utilización de herramientas concretas, valorar de forma rigurosa su calidad.

Para alcanzar los objetivos propuestos, primeramente, se diseñó un modelo general de evaluación, compuesto por dos herramientas específicas que permiten valorar numéricamente los aspectos relacionados con la calidad de los subject gateways: una para evaluar la calidad del servicio y la otra para su proceso de selección de recursos. A continuación, se llevó a cabo la evaluación de una muestra de 30 subject gateway entre los años 2007 y 2012 utilizando una adaptación de la primera de esas herramientas.

Se observó que su calidad era aceptable, pero que había grandes diferencias entre unos casos y otros, identificándose además sus principales puntos débiles y fortalezas, siendo los servicios de valor añadido el aspecto que presentaba mayores carencias. En el periodo de tiempo estudiado no ha habido variaciones significativas, obteniéndose unas valoraciones similares en las dos recogidas de datos.

Se concluye que la herramienta de evaluación utilizada es adecuada para los fines para los que fue diseñada y se resalta la importancia de evaluar para mejorar la calidad de los subject gateways. En base a un diagnóstico adecuado pueden tomarse decisiones fundadas que ayuden a su mejora”.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Pensando en guiar la búsqueda del navegador a una región específica, se tendrá como base la metodología de SIG en la información propuesta por (Gonzalo Penela, 2015) con el título “Posicionamiento Web y dinámicas de información en motores de búsqueda: propuestas de análisis y estudio comparativo de visibilidad de contenidos digitales en el caso de procesos electorales.” Donde argumenta que: “El trabajo de investigación parte del modelo teórico de Info-esfera expuesto por W.L. Bennet en 2004, marco teórico que se ha desarrollado para construir un sistema de análisis capaz de englobar la totalidad de la Web y analizar las proporciones con las que los buscadores muestran determinadas categorías de sitios web, en especial medios de comunicación, webs de la esfera pública/política y de la web social.

Los objetivos principales han sido: 1) llevar a cabo un estado de la cuestión sobre el funcionamiento de Google, el posicionamiento web y la interacción de los usuarios con sus páginas de resultados (llamadas SERPs); 2) desarrollar un sistema de análisis propio de tales páginas de resultados; 3) aplicar y presentar el modelo utilizando datos extraídos durante comicios electorales en España; 4) contrastar la viabilidad del modelo de la info-esfera para el análisis de la web actual; 5) conocer la composición del ecosistema de la web en Cataluña y España para resultados obtenidos a través de buscadores.

La motivación que ha estado detrás de toda esta investigación ha sido comprobar si Internet, a través de los resultados de buscadores, ha diversificado y, por tanto, eventualmente, ha democratizado la visibilidad de los medios de comunicación digitales.

El resultado ha sido, además de una aportación metodológica en el campo del análisis web, a través de un nuevo modelo que permite visualizar las proporciones y evolución de los resultados de buscadores y medir el peso relativo de todos sus componentes, un estado de la

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

cuestión sobre SEO y factores de posicionamiento, y una representación del estado de la web en los ámbitos indicados, vista a través de los resultados de los buscadores”.

Para la complementación de un óptimo funcionamiento en el código y arquitectura del proyecto se seguirán los parámetros o metodología mencionada por (Prieto Álvarez, 2013) en su tesis titulada “Arquitectura optimizada para un motor de búsqueda web eficiente crawling de contenido útil y actualizado” que demuestra las diferentes formas más optimizadas en la implementación de arquitecturas en buscadores web “Uno de los módulos de un buscador es el formado por los crawlers, programas software que aprovechan la estructura basada en hipervínculos de la Web, para recorrerla y crear un repositorio con los recursos web sobre el que poder realizar búsquedas. Pero el recorrido de la Web presenta numerosos desafíos para los crawlers, entre los que destacan: el tratamiento de la Web Oculta del lado cliente/servidor, la detección de páginas “basura” (Spam y Soft-404) o la actualización de contenidos.

Las técnicas existentes para la detección de Web Spam y páginas Soft-404 presentan multitud de deficiencias tanto a nivel de eficacia como de eficiencia. Además, no han sido diseñadas para su uso en sistemas de crawling.

Respecto al recrawling de la Web, los métodos existentes se centran en analizar la frecuencia de cambio de las páginas o el comportamiento de los buscadores para proponer políticas de recrawling. Estos estudios se basan en datos estadísticos que intentan aproximar el instante de modificación de las páginas.

Esta tesis presenta el diseño de una arquitectura de búsqueda web que plantea soluciones a las problemáticas asociadas a recursos que no deben de ser procesados: porque no son útiles (Web Spam o páginas Soft-404) o porque no han cambiado desde la última vez que se accedió a ellos. En primer lugar, presenta dos estudios para caracterizar la Web. El primero de ellos analiza

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

la Web Oculta y su tratamiento por parte de los crawlers, y el segundo analiza la evolución en la Web de la edad y la similitud de las páginas, para su uso en el recrawling de los contenidos, y de otras características que ayuden en la detección de Web Spam y páginas Soft-404.

Para la detección de páginas ``basura'', se proponen técnicas basadas en contenido, que permiten detectar Web Spam y páginas Soft-404 de forma más eficaz y eficiente que las presentes en la literatura. De este modo, el crawler no dedicará recursos a descargar, indexar y mostrar este tipo de páginas, mejorando la calidad de sus repositorios.

Para la actualización de contenidos, se ha propuesto un sistema que permite detectar en ``tiempo real'' modificaciones en páginas web. Nuevamente, se mejora el rendimiento del crawler debido a que, por una parte, no procesará páginas que no hayan cambiado, y, por otra parte, las páginas del repositorio serán más actuales”.

3.2. Bases teóricas y Definición de términos

Algoritmia: “Ciencia del cálculo aritmético y algebraico; teoría de los números” (Real Academia Española, 2019).

Arquitectura: “es el arte y la técnica de proyectar, diseñar y construir ambientes” (Real Academia Española, 2019).

Big Data: (Wikipedia, sf) “es un concepto que hace referencia a conjuntos de datos tan grandes y complejos como para que aplicaciones informáticas tradicionales de procesamiento de datos puedan tratarlos adecuadamente. Por ende, los procedimientos usados para encontrar patrones repetitivos dentro de esos datos son más sofisticados y requieren software especializado”.

WebCrawlers: (Wikipedia, sf) “es un meta buscador que combina la búsqueda tope de Google, Yahoo!, Bing y otros motores de búsqueda populares”.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

CSS: es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML o XHTML; el lenguaje puede ser aplicado a cualquier documento XML, incluyendo XHTML, SVG, XUL, RSS, etcétera. También permite aplicar estilos no visuales, como las hojas de estilo auditivas.

Flash Player: es una aplicación informática englobada en la categoría de reproductor multimedia, Permite reproducir archivos en formato SWF, creados con la herramienta Anímate CC. o con otras herramientas de terceros. Estos archivos se reproducen en un entorno determinado. En un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema, mientras que, si el entorno es un navegador, su formato es el de un complemento u objeto ActiveX.

Framework: es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

En el desarrollo de software, un entorno de trabajo es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia definida, normalmente, con artefactos o módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

Gateway: es el dispositivo que actúa de interfaz de conexión entre aparatos o dispositivos, y también posibilita compartir recursos entre dos o más computadoras. Su propósito es traducir la información del protocolo utilizado en una red inicial, al protocolo usado en la red de destino.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

HTML5: es la quinta revisión importante del lenguaje básico de la World Wide Web, HTML. HTML5 especifica dos variantes de sintaxis para HTML.

JavaScript: es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas, aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo, en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

Lenguaje de programación: es un lenguaje formal que especifica una serie de instrucciones para que una computadora produzca diversas clases de datos. Los lenguajes de programación pueden usarse para crear programas que pongan en práctica algoritmos específicos los cuales controlan el comportamiento físico y lógico de una computadora.

Motor de Búsqueda: o buscador es un sistema informático que busca archivos almacenados en servidores web gracias a su spider (también llamado araña web).

Página Web: o página electrónica, página digital, o ciber página es un documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web (WWW) y que puede ser accedida mediante un navegador web. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar acceso a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Frecuentemente también incluyen otros recursos como pueden ser hojas de estilo en cascada, guiones (scripts), imágenes digitales, entre otros.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Perfil social: Es una variedad o conjuntos de aspecto particulares, o un costado, que se presentan en una cosa, persona o conjunto determinado, describiendo o delimitando linealmente si es representado en plano físico, las cualidades o rasgos propios del objeto, persona o el conjunto determinado, palabra en sí que denomina los complementos y detalles que determina la perfección de lo que se aprecia. Al referirse a perfiles tenemos una variedad, en una empresa, los recursos humanos exigen una recopilación de datos y rasgos particulares, para determinado puesto de trabajo que requiere un nivel de educación y formación, experiencias, habilidades, destrezas, intelectuales y física. (P, sf)

PHP: acrónimo recursivo en inglés de PHP Personal Hypertext processor (preprocesador de hipertexto), es un lenguaje de programación de propósito general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. Fue uno de los primeros lenguajes de programación del lado del servidor que se podían incorporar directamente en un documento HTML en lugar de llamar a un archivo externo que procese los datos. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera el HTML resultante.

Posicionamiento: es un conjunto de acciones orientadas a mejorar el posicionamiento de un sitio web en la lista de resultados de Google, Bing, u otros buscadores de internet. El SEO trabaja aspectos técnicos como la optimización de la estructura y los metadatos de una web, pero también se aplica a nivel de contenidos, con el objetivo de volverlos más útiles y relevantes para los usuarios.

Red Social: es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan simbolizando los actores

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal.¹ Las redes sociales se han convertido, en pocos años, en un fenómeno global, se expanden como sistemas abiertos en constante construcción de sí mismos, al igual que las personas que las utilizan.

SEO: Search Engine Optimization. Se trata de la técnica que consiste en optimizar un sitio web para que alcance el mejor posicionamiento posible en los buscadores de Internet. (Pérez Porto & Merino, 2014)

SERPs: es una página web que aparece después de una búsqueda generada por el usuario en un motor de búsqueda. La página resultante muestra los resultados dados para una búsqueda por palabra clave; desde allí, el usuario selecciona la página más relevante u otra opción deseada, típicamente de una lista vertical. (techopedia.com, sf)

SIG: es un conjunto de herramientas que integra y relaciona diversos componentes (usuarios, hardware, software, procesos) que permiten la organización, almacenamiento, manipulación, análisis y modelización de grandes cantidades de datos procedentes del mundo real que están vinculados a una referencia espacial, facilitando la incorporación de aspectos sociales-culturales, económicos y ambientales que conducen a la toma de decisiones de una manera más eficaz.

World Wide Web: es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedia interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener textos, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

4. Tipo de investigación

El enfoque metodológico de investigación que se utilizó en el proyecto fue mixto.

El proyecto se desarrolló con el apoyo del semillero Movilsoft, perteneciente al grupo de investigación GITSAI

4.1. Línea de investigación

Innovaciones sociales y productivas gestión social, participación y desarrollo comunitario

4.2. Sub línea de investigación

Sistemas de información y organizaciones

5. Muestra

5.1. Población y muestra

La población a la que se orienta el estudio y la investigación en sí, junto con el periodo de prueba, se conforma en gran medida de personas entre edades de 18 años a 50 años, no influye el género, conocedores del manejo informático, que sean participantes activos en las redes sociales, se limita el área de la población a la ciudad de Villavicencio en el departamento del Meta, siendo la una población finita.

Para viabilidad del proyecto y su impacto como aplicativo se realizó una encuesta con ayuda de el aplicativo formulario de Google el cual permitió graficar los datos, los participantes respondían las siguientes preguntas:

1. Edad de los participantes en la encuesta.

33 respuestas

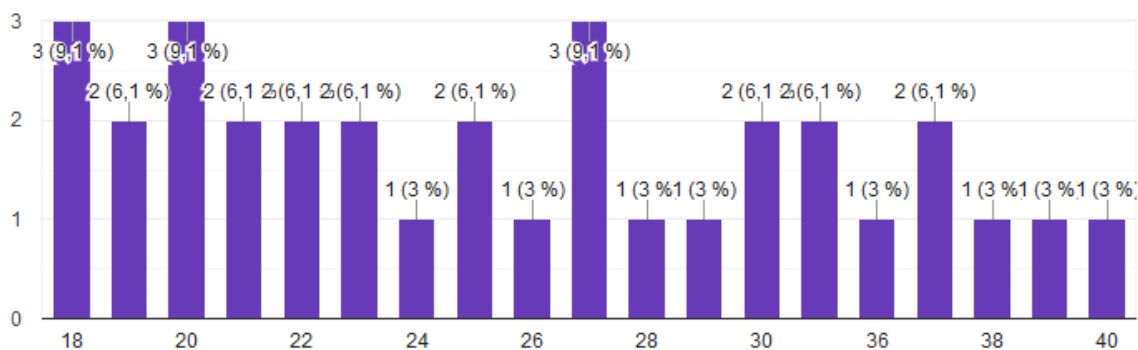


Imagen 1. nuestra edad.

Se evidencio que el mayor uso de las redes sociales se da en personas entre los 18 y 30 años de edad.

2. ¿Utiliza usted actualmente redes sociales?

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

33 respuestas

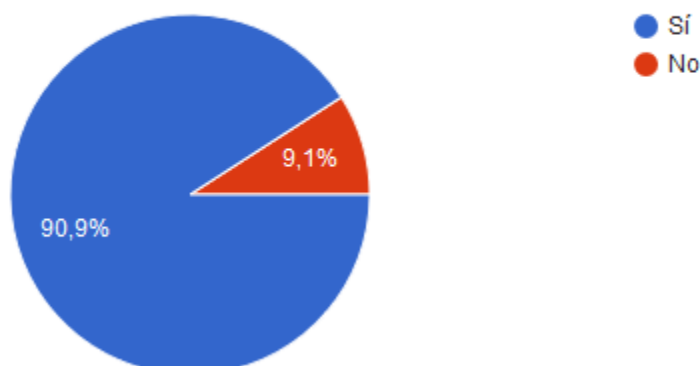


Imagen 2. muestra utilización redes sociales

Con la cual se busca identificar qué porcentaje de la población a depositado de manera inequívoca información en redes sociales.

3. ¿Cuáles redes sociales utiliza con mayor frecuencia?

33 respuestas

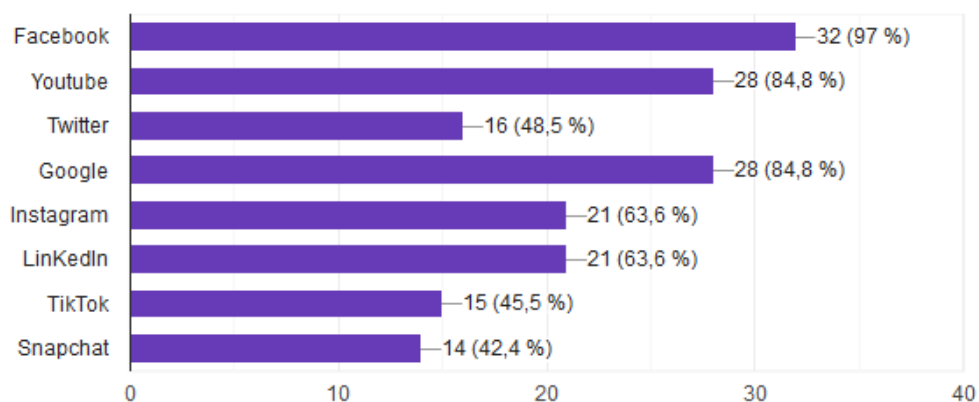


Imagen 3. muestra redes sociales

En esta pregunta se pudo identificar las redes en las cuales las personas son mas activas y así poder centras el desarrollo del aplicativo en las tres redes sociales de más uso en Colombia.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

4. ¿Al momento de usted crear una cuenta en una red social lee y entiende por completo los términos y condiciones expuestos para poder usar la misma?

33 respuestas

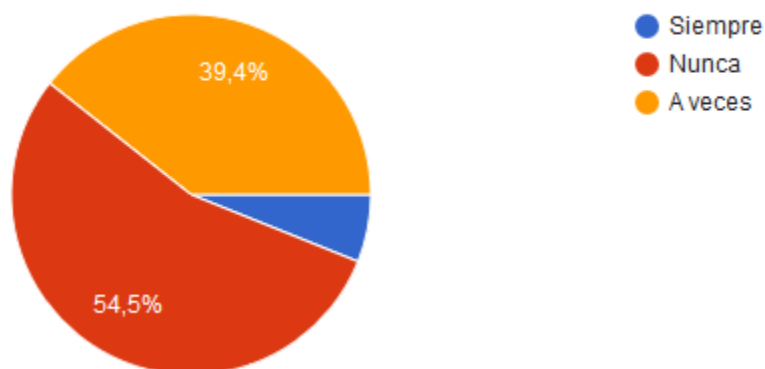


Imagen 4. muestra aceptación de términos

Se busco identificar si la población de muestra es consciente de las condiciones a las que se somete al utilizar las redes sociales y si conoce el tratamiento que le dan a los datos personales las redes sociales.

5. ¿Qué tan seguro cree que están sus datos personales en las redes sociales?

33 respuestas

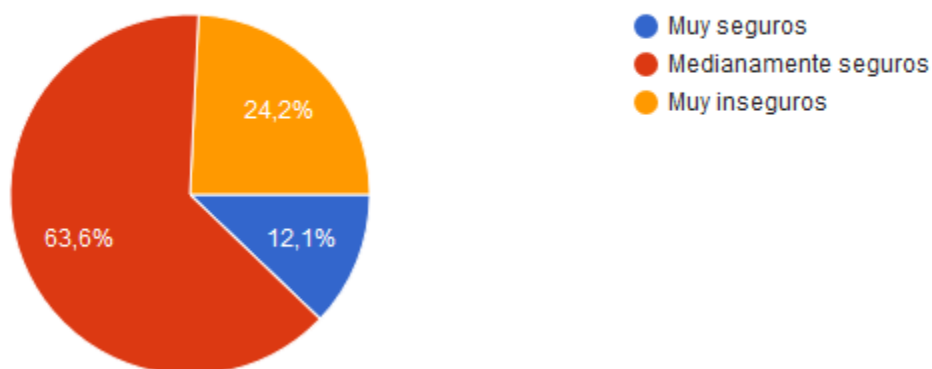


Imagen 5. muestra seguridad en datos

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Con esta pregunta se identificó si efectivamente la población de muestra es conocedora de el riesgo al que se expone proporcionados datos personales a las redes sociales, dando como resulta que la mayoría de esta no sabe con claridad si es seguro compartir datos.

6. ¿Para que utiliza más las redes sociales?

33 respuestas

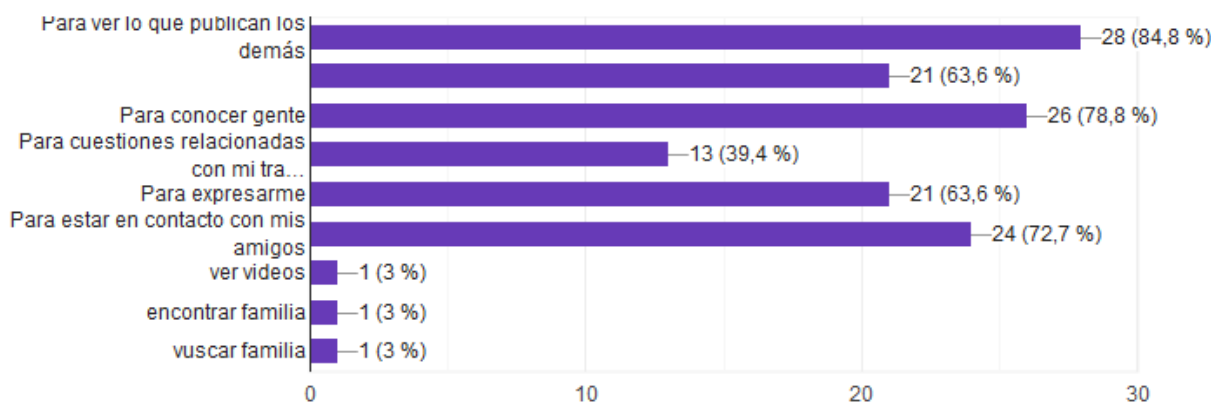


Imagen 6. muestra usos de la red social.

Las personas siempre tienen una razón para utilizar las redes sociales, y para poder identificar los datos a los que mayormente acede la gente en relación con sus amistades se planteo la pregunta, dando como resultado que esta se conecta con el fin de: para ver lo que publican los demás, para conocer gente y para estar conectado con los amigos. Evidenciando que efectivamente la gente busca contactar con otras personas por medio de su información personal pública.

7. ¿Está usted de acuerdo con el hecho de que una parte de su información personal sea de manejo público?

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

33 respuestas

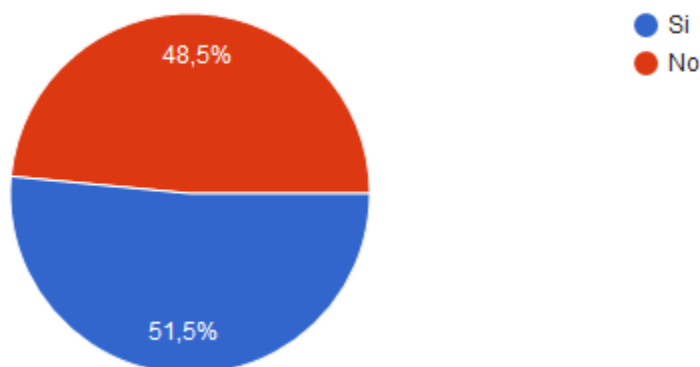


Imagen 7. muestra datos publicos

Aunque la gran mayoría de las personas están de acuerdo con la trata de la información básica, justifican su conformismo con que es necesaria para poder encontrarse con otras personas y requisito para la utilización de la red social.

8. ¿Qué medidas de seguridad toma al momento de depositar información personal redes sociales? Se trata de saber si la población de muestra toma medidas de seguridad fuera de las ofrecidas por los sitios web para proteger la información personal depositada en las redes sociales. La pregunta se realizó de manera abierta por lo que las respuestas en su mayoría coincidían con tres criterios base que son los siguientes:

1. Instalación de antivirus, VPNs, bloqueadores de rastreo y herramientas de terceros.
2. Solo confían en la misma seguridad de la red social.
3. Ninguna

Siendo la respuesta número uno la más utilizada para referirse al tema de seguridad seguida por solo confían en la misma seguridad de la red social.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

9. ¿Conoce los medios proporcionados por las redes sociales para descargar un informe de datos y actividad? Se trata de saber si la población de muestra conoce los medios de gestión de información que proporcionan las redes sociales para un completo manejo de datos almacenados en estas.

33 respuestas

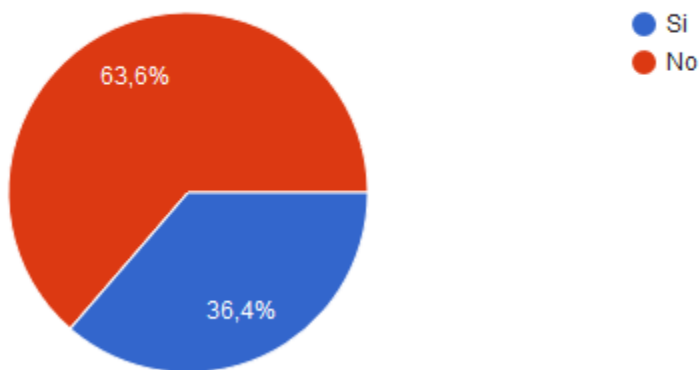


Imagen 8. muestra generación de informe

Se trata de saber si la población de muestra conoce los medios de gestión de información que proporcionan las redes sociales para un completo manejo de datos almacenados en estas. Dando como resultado que la gran mayoría no tiene conocimiento de estos métodos, y así dando espacio en el proyecto para poder

10. ¿Ha sospechado en algún momento si la información que usted entrega en redes sociales se usa para fines comerciales?

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

33 respuestas

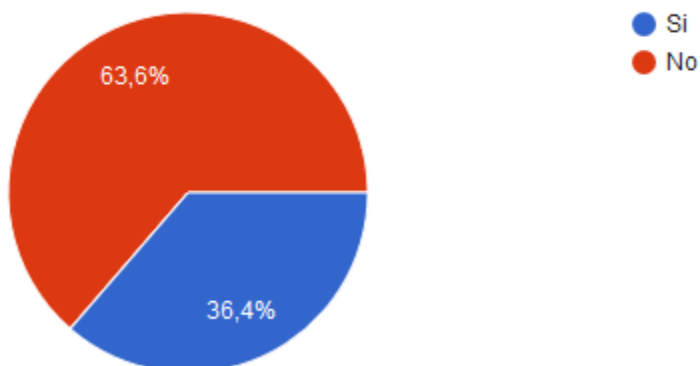


Imagen 9. muestra explotación de datos

Con esta pregunta se identificó el inconformismo de la población de muestra con uso de información personal por parte de las redes sociales para generar publicidad dirigida y otras formas de hostigamiento informático.

11. ¿Conoce una aplicación que le permita medir que tan seguros están sus datos en las redes sociales?

33 respuestas

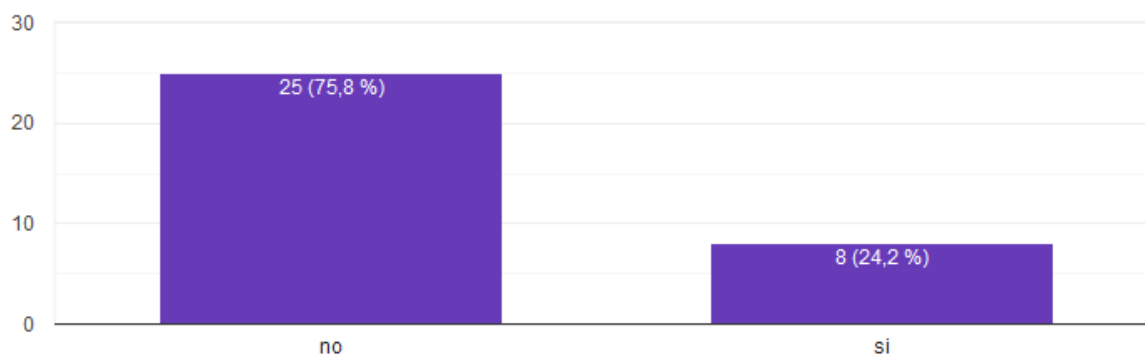


Imagen 10. muestra aplicativo similar

Para identificar si la población de muestra conoce aplicaciones que se acercó a la funcionalidad del proyecto, se utilizó la anterior pregunta, evidenciando que aunque la mayoría

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

de la muestra sean personas con conocimiento medio-avanzados en el uso de estos medios de comunicación, no conocen aplicativos que se acerquen a la funcionalidad descrita.

12. ¿Le parece útil una aplicación web que recopile información personal de diferentes redes sociales, genere informes, evidencie falencias y le permita hacerse una idea de que tan seguros están sus datos?

33 respuestas

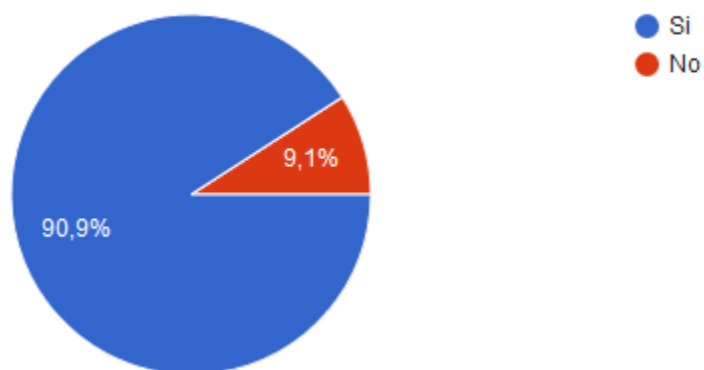


Imagen 11. muestra viabilidad del proyecto

Finalmente, para ver la viabilidad del proyecto y justificar se preguntó si sería de utilidad, evidenciando que a la mayoría de más muestra con un 91% le pareció de utilidad el aplicativo web planteado, y junto con los datos recolectados con las anteriores preguntas, se encamino el desarrollo del proyecto.

Los resultados obtenidos por la anterior encuentran reflejaron datos que ayudaron para la construcción del aplicativo web y revelaron datos de importancia que evidenciaron la necesidad del aplicativo para identificar falencias en la seguridad de la persona.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

6. Instrumentos y técnicas de recolección de información.

Para el desarrollo del proyecto se utilizó la técnica de observación directa junto con un análisis documental de las hojas de observación obtenidas en el procedimiento. los instrumentos utilizados junto con la computadora los siguientes medios:

1. **Facebook search engine** (Social Searcher Engine, 2020), especializada en la búsqueda de información de una persona solo con el nombre donde se proporcionan datos libremente al público en general que se consideran de propiedad pública.
2. **Facebook Api GRAPH** (Facebook API GRAPH, 2020), interfaz de programa de aplicaciones, conexión directa con las bases de datos de Facebook a la que se accede con una aplicación y una autenticación de usuario.
3. **Spokeo Social Profile** (Spokeo Social Profile, 2020), página dedicada al rastreo de información subyacente en las diferentes redes sociales y rastreo de huella digital.
4. **WebMii** (WebMii, 2020), herramienta web dedicada a la recopilación de información de una persona en particular en la red e internet.
5. **Fear the FOCA** (ELeven Paths, 2017), software de código abierto desarrollado para la búsqueda avanzada de información de una persona en documentos publicados en la internet y diferentes redes de interés.
6. **People API Google** (Google LLC, 2020) interfaz de programa de aplicación que permite enumerar y administrar los contactos del usuario autenticado y recuperar información de perfil para los usuarios autenticados y sus contactos.
7. **Contacts API Google** (Google LLC, 2020) interfaz de programa de aplicación que permite ver y administrar los contactos de un usuario que se almacenan en la cuenta de

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Google del usuario; La mayoría de los servicios de Google tienen acceso a la lista de contactos.

8. **Google Drive API** (Google LLC, 2020), interfaz de programa de aplicación que permite ver, organizar y administrar todos los archivos almacenados en la nube de Google de un usuario.
9. **Blogger API Google** (Google LLC, 2020), interfaz de programa de aplicación, permite la extracción de información con respecto a la actividad de un blog creado por el usuario.
10. **Gmail API Google** (Google LLC, 2020), interfaz de programa de aplicación que permite la generación y visualización de un informe de la actividad realizada en el servicio de correo Gmail.
11. **YouTube DATA API Google** (Google LLC, 2020), interfaz de programa de aplicación que permite la generación de un informe detallado de la actividad realizada por un usuario en la plataforma de YouTube.
12. **Custom Search API Google** (Google LLC, 2020), interfaz de programa de aplicación que permite ver y generar informe del uso del buscado por parte del usuario autenticado.

con los cuales se realizó inicialmente la investigación y recolección de información según los requerimientos del proyecto para la información solicitada.

6.1. Procedimiento

Para proceder se tuvo en cuenta el público al que va dirigido la aplicación según la muestra, inicialmente para lograr resultados en materia de información personal expuestos al público en internet, se utilizaron los medios 1,3,4,5 expuestos en instrumentos.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Se obtuvieron los datos esperados en donde Facebook search engine sin necesidad de un usuario autenticado, traía información de una persona proporcionando puntualmente un dato propio de esta. Seguidamente para verificar que tan fácil era encontrar información exacta de una persona se utilizaron Spokeo Social Profile y WebMii los cuales con bastante precisión proporcionaron la siguiente información de los sujetos de prueba: lugar de trabajo, lugar de estudio, ciudad de residencia, redes sociales en los cuales se encuentra registrado e información básica de la persona.

Una vez evidenciado los resultados iniciales de la investigación, se realizaron las pruebas con las API de Facebook y Google en donde con la creación de una aplicación por API y la redacción del código de conexión se evidencio que al autenticar el usuario la información que ya subsistía en internet la cual se visualizó en los primeros pasos, igualmente se podían obtener con las APIs.

6.2. Análisis de datos

Según los resultados obtenidos con los diferentes instrumentos y la técnica de observación utilizada en el proyecto, donde la información básica de una persona se puede encontrar fácilmente en internet pero sin autenticación no se podía visualizar los informes de actividad de las redes sociales propuestas, adicionando la confiabilidad del iniciado de sesión, para la seguridad de los datos, se concluyó que el desarrollo se orientaría a la utilización de las APIs utilizadas para la generación del informe en donde se evidencie la información básica de la persona y de actividad reciente que genera la huella digital y lo expone a riesgos.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

7. Metodología de desarrollo de software

La forma de trabajo será la metodología de programación extrema (eXtreme Programming) en la cual se busca que se genere una estrategia de cooperación entre estudiante - colaborador como parte del plan de mejora continua, trabajando en términos entendibles para alcanzar adjetivos.

Se inició la primera fase del cronograma de actividades del proyecto con la definición de historia de usuario acoplándolas a el modelo sugerido por (Loaiza, 2012) en su blog “ingeniería de software” el cual propone lo siguiente: Respecto de la información contenida en la historia de usuario, existen varias plantillas sugeridas, pero no existe un consenso al respecto. En muchos casos sólo se propone utilizar un nombre y una descripción o sólo una descripción, más quizás una estimación de esfuerzo en días. Beck en su libro presenta un ejemplo de ficha en la cual pueden reconocerse los siguientes contenidos: fecha, tipo de actividad (nueva, corrección, mejora), prueba funcional, número de historia, prioridad técnica y del cliente, referencia a otra historia previa, riesgo, estimación técnica, descripción, notas y una lista de seguimiento con la fecha, estado cosas por terminar y comentarios.

Se continuo con la definición de los roles en los cuales se encuentran los siguientes: cliente, encargado de pruebas, encargado de seguimiento, entrenador, y consultor. Teniendo en cuenta los participantes del proyecto siendo de poca participación de personas.

En el cronograma de actividades se relacionan las actividades siguiendo el lineamiento de la metodología la cual tiene 6 faces. Seguidamente se pasarán a las practica, prueba, error, y corrección.

Se espera tener a finales de octubre de 2019 la totalidad del proyecto finalizada y la implementación de la metodología completa pero debido a cambios de versiones en las APIs de

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

dos de las redes sociales a mediados del año misionado me vi obligado a prolongar en general el desarrollo hasta mediados de 2020.

8. Justificación de su utilización en el proyecto

El presente proyectos se realiza bajo la metodología (eXtreme Programming) la cual fue escogida para la realización del mismo debido a que durante los análisis iniciales del desarrollo e implementación se encontraron requerimientos que exigían dinamismos y adaptabilidad al cambio a medida que el proyecto avanzaba teóricamente. También las pautas marcadas de la metodología se adaptaban a los tiempos y recursos disponibles para la realización del proyecto.

Las principales características a tener en cuenta para la realización del proyecto fueron la siguientes:

1. Pocos Artefactos. El modelado es prescindible, modelos desechables: Durante la implementación del código y las pruebas de entornos de desarrollo IDE, permito escoger lineamientos, lenguajes de programación y herramientas que cumplieran con los requisitos.
2. Pocos Roles, más genéricos y flexibles: este proyecto es de índole académico lo que denota un equipo de trabajo pequeño y en este caso equipo de uno.
3. Orientada a proyectos pequeños. Corta duración: al no ser un proyecto en sus bases iniciales o prototipo, no se extiende a macro o que facilito escoger la metodología.
4. La arquitectura se va definiendo y mejorando a lo largo del proyecto: el aspecto más importante fue el de la flexibilidad que fue evidente durante el proceso de desarrollo.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

5. Se esperan cambios durante el proyecto: tratándose de un prototipo se esperaba que en las fases finales los requerimientos denotaran cambios constantes lo que fue acertado ya que varios de los adjetivos pequeños de los códigos cambiaron.

centrada en potenciar las relaciones interpersonales como clave para el éxito en desarrollo de software, promoviendo el trabajo en equipo, preocupándose por el aprendizaje de los desarrolladores, y propiciando un buen clima de trabajo. hay que tener en cuenta también que según (Letelier & Penadés, 2006) dice: “XP se basa en realimentación continua entre el cliente y el equipo de desarrollo, comunicación fluida entre todos los participantes, simplicidad en las soluciones implementadas y coraje para enfrentar los cambios. XP se define como especialmente adecuada para proyectos con requisitos imprecisos y muy cambiantes, y donde existe un alto riesgo técnico”.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

9. Identificación de requerimientos- funcionales- no funcionales

Tabla 1.

Índice de requerimientos

Cliente	Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.
Usuario	Los usuarios web que dispongan de la página para sus búsquedas.
Requerimientos funcionales	RF1, RF2, RF3, RF4, RF5, RF6.
Mundo del problema	<p>Para dar solución al problema se tendrá que dar un pre informe al usuario del motivo de la búsqueda y de la responsabilidad del permiso proporcionado en la página, seguidamente se tiene que indicar al usuario el procedimiento para generar el informe, para continuar el usuario escogerá las páginas de búsqueda según la disponibilidad de estas y continuar con la búsqueda la cual lo llevara a una página con los resultados dentro de los cuales podrá visualizar la actividad enlazada con el usuario en la página en la que se aloja el perfil para continuar con los fines del usuario.</p> <p>Finalmente, la página arrojará los resultados esperados y concordantes con la información proporcionada por el usuario.</p>
Requerimientos no funcionales	RNF1, RNF2, RNF3, RNF4.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

9.1. Requerimientos funcionales

Tabla 2.

Requerimiento funcional 1

Nombre	RF1 interface del inicio
Resumen	La aplicación web requerirá una interface de bienvenida que integre un botón de aceptar para acceder a la siguiente página.
Entradas	
	Botón de aceptación de términos básicos para el uso de la página
Resultados	
	El usuario aceptara los términos básicos para el uso de la página al presionar el botón.

Tabla 3.

Requerimiento funcional 2

Nombre	RF2 interface secundaria para ingresar la información (casillas de verificación).
Resumen	La aplicación brindara al cliente una interface amigable que se divide en tres secciones: primera: tres casillas de selección para escoger la red social en la cual buscar.
Entradas	
	Cacilla de verificación para Facebook
	Casilla de verificación para Google
	Casilla de verificación para YouTube
Resultados	

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

El usuario podrá escoger en cal de las paginas quiere buscar los perfiles puede ser en una, en dos o todas.

Tabla 4.

Requerimiento funcional 3

Nombre	RF3 interface secundaria para aceptación de términos de uso.
Resumen	La aplicación brindara al cliente una interface amigable que se divide dos párrafos explicativos de las condiciones de uso y la responsabilidad.
Entradas	
	La aplicación brindara al cliente una interface amigable que proporcionara un botón de aceptación de términos y continuación.
	En cada casilla se ingresará: Primer nombre de la persona, segundo nombre de la persona, primer apellido, segundo apellido, correo electrónico, ciudad de residencia, número telefónico y dos seudónimos utilizados en redes sociales.
Resultados	
	Se aceptan los términos y se procede con la página de resultados.

Tabla 5.

Requerimiento funcional 4

Nombre	RF4 interface secundaria para ingresar la información (botón de búsqueda).
--------	--

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Resumen	La aplicación brindara al cliente una interface amigable que se divide en tres secciones: tercera: botón de búsqueda.
Entradas	
Botón de búsqueda.	
Resultados	
	El botón al ser presionado por el usuario capturara y almacenara temporalmente la información ingresada en los cuadros de texto para así disponer de ella, realizar la búsqueda y finalmente eliminar la información almacenada, así mismo redirigir al usuario a la página de resultados.

Tabla 6.

Requerimiento funcional 5

Nombre	RF5 página de resultados
Resumen	La página mostrara los resultados en columnas de acuerdo a las redes sociales escogidas en las cuales se listarán los datos obtenidos presentándose el informe de la cuenta en la red social. .
Entradas	
Hipervínculo de origen en cada uno de los perfiles listados para redirigir al usuario.	
Resultados	
	El usuario podrá visualizar los resultados de la búsqueda y así poder seleccionar la información para así hacer búsqueda de esta en la página origen para acceder o contactar según sea el caso.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Tabla 7.

Requerimiento funcional 6

Nombre	RF6 páginas de sugerencias de seguridad.
Resumen	Al final de la página de resultados se brindarán sugerencias de páginas de terceros dedicadas a brindar opciones de seguridad sobre las redes sociales para los usuarios que requieran tomar acciones sobre perfiles en los cuales estén relacionados.
Entradas	
	Botones de sugerencia para la toma de decisiones de seguridad de redes sociales que redirijan a las respectivas páginas.
Resultados	
	El usuario podrá escoger una de las opciones para redirigirse a páginas dedicadas a la recuperación, eliminación y seguridad de información personal en la web.

9.2. Requerimientos no funcionales

Tabla 8.

Requerimiento no funcional 1

Nombre	RNF1 mensaje de informativo interface de inicio.
Resumen	La página mostrara en su inicio un mensaje para informar al usuario de la finalidad de la página, el uso correcto de la información y la responsabilidad de su uso.
Entradas	

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

los servicios prestados a continuación están destinados a la búsqueda de información relacionada netamente con los perfiles sociales de la persona o personas en las redes sociales Facebook, Google, YouTube. interesadas principalmente en salvaguardar la información personal expuesta abiertamente en internet que se considere íntima y represente un riesgo para su propietario. Así como también las búsquedas de familiares y amigos establecer relaciones sociales por medio de las redes ya descritas. La utilización del presente medio para fines diferentes al especificado, por parte del usuario del buscador es responsabilidad persona lo utiliza.

Resultados

El usuario quedara informado respecto al uso de la página y las responsabilidades de su uso.

Tabla 9.

Requerimiento no funcional 2

Nombre	RNF2 mensaje informativo segunda interface ingreso de información.
Resumen	En la segunda sección de la página esta mostrara un mensaje que informa al usuario sobre qué información es necesaria utilizar para la búsqueda y que esta se más precisa y que información decide proporcionar.
Entradas	
	Pensando en la precisión de la búsqueda le invitamos a diligenciar los siguientes datos los cuales son para caracterizar la búsqueda y hacerla más precisa, estos datos se guardan de manera temporal mientras finaliza la consulta y por ningún motivo son utilizados para otros fines.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Los datos como el correo electrónico, lugar de residencia y número telefónico son totalmente opcionales al igual que los demás datos (recuerde que estos datos no se guardan o proporcionan a terceros). El proporcionar poca información hará las búsquedas menos precisas.

Resultados

El usuario quedara informado de cómo utilizar los cuadros de búsqueda y de que información considera pertinente ingresar.

Tabla 10.

Requerimiento no funcional 4

Nombre	RNF4 herramientas de seguridad
Resumen	Se mostrará un mensaje de utilización de las herramientas de recuperación, eliminación o tomas de acciones con respecto a la seguridad de las redes sociales relacionadas a la persona.
Entradas	
	A continuación, se presentan una serie de herramientas con las cuales le redirigirán a páginas dedicadas a la seguridad de la información en las redes sociales.
Resultados	
	El usuario se informará de los respectivos usos de las herramientas que tiene a disposición para continuar con la gestión de la seguridad en las redes sociales.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

10. Historia de usuario

Tabla 11.

Historia de usuario 1

US-01	
Como	Usuario
Quiero	Visualizar el título completo al inicio de la página.
De modo que	Pueda saber con certeza que se trata de la página correcta y sirva de guía y comodidad visual.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
Ingrese por primera vez	Poder ver el título completo para garantizar una interfaz confiable y cómoda de visualizar.

Tabla 12.

Historia de usuario 2

US-02	
Como	Usuario
Quiero	Visualizar el un texto informativo en la interface de inicio.
De modo que	Pueda saber con certeza la finalidad de la página y sobre quien recae la responsabilidad de la información utilizada y uso de la página.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Ingrese por primera vez	Poder informarme completamente del uso de la página y del uso responsable de la misma.
-------------------------	--

Tabla 13.

Historia de usuario 3

US-03	
Como	Usuario
Quiero	Tener un botón que represente un acuerdo de aceptación de la página con el usuario con respecto a lo informado y poder redirigirme a la segunda interface da la página.
De modo que	Al presionar el botón se aceptan los términos baciscos planteados al inicio de la página y me lleve a la segunda interface donde se ingresará la información a buscar.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
Ingrese por primera vez	Aceptar temimos al estar de acuerdo y poder continuar con el uso de la página y a búsqueda.

Tabla 14.

Historia de usuario 4

US-04	
Como	Usuario

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Quiero	Visualizar el título resumido en su primera parte y poder ubicar el curso sobre este para poder entenderlo.
De modo que	Sabiendo que se trató el primer título el segundo se presentara de forma resumida para dar más estilizado a la página, pero al mismo tiempo que se pueda ubicar el cursor sobre este para que resalte el significado de las iniciales.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
Ingrese a la segunda interface de la página (búsqueda).	Poder ver el título minimizado y en iniciales para estilizado visual.

Tabla 15.

Historia de usuario 5

US-05	
Como	Usuario
Quiero	Visualizar un texto informativo después del título de la segunda interface de la página acerca de su uso.
De modo que	El usuario sepa con certeza que procedimiento seguir para proporcionar permisos y traer la información.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Ingrese a la segunda interface de la página (búsqueda).	El usuario quede informado de cómo utilizar la sección de ingreso de la información de la página y que información proporcionar.
---	--

Tabla 16.

Historia de usuario 6

US-06	
Como	Usuario
Quiero	Que haya un botón que me permita buscar los datos requeridos en base a la información proporcionada.
De modo que	al presionar el botón se inicie el proceso de búsqueda y me rediría a la tercera interface de la página donde se listan los perfiles de las deferentes redes sociales.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
Ingrese a la segunda interface de la página (búsqueda).	Que el botón cumpla la funciona de búsqueda y ver los resultados.

Tabla 17.

Historia de usuario 7

US-07	
Como	Usuario

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Quiero	Visualizar el título resumido en su primera parte y poder ubicar el curso sobre este para poder entenderlo.
De modo que	Sabiendo que se trató el primer título el segundo se presentara de forma resumida para dar más estilizado a la página, pero al mismo tiempo que se pueda ubicar el cursor sobre este para que resalte el significado de las iniciales.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
Ingrese a la tercera interface de la página (resultados).	Poder ver el título minimizado y en iniciales para estilizada visual.

Tabla 18.

Historia de usuario 8

US-08	
Como	Usuario
Quiero	Los resultados se muestren en columnas que poseerán sus respectivos títulos según las páginas de redes sociales escogidas para tal fin.
De modo que	La visualización de la página de resultados sea fácil de entender y utilizar.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Ingrese a la tercera interface de la página (resultados).	El diseño de la página de resultados con respecto a las redes sociales escogidas sea fácil de entender y utilizar además de servir de guía.
---	---

Tabla 19.

Historia de usuario 9

US-09	
Como	Usuario
Quiero	Los resultados arrojados se listen y en los nombres encontrados se puedan clicar para redirigirse a las paginas origen.
De modo que	Al visualizar las búsquedas estén listadas y sean de fácil acceso para redirigirse a las paginas origen del perfil escogido.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
tercera interface de la página (resultados).	Poder visualizar de manera cómoda los resultados y poder hacer seguimiento de los mismos.

Tabla 20.

Historia de usuario 10

US-10	
Como	Usuario

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Quiero	Que en la parte inferior de la página sin invadir el pie de página se muestren las diferentes opciones para el usuario con respecto a seguridad y un mensaje indicando su finalidad.
De modo que	Después de visualizar los resultados se pueda contar con herramientas que ofrezcan diferentes servicios de seguridad con respecto las redes sociales.
Criterio de aceptación	
Cuando	Espero
tercera interface de la página (resultados).	Utilizar estos medios ofrecidos para mejorar mi experiencia en la utilización de la página.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

11. Caso de uso

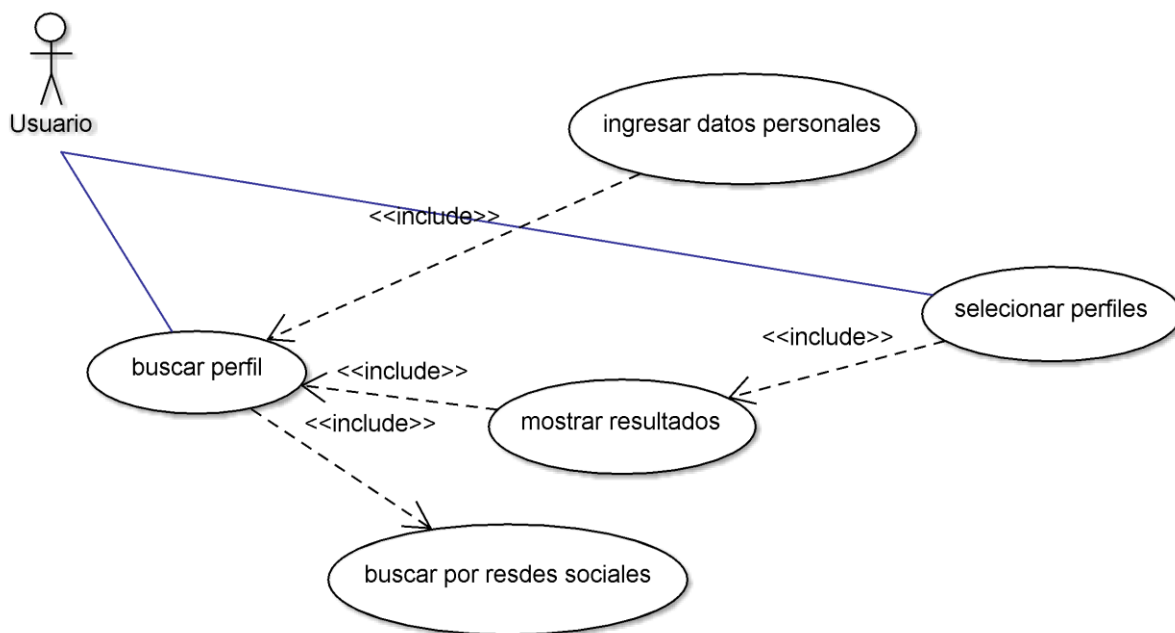


Imagen 12. Grafica caso de uso, en el diagrama UML se describe la interacción del actor con los procesos llevados a cabo por el aplicativo en ingreso al perfil, autorización, búsqueda y visualización de la información.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

12. Modelos de datos - modelo relacional

Para el presente proyecto no se requirió la utilización de una base de datos; en el proceso del desarrollo del aplicativo, como garantía de seguridad de la información, este se creó de manera que la información depositada allí se almacene de manera temporal como caché del navegador de manera que una vez cerrada la sesión de consulta o el navegador, la información se eliminará.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

13. Diagrama de secuencia

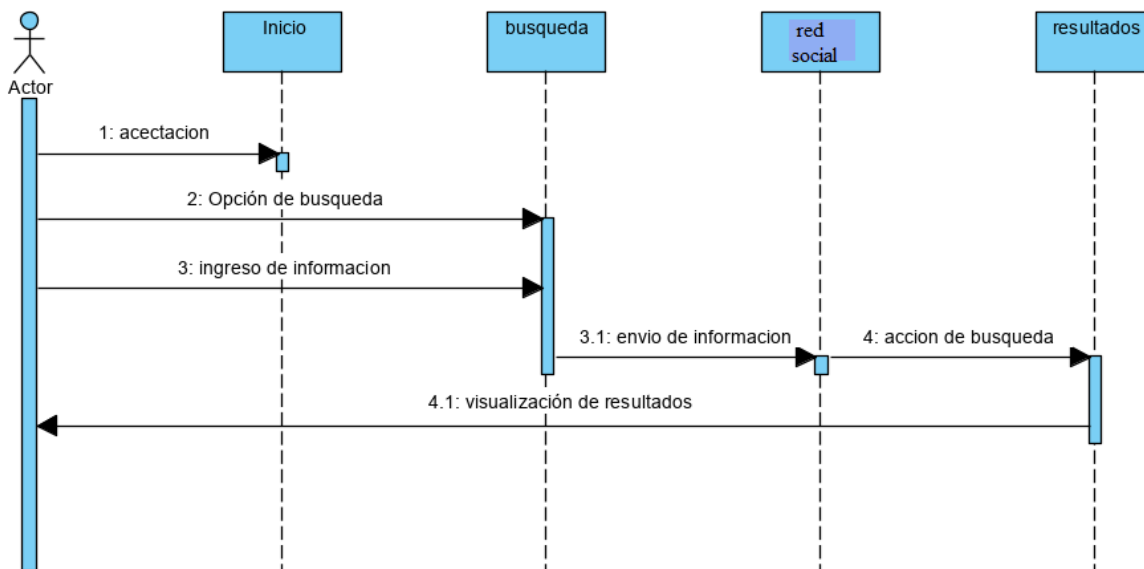


Imagen 13. diagrama de secuencia, en este diagrama UML se describe el proceso interno del sistema para el intercambio de mensajes de los objetos que componen el aplicativo.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

14. Diagrama de actividades

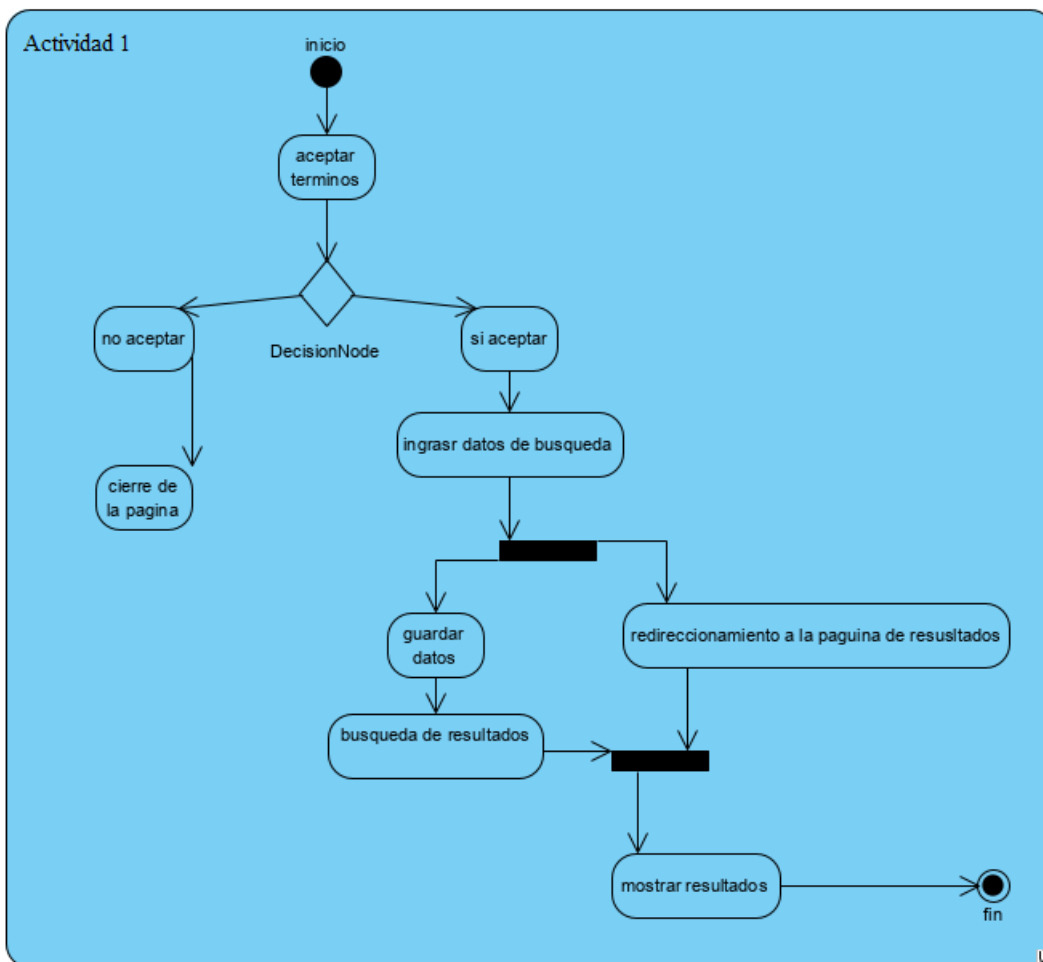


Imagen 14. diagrama de actividades, también llamado diagrama de flujo UML, representa el orden secuencial del algoritmo del aplicativo, en este se puede evidenciar las acciones de las funciones de importancia dentro del aplicativo.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

15. Mockups

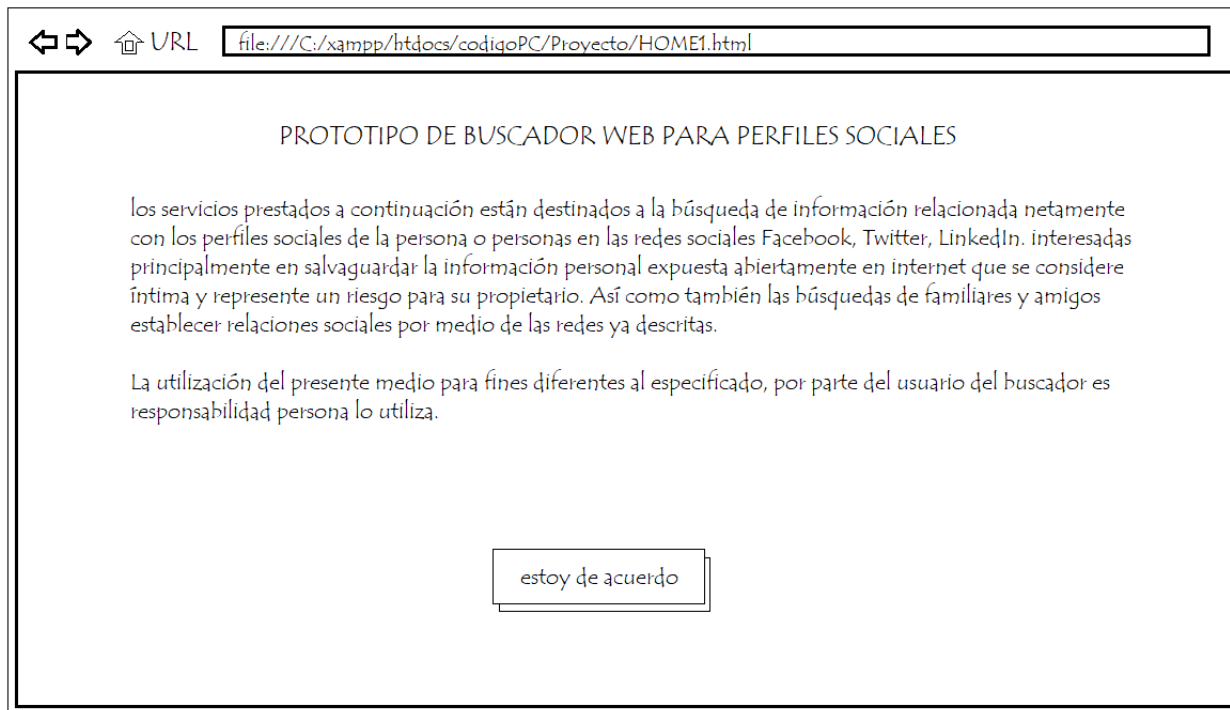


Imagen 15. ilustración Mockups 1, interface grafica de la pagina de inicio que se mostrara al usuario aclarando las condiciones de uso del aplicativo.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

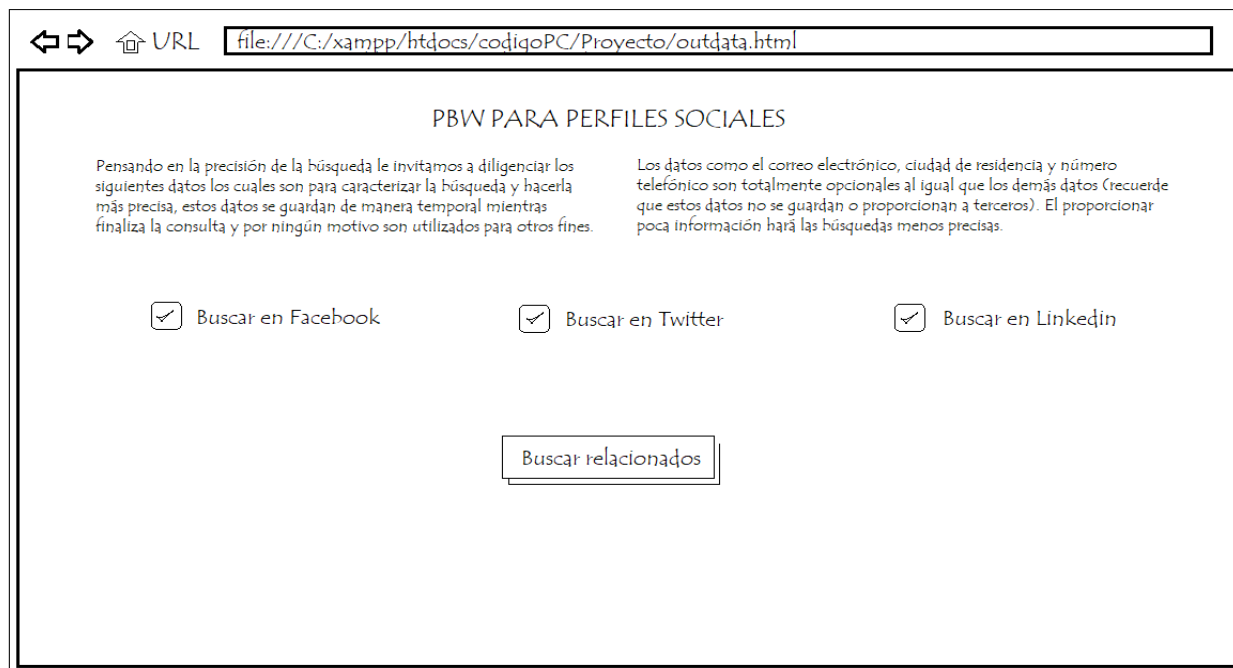


Imagen 16. ilustración Mockups 2, interface grafica secundaria donde se le da a escoger al usuario las redes sociales en las que esta interesado realizar la búsqueda.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

file:///C:/xampp/htdocs/codigoPC/Proyecto/resultados.html

resultados en Facebook

<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora

resultados en Twitter

<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora

resultados en LinkedIn

<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora
<input type="checkbox"/>	nombre, persona de la red	información adicional	perfil labora

A continuación, te presentamos herramientas con las cuales puedes informarte más en detalle sobre la seguridad de la información personal en internet y que deberías hacer si quieres protegerla mejor.

Imagen 17. ilustración Mockups 3, interface grafica donde se mostrarán los resultados según la elección del usuario, a forma de columnas. El informe visualizado se contendrá en tablas con su respectivo título.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

16. Codificación

El desarrollo del proyecto e implementación del recopilador se realiza bajo la metodología de desarrollo XP (eXtreme Programming) orientada a cumplir con los adjetivos iniciales del proyecto. Adicional mente de contener parámetros obligatorios de toda página web como son: HTML, CSS, JavaScript, PHP y códigos complementarios de terceros que permitirán enlazar los resultados de la metodología Web scraping para la búsqueda.

Se inició con la implementación de la interface de la página utilizan lenguajes de programación como lo son HTML, CSS, PHP, JAVASCRIPT y brindo camino a las bases de la integración de las funciones principales que amarró los buscadores de las propias páginas de redes sociales. Esto se realizó a mediano plazo en el periodo de 4 a 8 meses.

La segunda fase del proyecto se concentró en la implementación de las funciones que llamaran la información deseada al buscador en relación con los parámetros brindados por parte del usuario, y perfilando las búsquedas para realizarlas más precisa, esta meta se plantó para su finalización a mediano plazo en los meses 5, 6 y 7 desde el comienzo del proyecto.

La tercera y última fase planteada a largo plazo, aproximadamente en los meses 8 y 9 próximos a la entrega del proyecto se concentrará en las pruebas y correcciones necesarias para su óptimo funcionamiento.

16.1. Lenguajes de programación

HTML5

PHP7

CSS

JavaScript

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Jquery

Json

16.2. Los entornos de programación (IDE)

Atom desarrollado por GitHub Inc. Con licencia MIT License (free software).

Sublime Text desarrollado por Jon Skinner con licencia software propietario.

Panel Explorer para APIS de Facebook, Google y YouTube.

Servicios de servidor local XAMPP.

16.3. Código fuente de la página

16.3.1. Página de inicio

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es" dir="ltr" >
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <!-- Zona de recursos enlazados (CSS, JavaScript) -->
    <meta name="keywords" content="HTML5,CSS,JAVASCRIPT">
    <link rel="icon" type="icon" href="imagenes/favicon.png"/>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="diseño/orden_1.css">
    <meta name="description" content="recopilador de información de perfiles Sociales">
    <title>PBW Perfiles Sociales</title>
  </head>

  <body>
    <h1>Prototipo de recopilador Web de información personal en perfiles sociales</h1>
```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

<div clas="primero">
  <p align="justify" class="intro">Los servicios prestados a continuación están destinados a la
  búsqueda de información relacionada netamente con los perfiles sociales de la persona o
  personas en las redes sociales Facebook, Google y YouTube, interesadas principalmente en
  salvaguardar la información personal expuesta abiertamente en internet que se considere íntima y
  represente una violación de privacidad para su propietario. Así como también la información de
  familiares y amigos. <br><br>La utilización del presente medio para fines diferentes al
  especificado, por parte del usuario al recopilador es responsabilidad de la persona que lo utiliza.
  </p>
</div>
<div class="boton1">
  <button type="button" onclick="location.href='outdata.html'">Estoy de acuerdo</button>
</div>
<footer>
  <!--define lo que es el pie de pagina y centra el texto-->
  <font color="_blank">
    <!--define el color de la fuente en la letra-->
    <p id="piedp">
      Corporación universitaria minuto de dios <br>
      Tecnología en Programación en desarrollo de software<br>
      Pregrado presencial - unidad de ciencias básicas<br>
      Villavicencio – Meta<br>
      2019<br>
    </p>
  </font>
</footer>
</body>
</html>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

16.3.2. Pagina para escoger redes sociales:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS, JAVASCRIPT">
    <link rel="icon" type="icon" href="imágenes/favicon.png"/>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="diseño/orden_2.css">
    <script type="text/JavaScript" src="funciones/acci_t.js"></script>
    <meta name="descripción" content="Buscador de perfiles Sociales">
    <title>PBW Perfiles Sociales</title>
  </head>
  <body>
    <h1 title align="center"><acrony title="Prototipo de recopilador Web">PRW</acrony>
    información personal en perfiles sociales</h1>
    <div class="content">
      <div class="parrafo1">
        <p align="justify" class="par1">
          Para proceder con la generación del informe y la visualización de la información extraída
          de las redes sociales deseadas lo invitamos a seleccionar las redes sociales en las que quiere
          hacer la búsqueda mostradas junto a sus respectivas casillas.
        </p>
      </div>
      <div class="parrafo2">
        <p align="justify" class="par2">
          Adicionalmente, una vez se generan las columnas correspondientes a las redes sociales,
          dentro de estas deberá iniciar sesión con sus datos respectivos y proporcionar permisos a las
          aplicaciones allí señaladas para realizar la búsqueda de información.
        </p>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>

```


Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

</div>
</div>
<p class="h22" align="center">Seleccione las páginas en las que desea visualizar la
información. </p>
<form action="resultados.html" id="form1" >
  <table style="width:60%" id="tabla1">
    <tr>
      <th><p><input type="checkbox" id="check1" onclick="ckdorf('check1')" checked="yes"
name="check1"/><label for="check1"> Buscar en Facebook </label> </p></th>
      <th><p><input type="checkbox" id="check2" onclick="ckdort('check2')" checked="yes"
name="check2"/><label for="check2"> Buscar en Google </label></p></th>
      <th><p><input type="checkbox" id="check3" onclick="ckdori('check3')" checked="yes"
name="check3"/><label for="check3"> Buscar en YouTube </label></p></th>
    </tr>
  </form>
<div class="boton2" align="center">
  <button type="submit" onclick="location.href='resultados.html'">mostrar paginas</button>
</div>
<footer>
  <!--define lo que es el pie de página y centra el texto-->
  <font color="_blank">
    <!--define el color de la fuente en la letra-->
  <p id="piedp">
    Corporación universitaria minuto de dios <br>
    Tecnología en Programación en desarrollo de software<br>
    Pregrado presencial - unidad de ciencias básicas<br>
    Villavicencio – Meta<br>
    2020<br>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    </p>
  </font>
</footer>
</body>
</html>

```

16.3.3. Página de resultados:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS, JAVASCRIPT">
    <link rel="icon" type="icon" href="imágenes/favicon.png"/>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="diseño/orden_3.css">
    <meta name="descripción" content="recopilador de información de perfiles Sociales">
    <script type="text/JavaScript" src="funciones/acci_t.js"></script>
    <title>PBW Perfiles Sociales</title>
  </head>
  <body>
    <Header >
    </Header>

    <div id="fb-root"></div>

    <h1 title align="center"><acronym title="Prototipo de recopilador Web">PRW
</acronym>Información personal en perfiles sociales</h1>

    <main id="tablas_r">
      <script type="text/JavaScript">

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```
var loc = document.location.href;
// si existe el interrogante
if(loc.indexOf('?')>0)
{
    var getString = loc.split('?')[1];// cogemos la parte de la url que hay después del
interrogante
    var GET = getString.split('&');// obtenemos un array con cada clave=valor
    var get = {};// recorremos todo el array de valores
    for(var i = 0, l = GET.length; i < l; i++)
    {
        var tmp = GET[i].split('=');
        get[tmp[0]] = unescape(decodeURI(tmp[1]));
    }
}
var check1 = get['check1'];
var check2 = get['check2'];
var check3 = get['check3'];
//document.write('<hr>Te llamas '+ check1 +check2 +check3);

if(check1)
{
    crearseccion1( );
}
if (check2)
{
    crearseccion2( );
}
if (check3)
```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    {
        crearseccion3( );
    }
</script>
</main>
<center>
    <p class="ax">
        Por medio de los siguientes enlaces puede acceder a páginas especializadas en salvaguardar
        información personal y borrado de la huella digital si así lo desea.
    </p>
</center>

<table style="width:60%" id="tabla1">
    <tr>
        <th><button><a target="_blank" href="https://www.deseat.me/">Deseat
</a></button></th>
        <th><button><a target="_blank" href="https://backgroundchecks.org/justdeleteme/"> Just
delete me </a> </button> </th>
        <th><button><a target="_blank"
href="https://www.accountkiller.com/es">Accountkiller</a></button></th>
    </tr>
</table>
<footer>

        <!--define lo que es el pie de página y centra el texto-->
<font color="_blank">
        <!--define el color de la fuente en la letra-->
<p id="piedp">
    Corporación universitaria minuto de dios <br>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    Tecnología en Programación en desarrollo de software<br>
    Pregrado presencial - unidad de ciencias básicas<br>
    Villavicencio – Meta<br>
    2019<br>
</p>
</font>
</footer>
</body>
</html>

```

16.3.4. Comunicación y llamado de la información con la API de Facebook:

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="diseño/orden_4.css">
  </head>
  <body>
    <div id="fb-root"></div>
    <script async defer crossorigin="anonymous"
    src="https://connect.facebook.net/es_ES/sdk.js#xfbml=1&version=v6.0&appId=8032401001423
    17&autoLogAppEvents=1">
  </script>
  <center>
    <h1 align="center">Datos de usuario</h1>
    <script>
      ////////////////////////////////////7
      function statusChangeCallback(response)
      {

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

console.log('statusChangeCallback');
console.log(response);
if (response.status === 'connected')
{
  console.log("si autenticado");
  //setElements(true);
  ocultar();
  testAPI();
} else if (response.status === 'not_authorized')
{
  console.log("no autenticado");
  setElements(false);
  document.getElementById('status').innerHTML = 'Login with Facebook ';
}
}
////////////////////////////////////
function checkLoginState()
{
  FB.getLoginStatus(function(response)
  {
    statusChangeCallback(response);
  });
}
////////////////////////////////////
window.fbAsyncInit = function()
{
  FB.init(
    {

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    appId : '803240100142317',
    cookie : true,
    xfbml : true,
    version : 'v6.0'
  });

  ///////////////////////////////////////////////////////////////////

  FB.getLoginStatus(function(response)
  {
    statusChangeCallback(response);
  });
};

/////////////////////////////////////////////////////////////////

(function(d, s, id)
{
  var js, fjs = d.getElementsByTagName(s)[0];
  if (d.getElementById(id)) return;
  js = d.createElement(s); js.id = id;
  js.src = "https://connect.facebook.net/en_US/sdk.js";
  fjs.parentNode.insertBefore(js, fjs);
})(document, 'script', 'facebook-jssdk');

/////////////////////////////////////////////////////////////////7

function testAPI()
{
  FB.api('/me?fields=name,email,gender,birthday,location,hometown,picture',
function(response)
{
  if(response && !response.error)
  {

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

        //console.log(response);

        //document.getElementById("status").innerHTML = '<p>Welcome '+response.name+'!
<a href=login.php?name='+ response.name.replace(" ", "_") +'&email='+ response.email
+'>Continue with facebook login</a></p>'

        builProfile(response);
    }

    //////////////////////////////////////

```

```

FB.api('/me/feed','GET',{ "fields":"message,picture,created_time","limit":"50"},function(respons
e)

```

```

    {
        if(response && !response.error)
        {
            //console.log(response);
            buildFeed(response);
        }
    });

    //////////////////////////////////////

    FB.api('/me/','GET',{ "fields":"friends"},
    function(response)
    {
        if(response && !response.error)
        {
            //console.log(response);
            buildfriends(response);
        }
    });

    //////////////////////////////////////

```


Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```
FB.api('/me/', 'GET', {"fields": "likes.limit(100){website,name,id,picture}"}, function(response)
```

```

{
  if(response && !response.error)
  {
    //console.log(response);
    builpages(response);
  }
});

////////////////////////////////////
```

```
FB.api('/me/', 'GET', {"fields": "groups.limit(100){id,name,picture,description}"}, function(response)
```

```

{
  if(response && !response.error)
  {
    console.log(response);
    builgrupos(response);
  }
});

});

}

////////////////////////////////////
```

```
function builProfile(user)
```

```

{
  let profile = `
    <h3>${user.name}</h3>
    
    <table border='all' >
```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

<tr><th>User ID:</th> <th>${user.id}</th></tr>
<tr><th>Email:</th> <th> ${user.email}</th></tr>
<tr><th>sexo:</th> <th>${user.gender}</th></tr>
<tr><th>Birthday:</th> <th>${user.birthday}</th></tr>
<tr><th>identificador de zona:</th> <th>${user.location.id}</th></tr>
<tr><th>ciudad actual:</th> <th>${user.location.name}</th></tr>
<tr><th>ciudad natal:</th> <th>${user.hometown.name}</th></tr>
</table>
`;
document.getElementById("status").innerHTML = profile;
}
////////////////////////////////////
function buildFeed(feed)
{
let output = '<h3>Ultimas 50 publicaciones</h3>';
for(let i in feed.data)
{
if(feed.data[i].created_time)
{
output += `
<table border='all' class="well">
<tr id="ids"><th>id de la publicacion:</th><th>${feed.data[i].id}</th><th>imagen
compartida:</th></tr>
<tr id="mes" ><th>mensaje:</th> <th>${feed.data[i].message}</th><th id="pts"
rowspan=2 ></th></tr>
<tr id="cts" ><th>fecha de publicacion:</th>
<th>${feed.data[i].created_time}</th></tr>
</table><br>
`;
}
}
}

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    }
  }
  document.getElementById('feed').innerHTML = output;
}
////////////////////////////////////
function setElements(isLoggedIn)
{
  if(isLoggedIn){
    document.getElementById('fb-btn').style.display = 'none';
    document.getElementById('heading').style.display = 'none';
  } else {
    document.getElementById('fb-btn').style.display = 'block';
    document.getElementById('heading').style.display = 'block';
  }
}
////////////////////////////////////
function buildfriends(amigos)
{
  let outputf = `
  <h3>Cantidad de amigos</h3>
  <table border='all'>
    <tr><th> cantidad de amistades: </th>
  <th>${amigos.friends.summary.total_count}</th> </tr>
  </table>`
  ;
  document.getElementById('amigos').innerHTML = outputf;
}
////////////////////////////////////

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```
function builpages(paginas)
{
  let outputg = '<h3>paginas que te gustan</h3>';
  for(let i in paginas.likes.data)
  {
    if(paginas.likes.data[i].id)
    {
      outputg += `
        <table border='all' class="well">
          <tr id="ids"><th>Id de la
pagina:</th><th>${paginas.likes.data[i].id}</th><th>imagen compartida:</th></tr>
          <tr id="mes" ><th>Nombre de la pagina:</th>
<th>${paginas.likes.data[i].name}</th><th id="pts" rowspan=2 ></th></tr>
          <tr id="cts" ><th>Sitio web de la pagina:</th>
<th>${paginas.likes.data[i].website}</th></tr>
        </table><br>
      `;
    }
  }
  document.getElementById('paginas').innerHTML = outputg;
}
////////////////////////////////////
function builgrupos(grupos)
{
  let outputp = '<h3>grupos en los que estás</h3>';
  for(let i in grupos.groups.data)
  {
    if(grupos.groups.data[i].id)
```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

    {
      outputp += `
        <table border='all' class="well">
          <tr id="ids"><th>Id del
grupo:</th><th>${ grupos.groups.data[i].id }</th><th>imagen compartida:</th></tr>
          <tr id="mes" ><th>Nombre del grupo:</th>
<th>${ grupos.groups.data[i].name }</th><th id="pts" rowspan=2 ></th></tr>
          <tr id="cts" ><th>Descripcion del grupo:</th>
<th>${ grupos.groups.data[i].description }</th></tr>
        </table><br>
      `;
    }
  }

  document.getElementById('grupos').innerHTML = outputp;
}

////////////////////////////////////

function ocultar()
{
  var inlogin = document.getElementById('inlogin');
  inlogin.style.display = 'block';
}

////////////////////////////////////7

function sesion()
{
  FB.logout(function(response){ });
  location.reload();
}
</script>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```
<fb:login-button scope="public_profile,email,user_location,user_birthday,user_posts"
onlogin="checkLoginState();" id="fb-btn" class="fb-login-button" data-width="200px" data-
size="medium" data-button-type="login_with" data-layout="default" data-auto-logout-
link="false" data-use-continue-as="true">
```

```
</fb:login-button><br />
```

```
<div id="status"></div>
```

```
<div id="feed"></div>
```

```
<div id="amigitos"></div>
```

```
<div id="paginas"></div>
```

```
<div id="grupos"></div>
```

```
<button onclick="sesion()" id="inlogin" class="fb-inlogin" >finalizar sesión
```

```
</button>
```

```
</center>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

16.3.5. Comunicación y llamado de la información con la API DE Google:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="en" dir="ltr">
```

```
<head>
```

```
<link rel="stylesheet" href="../diseño/orden_5.css">
```

```
<meta charset="utf-8">
```

```
<title>login wiht google</title>
```

```
<script src="https://apis.google.com/js/platform.js" async defer></script>
```

```
<meta name="google-signin-client_id" content="150922530924-
go1n4mj85hipikeuoc2rbgoj0gjlc6ss.apps.googleusercontent.com">
```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script>
<script src="../funciones/script.js"></script>
<script src="https://apis.google.com/js/api.js"></script>
<script src="../funciones/listargooglep.js"></script>
<style>
  .btn-danger{display: none;}
  .data{ display: none; }
</style>
</head>
<body>
  <center>
    <h1 align="center">Datos de usuario</h1>
    <div class="g-signin2" data-onsuccess="onSignIn" data-width="180" data-height="40" data-
longtitle="true"></div>
    <div class="data">
      <img id="pic" class="img-circle" width="100" height="100"/>
      <table border='all' >
        <tr><th>User ID:</th> <th id="idn" class="alert alert-danger"></th></tr>
        <tr><th>Nombre:</th> <th id="name" class="alert alert-danger"></th></tr>
        <tr><th>Email:</th> <th id="email" class="alert alert-danger"></th></tr>
      </table>
    </div>
    <button class="agi" onclick="authenticate().then(loadClient)" >Autorizar y Generar
Informe</button>
    <!--aquí va el contenido de las apis-->
    <!--<div id="busquedas"></div>-->
    <div id="blog"></div>
    <div id="drive"></div>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

<div id="contactos"></div>
<div id="correocontar"></div>
<div id="mensajes"></div>
<div id="videossubidos"></div>
<div id="canalesus"></div>
<div id="videolikes"></div>
<div id="videosnolike"></div>
<div id="listReproduccion"></div>

<button onclick="signOut()" class="btn-danger"> finalizar seccion</button>
</center>
</body>
</html>

```

16.3.6. Comunicación y llamado de la información con la API DE YouTube:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
<head>
<link rel="stylesheet" href="../diseño/orden_6.css">
<meta charset="utf-8">
<title>login wiht Youtube</title>
<script src="https://apis.google.com/js/platform.js" async defer></script>
<meta name="google-signin-client_id" content="150922530924-
go1n4mj85hipikeuoc2rbgoj0gjl6ss.apps.googleusercontent.com">
<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script>
<script src="../funciones/script.js"></script>
<script src="https://apis.google.com/js/api.js"></script>

```


Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```

<script src="../../funciones/listaryoutube.js"></script>
<style>
  .btn-danger{display: none;}
</style>
</head>
<body>
  <center>
    <h1 align="center">Datos de usuario</h1>
    <!--<div class="g-signin2" data-onsuccess="onSignIn" data-width="180" data-height="40"
data-longtitle="true"></div>
    <div class="data">
      <img id="pic" class="img-circle" width="100" height="100"/>
      <table border='all' >
        <tr><th>User ID:</th> <th id="idn" class="alert alert-danger"></th></tr>
        <tr><th>Nombre:</th> <th id="name" class="alert alert-danger"></th></tr>
        <tr><th>Email:</th> <th id="email" class="alert alert-danger"></th></tr>
      </table>
    </div>-->
    <button class="agi" onclick="authenticate().then(loadClient)" ></button>
    <!--aqui va el contenido de las apis-->
    <div id="videossubidos"></div>
    <div id="canalesus"></div>
    <div id="videolikes"></div>
    <div id="videosnolike"></div>
    <div id="listReproduccion"></div>

    <button onclick="signOut()" class="btn-danger"> finalizar seccion</button>

```

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

```
</center>  
</body>  
</html>
```

17. Pruebas

Tras la terminación del aplicativo se aplicaron las pruebas de forma que se ejecutara de manera separada las tres secciones de recopilación de información para Facebook, Google y YouTube.

La primera prueba para Facebook se realizó con tres cuentas de usuarios que se diferencian en edad, profesión y estilo de vida, una vez visualizada la página se procede a iniciar sesión y dar autorización a la aplicación que enlaza con la API GRAPH de Facebook. para los tres usuarios, los resultados y la ejecución fueron positivos arrojando los siguientes ítems de información:

1. Información básica: nombre de usuario, fotografía o imagen de perfil, ID universal de usuario para Facebook, ID de zona de residencia, ciudad de nacimiento y ciudad de residencia.
2. Últimas 50 publicaciones donde se refleja la actividad más reciente usuario.
3. Número total de amigos en la red social.
4. Páginas que sigue la persona en donde se refleja los intereses personales y perfil de preferencial.
5. Grupos sociales: grupos a los que pertenece la persona donde reflejan perfiles de interés y comportamental. *imagen 7*.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.



Imagen 18. prueba de aplicación Facebook

En conclusión, para la primera ejecución de la red social los resultados fueron los esperados siendo todos estos positivos según los requerimientos del proyecto.

La prueba secundaria se realizó para la red social Google usando tres sujetos de prueba en las mismas condiciones con las que se realizó la prueba primera, en este caso se inicia sesión en las cuantas correspondientes y se otorgan permisos a la aplicación que conecta con la API de Google. para los tres usuarios los resultados y la ejecución fueron positivos arrojando los siguientes ítems de información:

1. Información básica de identificación del usuario en esta red social: ID de usuario, foto de perfil, nombre de usuario y dirección de correo electrónico.
2. Blog publicados y administrados por el usuario en la página de Blogger de Google donde se refleja perfiles comportamentales y de preferencia según lo que comparte en internet.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

3. Archivos Drive: un listado de la cantidad, nombre, tipo y contenido de los archivos almacenados en la nube de Google.
 4. Contactos: todos los contactos almacenados en las cuentas de Google donde se clasifican por nombre, número de teléfono e imagen si corresponde.
 5. Correos electrónicos: conteo de los correos almacenados en el servicio de mensajería Gmail donde se enumeran los mensajes en total almacenados, mensajes en bandeja de llegada, y un listado del contenido de los mensajes en bandeja de entrada del usuario.
- imagen 8.*

The screenshot shows a web browser window displaying a page titled "Datos de usuario". The page contains a profile picture and a table with user information:

User ID:	112262653303036336187
Nombre:	cristian morales
Email:	cristian.morales71@gmail.com

Below this, there is a section titled "bloggers creados en tu cuenta" which lists two blogs with their respective details:

ID del blog:	125148720145842468
nombre de blog:	Caminiando En Las Alturas
fecha de publicacion:	2017-05-26T11:21:29-07:00
ultima interacion:	2018-09-07T00:23:43-07:00
pagina web:	http://miprojectodevidaelasaluras.blogspot.com/

ID del blog:	6838678120857435277
nombre de blog:	Las nuevas tecnologias de la información y las comunicaciones (NTIC)
fecha de publicacion:	2015-05-13T14:16:25-07:00
ultima interacion:	2018-09-16T20:08:59-07:00
pagina web:	http://contratateingsistem.blogspot.com/

At the bottom, there is a section titled "primeros 50 Archivos en Drive de 667 Guardados" with a table showing file details:

ID del archivo:	1bxELypYe89s66w-0CsoGlmtn_0AU1vc
nombre del archivo:	CuponPago_20200430_01_162342.pdf

Imagen 19. prueba de aplicación Google

La tercera prueba de la red social se realizó para la YouTube usando tres sujetos de prueba en las mismas condiciones con las que se realizó la prueba primera, en este caso se inicia sesión en las cuentas correspondientes y se otorgan permisos a la aplicación que conecta con la

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

API de YouTube. para los tres usuarios los resultados y la ejecución fueron positivos arrojando los siguientes ítems de información:

1. Videos subidos; los videos que el usuario ha subido a esta red en su perfil.
2. Canales; canales en los cuales el usuario se ha suscrito y sigue.
3. Likes; videos a los cuales el usuario a mencionado que le gusta y se evidencia una inclinación de preferencia.
4. Videos que no le gustan al usuario.
5. Litas de reproducción creadas por el usuario en su perfil publicadas abiertamente.

imagen 9.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/proyecto/youtube/index.html`. The page content is as follows:

Datos de usuario

Videos que has subido a Youtube

titulo del video:	7 Actividad catreda minuto de dios
Descripcion:	Con respecto a la actividad 7 de catreda minuto de dios, en el video se puede observar el desarrollo de la actividad exponiendo y dando a conocer cada uno de los integrante del grupo su opinión sobre lo expuesto. Participantes: Viviana Giselle Ramirez Cristian morales sterling Odwin Fernando Pedraza. Camilo torres.
fecha de publicacion:	2017-11-03T16:27:54Z
link del video:	https://www.youtube.com/watch?v=YTaq65fQeRg

Canales que sigues en Youtube

Nombre del canal:	ElectroPose
descripcion:	<p>© Spotify : https://open.spotify.com/user/electropose © Deezer : http://bit.ly/epdeezer © Instagram : https://www.instagram.com/electropose/ © Facebook : https://facebook.com/electropose © Soundcloud : https://soundcloud.com/electropose © Youtube : http://youtube.com/user/electropose1 © Twitter : https://twitter.com/electropose</p> <p><input type="checkbox"/> For tracks and pictures submissions mail us here : submission@electro-pose.com <input type="checkbox"/> For any requests or questions mail us here : contact@electro-pose.com <input type="checkbox"/> Follow our label "Inside Records" © Website : https://www.insiderecords.fr © Facebook : http://bit.ly/IRfacebook © Instagram : http://bit.ly/IRinsta © Soundcloud : http://bit.ly/IRsoundcloud © Spotify : http://bit.ly/IRSpoti © Submit our label www.insiderecords.com</p>
le sigues desde el :	2014-08-31T01:17:12Z
Link el canal:	https://www.youtube.com/channel/UCpO0SNAFLRUpGrNz-bJJHA

Nombre del canal:	The Gym - Música Electrónica
descripcion:	
le sigues desde el :	2020-04-02T00:38:59.618000Z
Link el canal:	https://www.youtube.com/channel/UCd2R5vDiwngk3AFa4x1ZLPA

Imagen 20. prueba de aplicación YouTube

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Una vez comprobada la funcionalidad de cada una de las redes sociales incluidas en el proyecto, se iniciaron las pruebas conjuntas con la ejecución desde la página del proyecto hasta la 3 página de resultados combinando la selección de las redes sociales de la siguiente manera:

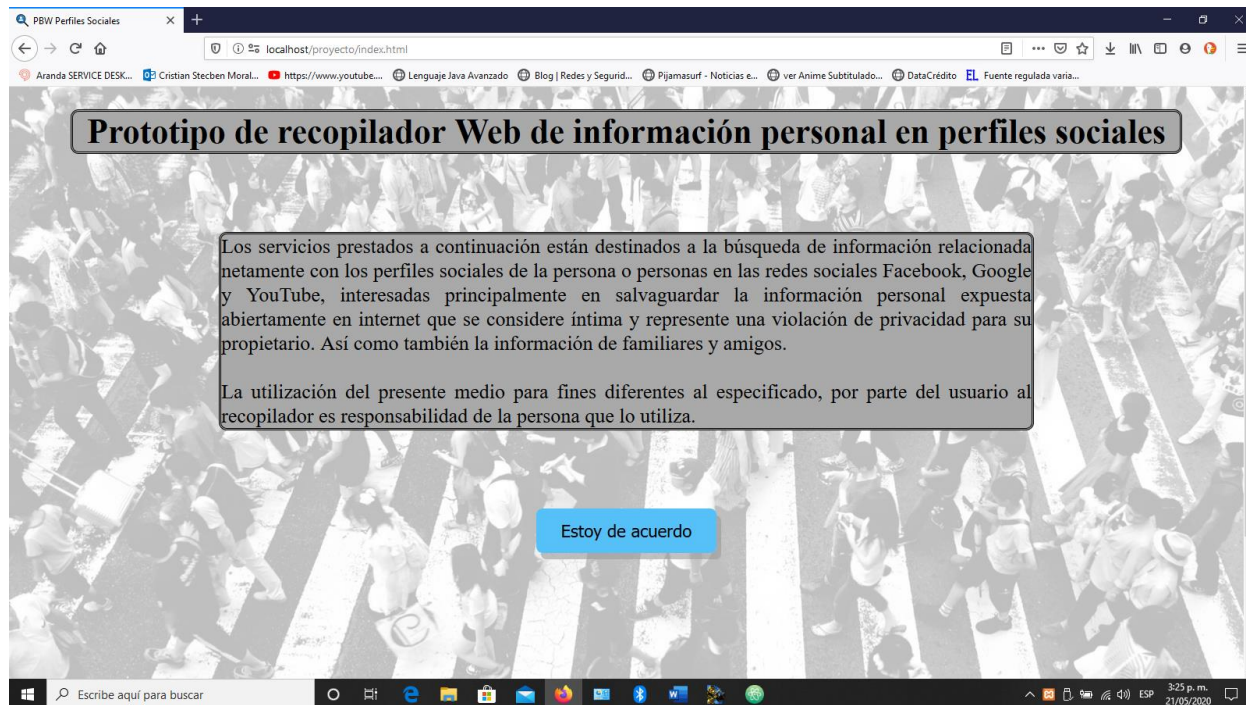


Imagen 21. prueba página de inicio

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

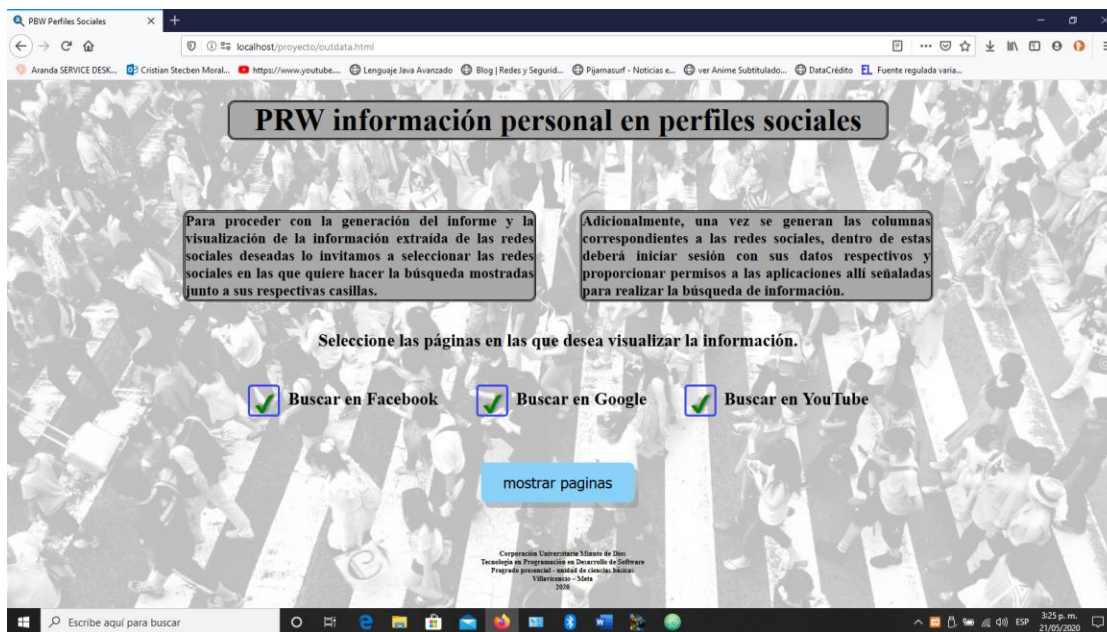


Imagen 22. prueba página de selección

1. Seleccionando las tres redes sociales; en esta se realiza la prueba seleccionando las tres redes sociales disponibles e iniciando sesión en cada una para comprobar su funcionamiento. *imagen 12.*

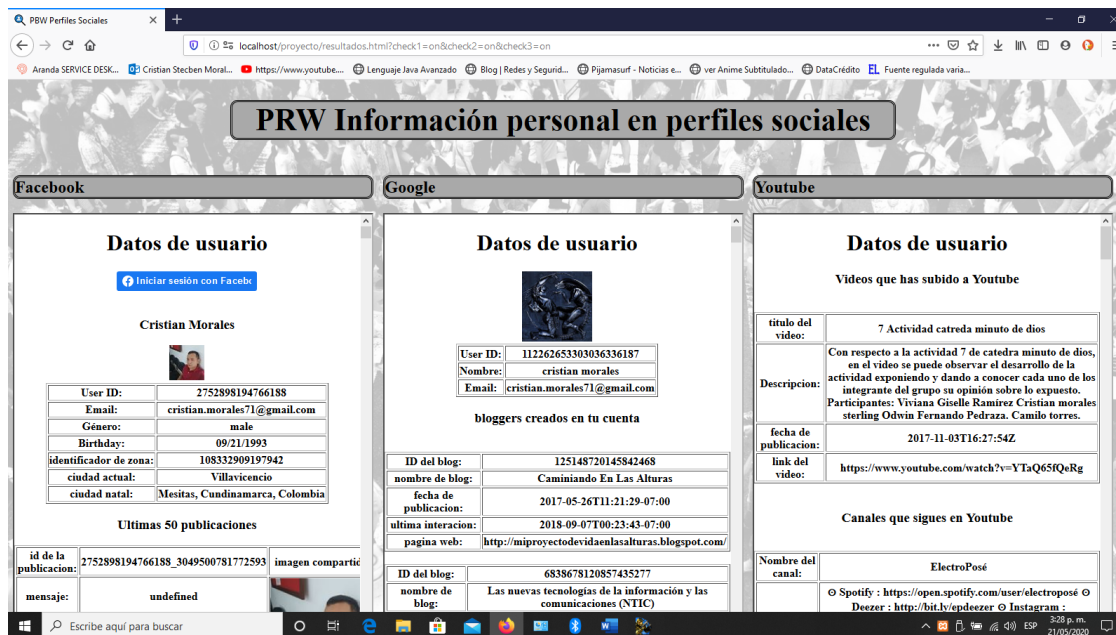


Imagen 23. prueba página de resultados todas las redes

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

2. Facebook y Google; en esta se realiza la prueba seleccionando e iniciando sesión en las redes sociales mencionadas. *imagen 13*.

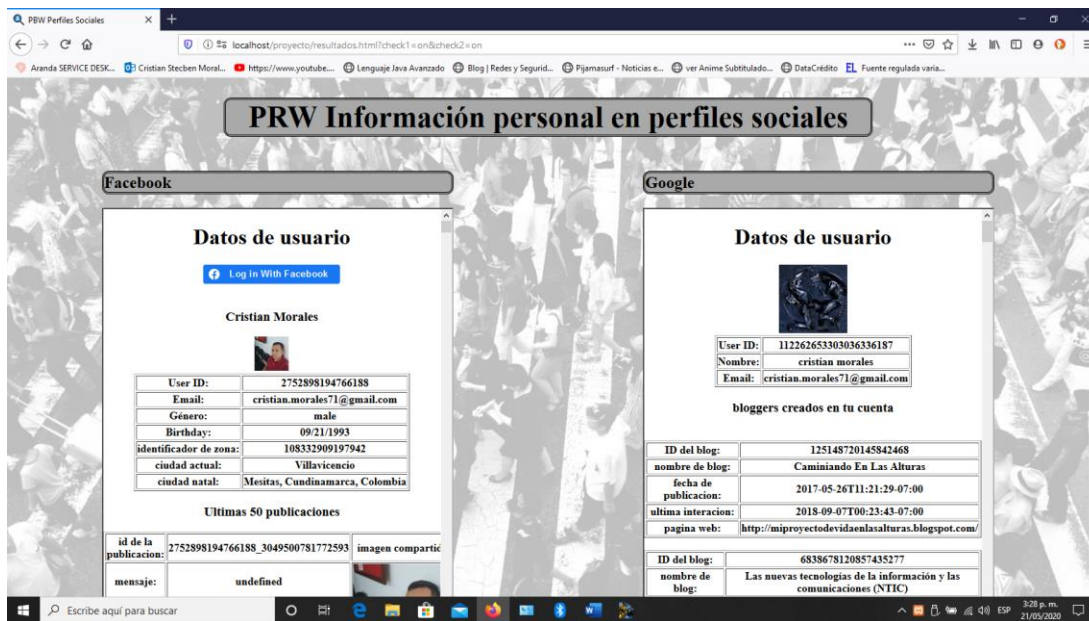


Imagen 24. prueba página de resultados Facebook y Google

3. Facebook y YouTube; en esta se realiza la prueba seleccionando e iniciando sesión en las redes sociales mencionadas. *imagen 14*.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

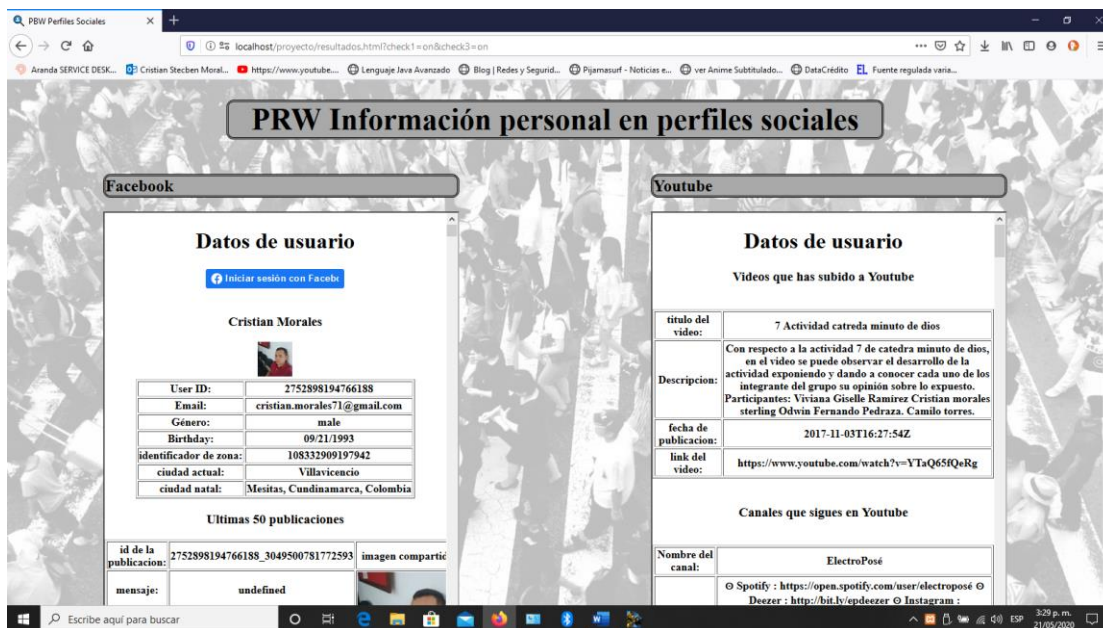


Imagen 25. prueba página de resultados Facebook y YouTube

- Google y YouTube; en esta se realiza la prueba seleccionando e iniciando sesión en las redes sociales mencionadas. *imagen 15.*

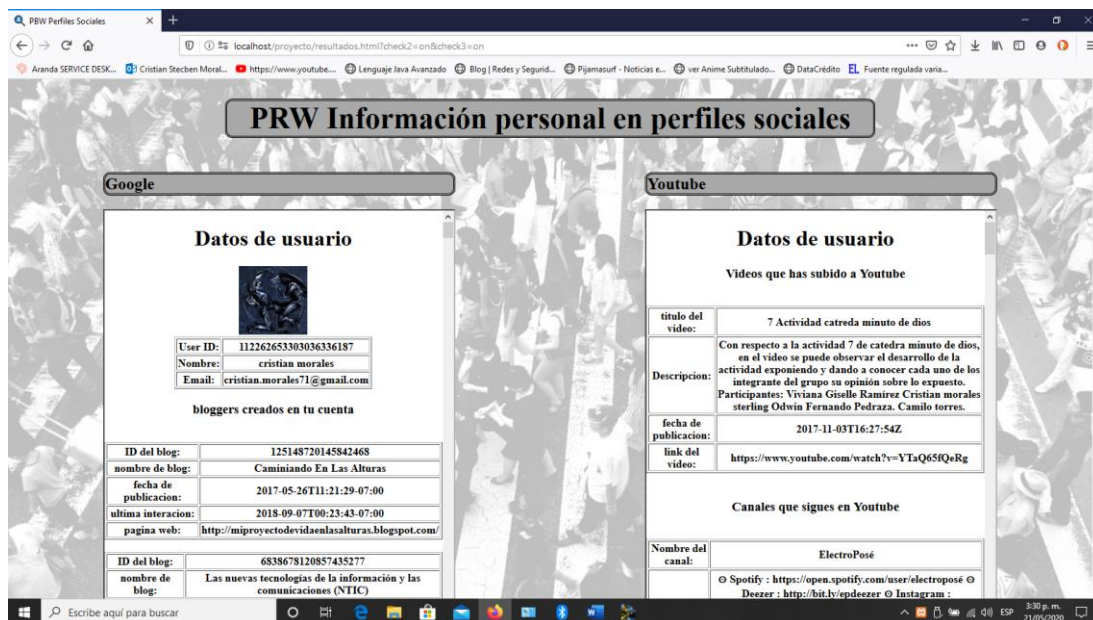


Imagen 26. prueba página de resultados Google y YouTube

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

5. Solo Facebook; en esta se realiza la prueba seleccionando sola la red social Facebook e iniciando sesión. *imagen 16*.

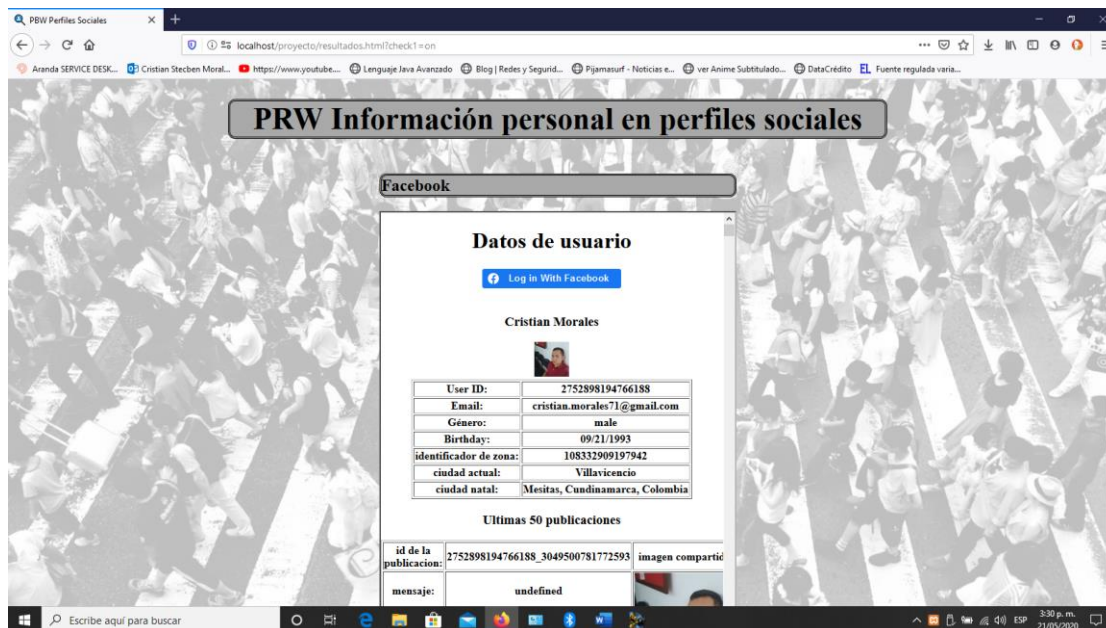


Imagen 27. prueba página de resultados solo Facebook

6. Solo Google en esta se realiza la prueba seleccionando sola la red social Google e iniciando sesión. *imagen 17*.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

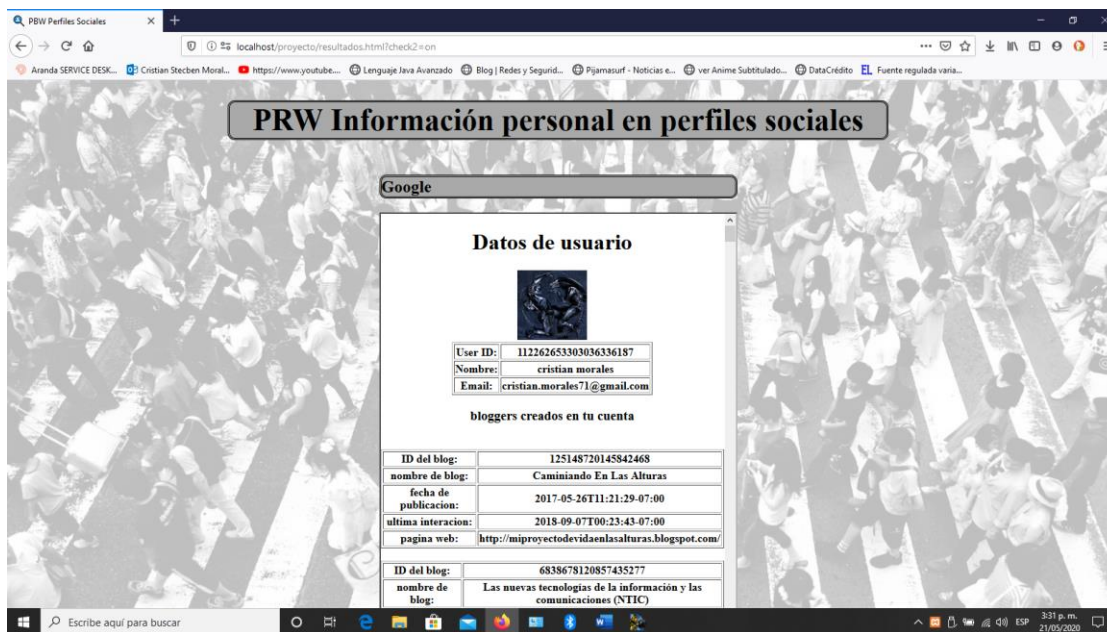


Imagen 28. prueba página de resultados solo Google

7. Solo YouTube en esta se realiza la prueba seleccionando sola la red social YouTube e iniciando sesión. imagen 18.

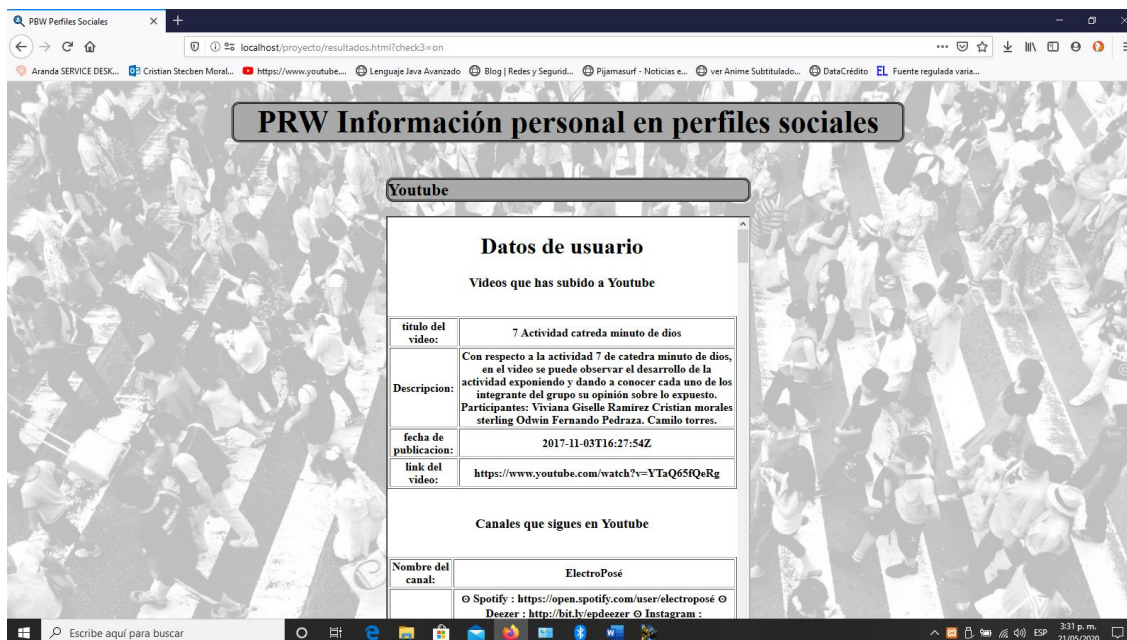


Imagen 29. prueba página de resultados solo YouTube

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

8. Pruebas con la herramienta de contingencia ante búsquedas positivas las cuales son:

Deseat, Just Delete Me y AccountKiller. *imagen 19.*

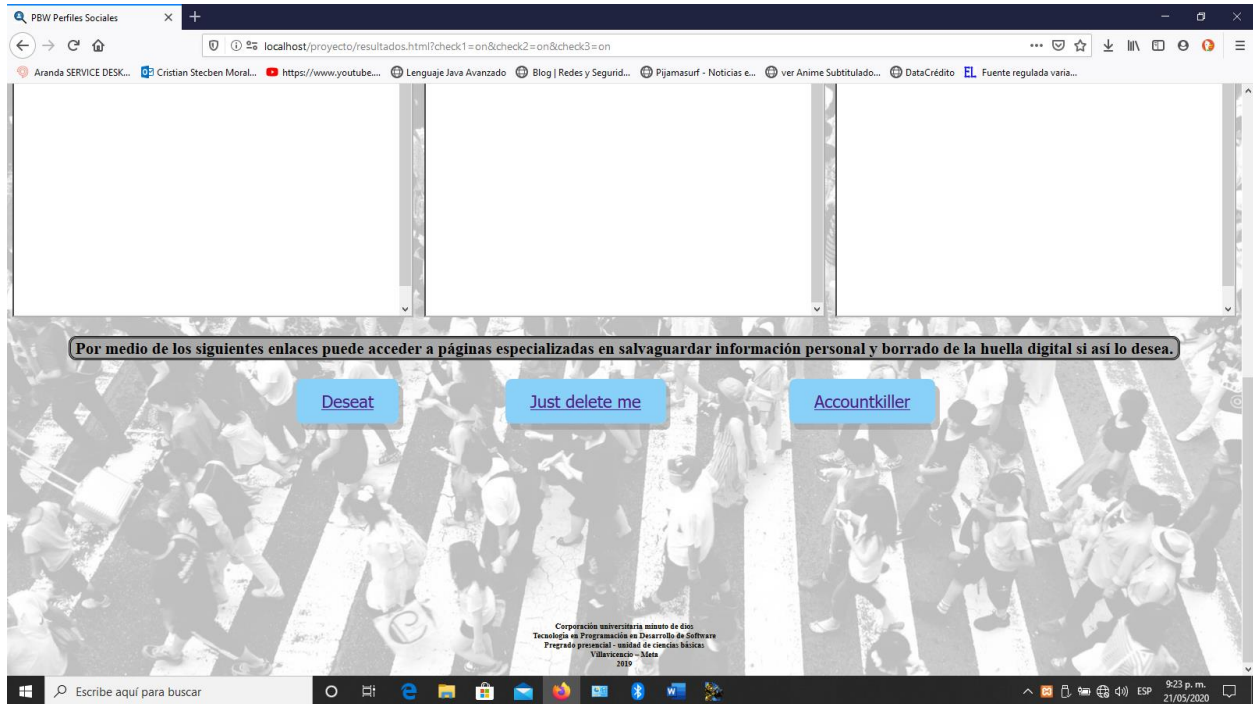


Imagen 30. Herramientas adicionales

9. Ejecución de Deseat, la cual se ejecutó y permitió realizar un rastreo en internet utilizando la dirección de correo principal del usuario y administrando las redes sociales que registró con esta dirección. *Imagen 20.*

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

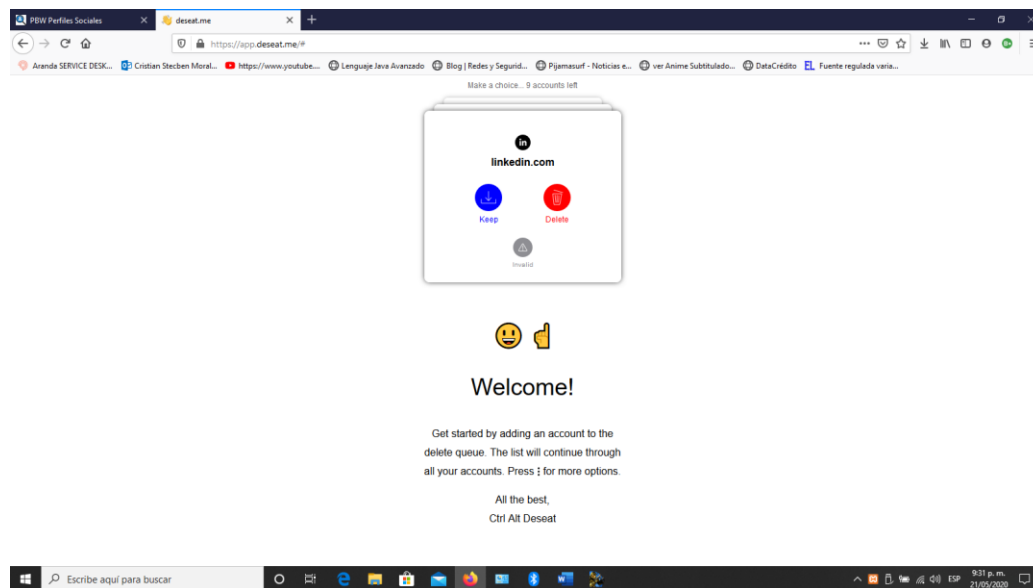


Imagen 31. Herramienta Deseat.com

10. Ejecución de la herramienta Just Delete Me, la cual proporciona un buscado de redes policiales, el cual una vez encontrada la red social a la cual la persona necesita realizar acciones sobre su información, le redireccionara al origen de los datos con la posibilidad de borrado de cuentas. *imagen 21.*

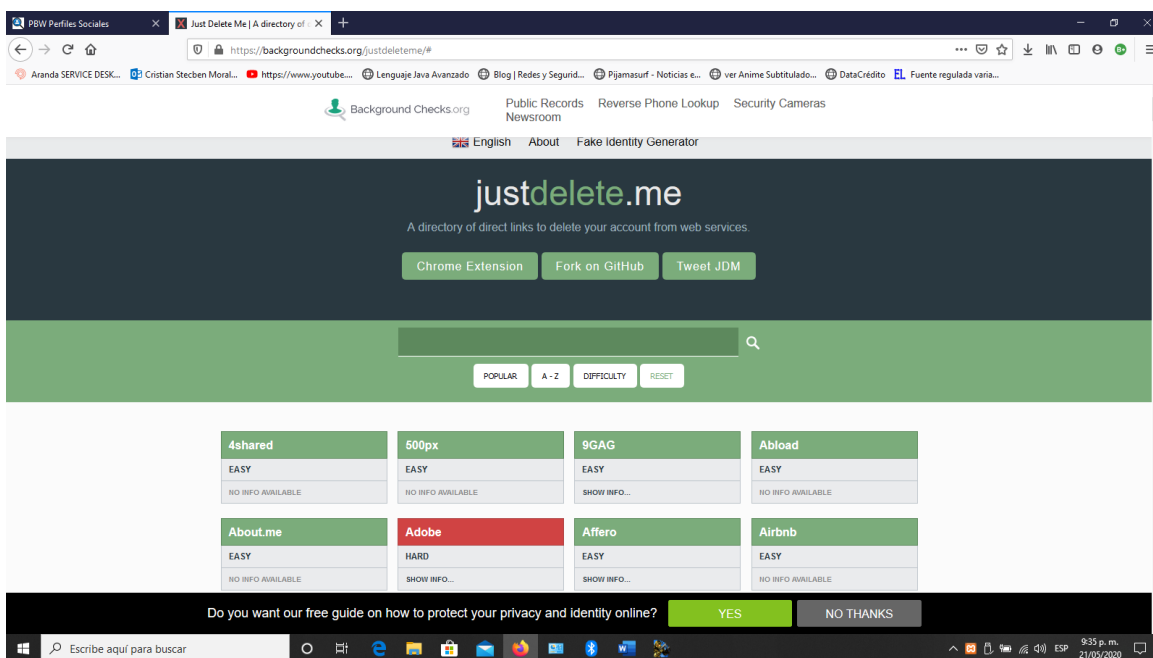


Imagen 32. herramienta Just Delete Me

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

11. Ejecución de la herramienta AccountKiller, la cual redirecciona al usuario aun espacio donde ofrece tutoriales completos sobre el manejo de la información expuesta en público, de la red social que escoja. *Imagen 22.*

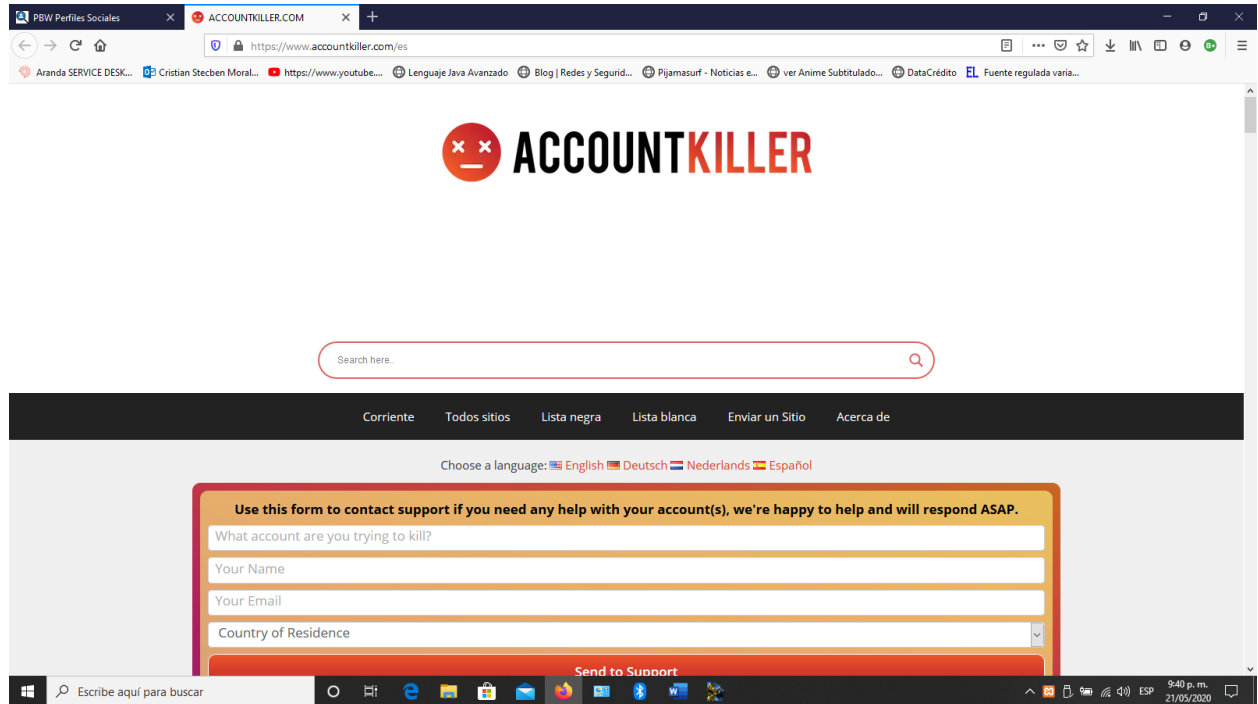


Imagen 33. Herramienta AccountKiller

18. Conclusiones y recomendaciones

18.1. Conclusiones

En el presente proyecto se desarrolló una aplicación tipo página web que trabaja de manera ágil y rápida como recopilador de información personal, implementado en metodologías de programación Web Crawler en conjunto con las principales redes sociales en Colombia y orientada a la recopilación de información de perfiles con datos similares o exactos de una persona en particular, con el fin de identificar información personal que no se desee que este reposada y una vez identificada la información proporcionar y aconsejar al usuario sobre posibles acciones a tomar para evitar la divulgación, borrado, o supresión de la información personal.

Se cumplieron los objetivos específicos concluyendo un desarrollo del aplicativo con una interfaz amigable y fácil de usar que se estructuró utilizando el lenguaje de programación HTML y se modeló con el lenguaje de programación CSS, para su funcionamiento se logró la integración de con las APIs correspondientes utilizando JavaScript y PHP para la decodificación y comunicación en internet y para la recepción e interpretación de las devoluciones de respuesta se utilizó JSON y CURL los cuales permitieron generar los resultados finales esperados en la aplicación.

El aplicativo logró cumplir con su segundo objetivo específico trabajando únicamente en su fase de prototipo con las redes sociales de Facebook, Google y YouTube. Las cuales se logró la comunicación con estas por medio de la interfaz de programación de aplicaciones la cual brindó toda la información pública y accesible al público.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Como recurso de seguridad se agregaron al aplicativo 3 opciones con las cuales el usuario puede rastrear, eliminar, restringir y administrar lo que suceda con su información. Se concluyo que la funcionalidad de estas medidas de seguridad fue satisfactorias mas no suficiente dependiendo del tipo de usuario que las utiliza y del manejo técnico que se le den.

18.2. Recomendaciones

Durante el proceso de investigación, recolección de datos e interpretación, se evidenciaron ciertos aspectos correlacionados con el tema en cuestión. Estos aspectos pueden llegar a hacer parte del proyecto en su paso de prototipo a beta dado que los resultados obtenidos inicialmente apuntaban a información un poco más imprecisa, pero en mayor cantidad, lo que da lugar un análisis mas profundo de la huella digital de la persona tratante.

También se pudo recolectar la suficiente información como para utilizar herramientas analizadoras de comportamiento, inclinaciones como por ejemplo culturales, artísticas, musicales entre otras. Que dan lugar para el desarrollo de aplicativos de análisis psicológico frente a las tecnologías de la información. Otro gran aspecto observado a tener en cuenta para el desarrollo del aplicativo, es la posibilidad de agregar otras dos redes sociales como lo son Twitter y LinkedIn, ya que la metodología utilizada para la comunicación, petición y recolección de datos. Son totalmente compatibles con las interfaces de programación de aplicación de estas redes sociales pasando así de 3 a 5 redes sociales.

Para la generación de datos fuera del aplicativo se consintió la idea de utilizar bases de datos que permiten la almacenarían de todas las bases de datos mencionadas y así categorizar, clasificar y organizar la información del usuario brindando la posibilidad e descargar un informe más completo y portable.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

19. Bibliografía

- Letelier, P., & Penadés, C. (15 de 1 de 2006). Metodologías ágiles para el desarrollo de software: eXtreme Programming (XP). Valencia, Valencia, España. Obtenido de http://www.cyta.com.ar/ta0502/b_v5n2a1.htm
- Contreras, N. (09 de 06 de 2016). *caracol.com.co*. Obtenido de [caracol.com.co](http://caracol.com.co/radio/2016/06/09/tecnologia/1465469190_389745.html): http://caracol.com.co/radio/2016/06/09/tecnologia/1465469190_389745.html
- Curran, D. (09 de 04 de 2018). *mundo.sputniknews.com*. Obtenido de [mundo.sputniknews.com](https://mundo.sputniknews.com/tecnologia/201803301077473660-google-datos-personales-historia-fotos/): <https://mundo.sputniknews.com/tecnologia/201803301077473660-google-datos-personales-historia-fotos/>
- Daray, E. (2017). un poco de la industria automotriz en latinoamerica. *revista todo motor*, 7.
- ELeven Paths. (2017). www.elevenpaths.com/es/labstools/foca-2/index.html. Obtenido de <https://www.elevenpaths.com/es/labstools/foca-2/index.html>
- ESET. (17 de 02 de 2017). *pulsosocial.com*. Obtenido de [pulsosocial.com](https://pulsosocial.com/2017/02/17/privacidad-83-usuarios-latinoamericanos-sienten-expuestos-redes-sociales/): <https://pulsosocial.com/2017/02/17/privacidad-83-usuarios-latinoamericanos-sienten-expuestos-redes-sociales/>
- Facebook API GRAPH. (2020). *developers.facebook.com*. Obtenido de <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/>
- Farfan Flores , L. (2016). To See or Not to See. Políticas de visibilidad en la web. *En-claves del pensamiento*, 105-124.
- Fernández Ramos , A. (19 de 11 de 2013). herramientas para el filtrado de contenidos en la World Wide Web, propuesta metodológica para su evaluación . Granada, Granada, España.
- García Gonzales , J. A. (6 de 11 de 2013). Revision sistematica de herramientas y metodos para las diferetntes fases del analisis de redes sociales en linea. Zacatecas, Zacatecas, Mexico.
- García Manuel , G., Eddy Borges , R., & García García, F. (18 de 6 de 2017). *university of stirling*. Obtenido de <https://dspace.stir.ac.uk/handle/1893/25849#.XpKzT5m22M9>
- Gonzalo Penela, C. (2015). Posicionamiento Web y dinámicas de información en motores de búsqueda: propuestas de análisis y estudio comparativo de visibilidad de contenidos digitales en el caso de procesos electorales. Barcelona, Barcelona, España.
- Google LLC. (2020). *developers.google.com/apis-explorer/*. Obtenido de <https://developers.google.com/apis-explorer/>
- Hernan Tolosa, G., Lavallen, P. J., Delvechio, T., Marrone, A., Tonin Monzon, F., Radelj, F., . . . Feuerstein, E. (2018). Estructuras de datos y algoritmos eficientes para búsquedas web y procesamiento de grandes datos. En G. Hernan Tolosa, P. J. Lavallen, T. Delvechio, A.

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Marrone, F. Tonin Monzon, F. Radeljak, . . . E. Feuerstein, *XX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2018, Universidad Nacional del Nordeste)*. (págs. 214-219). Nordeste: RedUNCI.

<https://webmii.com/>. (2020). *webmii.com/*. Obtenido de <https://webmii.com/>

Loaiza, D. A. (07 de 2012). *pnfiingenieriadesoftwaregrupocuatro.blogspot.com*. Obtenido de pnfiingenieriadesoftwaregrupocuatro.blogspot.com:
<http://pnfiingenieriadesoftwaregrupocuatro.blogspot.com/2012/07/bienvenidos-al-blog.html>

Londoño Roja , L. F., Tabares Morales , V., Rosecler Bez, M., & Duque Mendez, N. D. (22 de 9 de 2017). ANÁLISIS COMPARATIVO DE GUÍAS PARA EL DESARROLLO WEB ACCESIBLE. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 101-115.
doi:<http://dx.doi.org/10.18359/rcin.2683>

Molina Rios, J. R., Zea Ordoñez, M. P., Contenido Segarra, M. J., & Garcia Zerda, F. G. (2017). Metodologías de desarrollo en aplicaciones web. *3C Tecnología*, 54-71.

P, G. (sf). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de conceptodefinicion.de:
<https://conceptodefinicion.de/perfil/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de:
<https://definicion.de/seo/>

Prieto Álvarez, V. M. (2013). Arquitectura optimizada para un motor de búsqueda web eficiente crawling de contenido útil y actualizado . Coruña, Coruña, España.

Puebla, J. G. (2018). *universitat autonoma de barcelona*. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/190191>

Real Academia Española. (2019). Madrid, España.

Social Searcher Engine. (2020). *www.social-searcher.com*. Obtenido de <https://www.social-searcher.com/facebook-search/>

Spokeo Social Profile. (2020). *www.spokeo.com*. Obtenido de <https://www.spokeo.com/>

techopedia.com. (sf de sf de sf). *techopedia.com*. Obtenido de [techopedia.com](https://www.techopedia.com/definicion/5191/search-engine-results-page-serp):
<https://www.techopedia.com/definicion/5191/search-engine-results-page-serp>

WebMii. (2020). <https://webmii.com/>. Obtenido de <https://webmii.com/>

Wikipedia. (sf de sf de sf). *Wikipedia*. Obtenido de [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/HTML5):
<https://es.wikipedia.org/wiki/HTML5>

Wikipedia. (sf de sf de sf). *Wikipedia*. Obtenido de [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada):
<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Prototipo de recopilador web para información personal en diferentes redes sociales.

Zapata Montoya, G. L. (2012). Metáforas para navegar en la web. . *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación*, 109-116.