Unidad Territorial

Nombre: Bryan Andrés Barra González

Docente: Viviana Marcela Soto Vásquez

Fecha: 26-09-2024

Índice

1. Contexto ………………………………………………………………………………… 3

2. Objetivo ………………………………………………………………………………… 3

2.1 Objetivos específicos ……………………………………………………… 3

3. Relación proyecto APT competencias .……………………………………. 4

4. Relación proyecto APT intereses profesionales ……………………….. 4

5. Factibilidad ……………………………………………………………………………….. 4

5.1 Factores externos que facilitan su desarrollo ..…………………. 5

5.2 Factores externos que dificultan el desarrollo ……………………. 5

6. Conclusión ………………………………………………………………………………. 6

Contexto

Las juntas de vecinos en Chile desempeñan un papel crucial en la unificación social, por ello enfrentan desafíos de gestión y comunicación, esto se debe a lo poco que se utiliza las tecnologías en la organización. Con este proyecto buscamos solucionar la problemática con un sistema informático para optimizar sus procesos y mejorar la comunicación entre sus miembros. Facilitando la gestión de actividades y la comunicación.

Objetivo

Desarrollar una solución para mejorar la gestión y comunicación de la unidad territorial de una junta de vecinos.

Específicos:

-Desarrollar un sistema accesible multiplataforma.

-Inscripción de vecinos para una gestión más rápida de las solicitudes.

-Fomentar la participación de los vecinos en las actividades de junta de vecinos.

-Gestionar actividades, se implementará un calendario con los horarios disponibles de las canchas, salas, gym, clases, plazas.

-Automatizar las solicitudes de certificados, este proceso nos ayudara a reducir el tiempo.

-Facilitar la comunicación entre los miembros de la junta de vecinos y los residentes.

3

Relación proyecto APT con las competencias del perfil de egreso

En nuestro proyecto junta de vecinos, gestionamos una solución a la problemática relacionado a las cuatro competencias del perfil de egreso de un alumno de Analista Programador Computacional de Duoc UC. Con

Relación proyecto APT con mis intereses profesionales

Para poder realizar el proyecto APT, utilizare todos los conocimientos aprendidos durante el periodo de estudio de mi carrera en Duoc UC, los cuales la mayoría se relacionan directamente con mis intereses profesionales. Los ramos son: Desarrollo de aplicaciones de escritorio (JAVA), programación de aplicaciones móviles (ionic-angular), base de datos (Oracle SQL). Diseño y gestión de requisitos (Documentación),

Ingeniería de software (Arquitectura).

Factibilidad

Para poder llevar a cabo nuestro proyecto debemos considerar que se basa en tener más factores que faciliten nuestro trabajo, en este caso, nuestros factores son positivos, lo cual nos ayuda para saber que tendremos una buena proyección a lo largo del desarrollo, además de realizar las pruebas pertinentes para obtener un software de calidad.

4

Factores externos que facilitan su desarrollo:

-Automatización de tareas:

-Fomento de la participación

-Mejora la comunicación y difusión de noticias

-Tecnologías a la vanguardia

-Gestión eficiente

-Facilidad de uso y accesibilidad

-Adaptabilidad y estabilidad

Factores externos que dificultan el desarrollo

-Cambios de normativa

-Limitaciones técnicas de los usuarios

-Feedback negativo de los usuarios

El tiempo estimado del semestre para realizar nuestro proyecto es de 3 meses y 2 semanas, con 5 horas asignadas a la semana. Con este tiempo se logra terminar un software de calidad.

Para construir nuestra aplicación usaremos los siguientes materiales: Notebook Dell latitude 9520 y servidor Host del proyecto.

Metodología

La metodología que usare para este proyecto es ágil (scrum). Esta metodología fue elegida por la retroalimentación activa de parte del usuario y posibles cambios en componentes y en el backend.

5

Conclusión

Con el desarrollo de la planificación de este proyecto, podemos decir, que el proceso de la junta de vecinos funciona bien, pero demoran más del tiempo esperado, para solucionar esto lo logramos con la automatización de algunas tareas, utilizando las tecnologías para llevar a cabo este proyecto, en este caso una aplicación web multiplataforma.

6