



# BARRIO ACTIVO



ALEJANDRO PATRICIO RIVERA QUEZADA

IGNACIO ANDRES GELDRES RIVERA



# RESUMEN DE CONTENIDOS



PROBLEMA

SOLUCION

OBJETIVOS

COMPETENCIAS

METODOLOGIAS

TECNOLOGIAS

FACTIBILIDAD



# PROBLEMA

JUNTA DE VECINOS

# SOLUCION

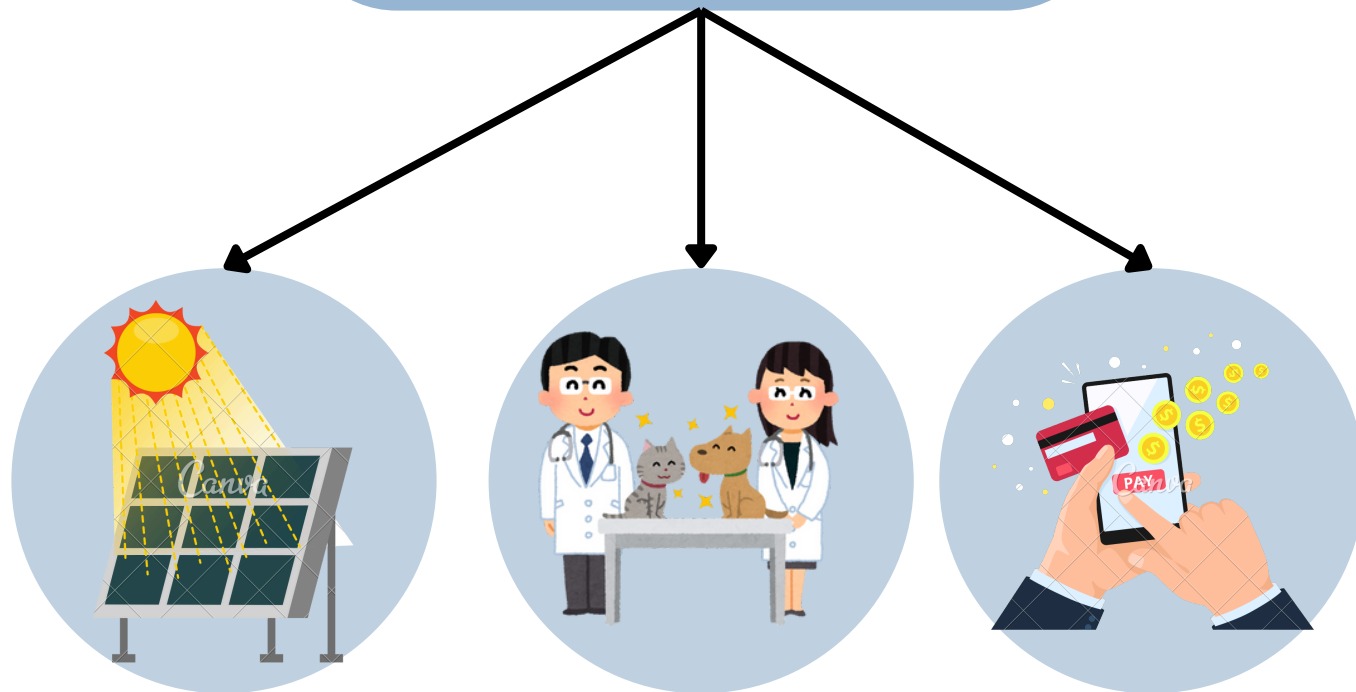
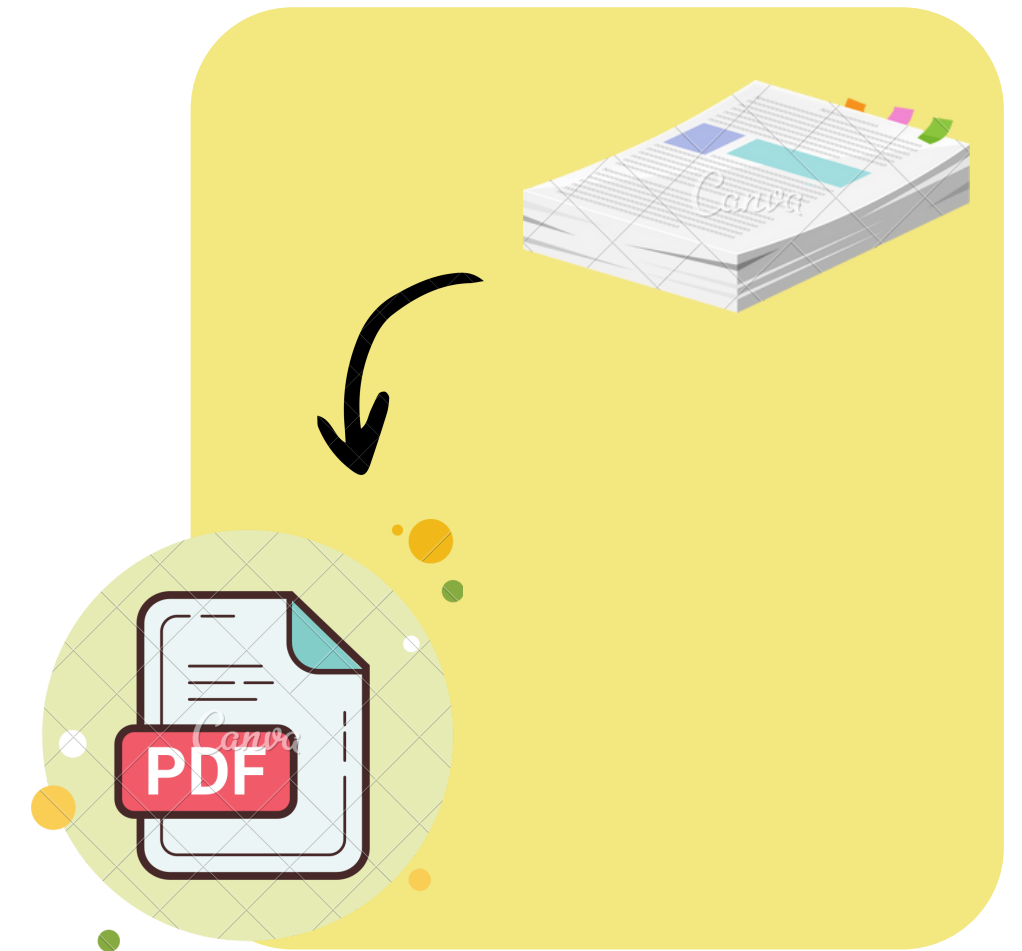
## ANUNCIOS



## INSCRIPCIONES



## CERTIFICADOS



# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Mejorar las diferentes áreas de gestión de la junta de vecinos



## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Inscripción de vecinos
- Papel de residencia
- Información de proyectos
- Inscripción de proyectos
- Manejo de información (eventos/noticias)



# COMPETENCIAS

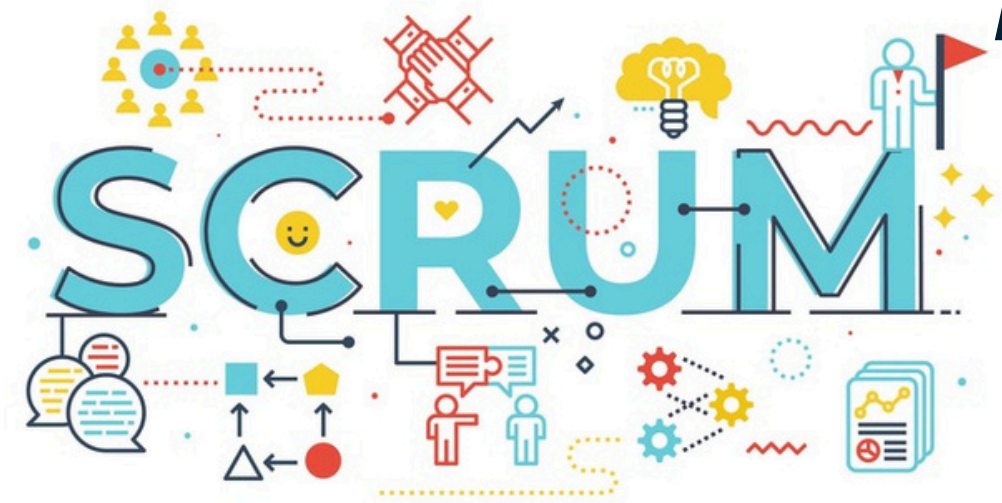
Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.

Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.

Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo con los requerimientos de la organización

Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria

# METODOLOGIA



## SPRINT 1

- DOCUMENTOS
- INSCRIPCIÓN

4 SEMANAS

## SPRINT 2

- MODULOS RESTANTES
- DISEÑO FINAL

4 SEMANAS

## SPRINT 3

- PRUEBAS

2 SEMANAS

# TECNOLOGIAS

BACKEND



FRONTEND



HTML



CSS





# ¿ES FACTIBLE?



- Tiempo (2 Meses aprox desarrollo)
- Recursos
- Facilidades
- Dificultades



¡MUCHAS  
GRACIAS!

