



# PRESENTACIÓN PORTAFOLIO TÍTULO “SENIORINTERACT”

INGENIERÍA INFORMÁTICA  
ESCUELA DE INFORMÁTICA Y  
TELECOMUNICACIONES  
SEDE PUENTE ALTO  
2025



## INTEGRANTES:



```
3 require File.expand_path('../config/environment', __FILE__)
4 # Prevent database truncation if the database needs
5 # clearing before tests
6 abort("The Rails environment is running in production mode!
7 require 'spec_helper'
8 require 'rspec/rails'

9 require 'capybara/rspec'
10 require 'capybara/rails'

11 Capybara.javascript_driver = :webkit
12 Category.delete_all; Category.create!
13 Shoulda::Matchers.configure do |match|
14   config.integrate do |with|
15     with.test_framework :rspec
16     with.library :rails
17   end
18 end

19 # Add additional requires below this line to include
20 # more frameworks! Be sure to remove any unneeded
21 # require statements before the end of the block
22 #
23 # Requires supporting files within the same directory
24 # as spec/support/ and its subdirectories
25 # run as spec files by default. This means you can
26 # in _spec.rb will both be required and runtime
27 # run twice. It is recommended that you only do
28 # end with _spec.rb. You can configure
# action on the command line via
# --require foo/bar
```



### ANGEL ROJAS

- ANALISTA PROGRAMADOR / DISEÑADOR
- REALIZAR ANÁLISIS Y FUNCIONAL Y TÉCNICO. DESARROLLAR CÓDIGO DE LA APLICACIÓN SEGÚN REQUERIMIENTOS.



### VICENTE SEPÚLVEDA

- JEFE DE PROYECTO / DISEÑADOR.
- LIDERAR Y DEFINIR EL LINEAMIENTO DEL PROYECTO.



### MARIANA MENDEZ

- ADMINISTRADORA DE BASE DE DATOS
- DISEÑAR Y ADMINISTRAR LA BASE DE DATOS



### BENJAMIN HIDALGO

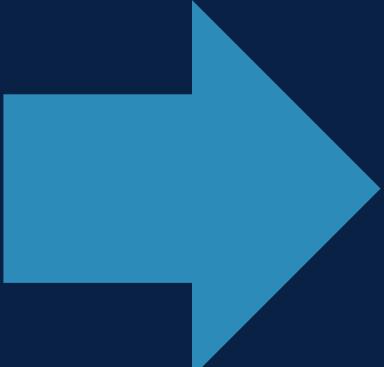
- ENCARGADO DE CALIDAD Y TESTING
- DISEÑAR Y PLANIFICAR SISTEMAS DE PRUEBAS



## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### PROBLEMÁTICA

MUCHOS ADULTOS MAYORES TIENEN DIFICULTADES PARA DESENVOLVERSE EN ENTORNOS DIGITALES, YA QUE LAS PLATAFORMAS ACTUALES NO CONSIDERAN SUS NECESIDADES DE ACCESIBILIDAD NI USABILIDAD. ESTO LIMITA SUS OPORTUNIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL Y APRENDIZAJE, GENERANDO RIESGOS DE AISLAMIENTO, PÉRDIDA DE MOTIVACIÓN Y DETERIORO COGNITIVO



### PROUESTA DE SOLUCIÓN

SE DESARROLLARÁ UNA PÁGINA WEB LLAMADA SENIORINTERACT LA CUAL PLANTEA UNA PLATAFORMA WEB INCLUSIVA Y SEGURA QUE INTEGRA VIDEOLLAMADAS, CHATS EN TIEMPO REAL, JUEGOS COGNITIVOS Y CONTENIDOS CULTURALES. SU DISEÑO INTUITIVO Y ACCESIBLE BUSCA PROMOVER LA SOCIALIZACIÓN, EL APRENDIZAJE CONTINUO Y EL BIENESTAR EMOCIONAL, APORTANDO A LA INCLUSIÓN DIGITAL DE LOS ADULTOS MAYORES.

## OBJETIVO GENERAL

DESARROLLAR E IMPLEMENTAR UNA PLATAFORMA WEB ACCESIBLE Y SEGURA QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN SOCIAL, EL APRENDIZAJE Y LA RECREACIÓN DE ADULTOS MAYORES, REDUCIENDO LAS BRECHAS DIGITALES Y FOMENTANDO SU INCLUSIÓN SOCIAL Y BIENESTAR.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- IDENTIFICAR NECESIDADES DIGITALES Y DE ACCESIBILIDAD DE ADULTOS MAYORES PARA ORIENTAR EL DISEÑO.
- DEFINIR UNA ARQUITECTURA SIMPLE Y FÁCIL DE USAR, PRIORIZANDO NAVEGACIÓN CLARA Y LEGIBLE.
- ESTABLECER LINEAMIENTOS DE ACCESIBILIDAD Y SEGURIDAD, INCLUYENDO ROLES Y PERMISOS ADECUADOS.
- PLANIFICAR Y EJECUTAR PRUEBAS CON USUARIOS REALES PARA VALIDAR USABILIDAD Y ESTABILIDAD DEL SISTEMA.
- DEFINIR CRITERIOS DE SUPERVISIÓN Y MONITOREO QUE PERMITAN EVALUAR EL USO Y MEJORAR LA PLATAFORMA.



## ALCANCES

### QUE HACE EL SISTEMA:

- DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA WEB RESPONSIVA.
- IMPLEMENTACIÓN DE MÓDULOS PRINCIPALES:
  - AUTENTICACIÓN Y GESTIÓN DE USUARIOS.
  - VIDEOOLLAMADAS GRUPALES MEDIANTE INTEGRACIÓN CON DAILY.CO.
  - CHAT EN TIEMPO REAL CON SOPORTE PARA TEXTO Y EMOJIS.
  - JUEGOS COGNITIVOS Y DIDÁCTICOS ORIENTADOS A ADULTOS MAYORES.
  - GESTIÓN DE ACTIVIDADES Y EVENTOS
  - PANEL DE ADMINISTRACIÓN Y MODERACIÓN DE USUARIOS Y CONTENIDOS.
  - GENERACIÓN DE REPORTES BÁSICOS.
- DISEÑO DE INTERFACES ACCESIBLES Y AMIGABLES, APLICANDO PRINCIPIOS DE USABILIDAD PARA ADULTOS MAYORES.
- INTEGRACIÓN DE SERVICIOS EN LA NUBE.
- ENTREGA DE MANUALES Y CAPACITACIÓN BÁSICA A ADMINISTRADORES Y MODERADORES DEL SISTEMA.
- INTEGRACIONES CON SISTEMAS DE SALUD U ORGANISMOS EXTERNOS.



## ALCANCES

### QUE NO HACE EL SISTEMA:

- DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES NATIVAS (ANDROID/IOS).
- INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES EXTERNAS (FACEBOOK, INSTAGRAM, WHATSAPP).
- SISTEMAS DE COMERCIO ELECTRÓNICO O PASARELAS DE PAGO.
- FUNCIONALIDADES AVANZADAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (CHATBOTS, ASISTENTES VIRTUALES).

# LISTA DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

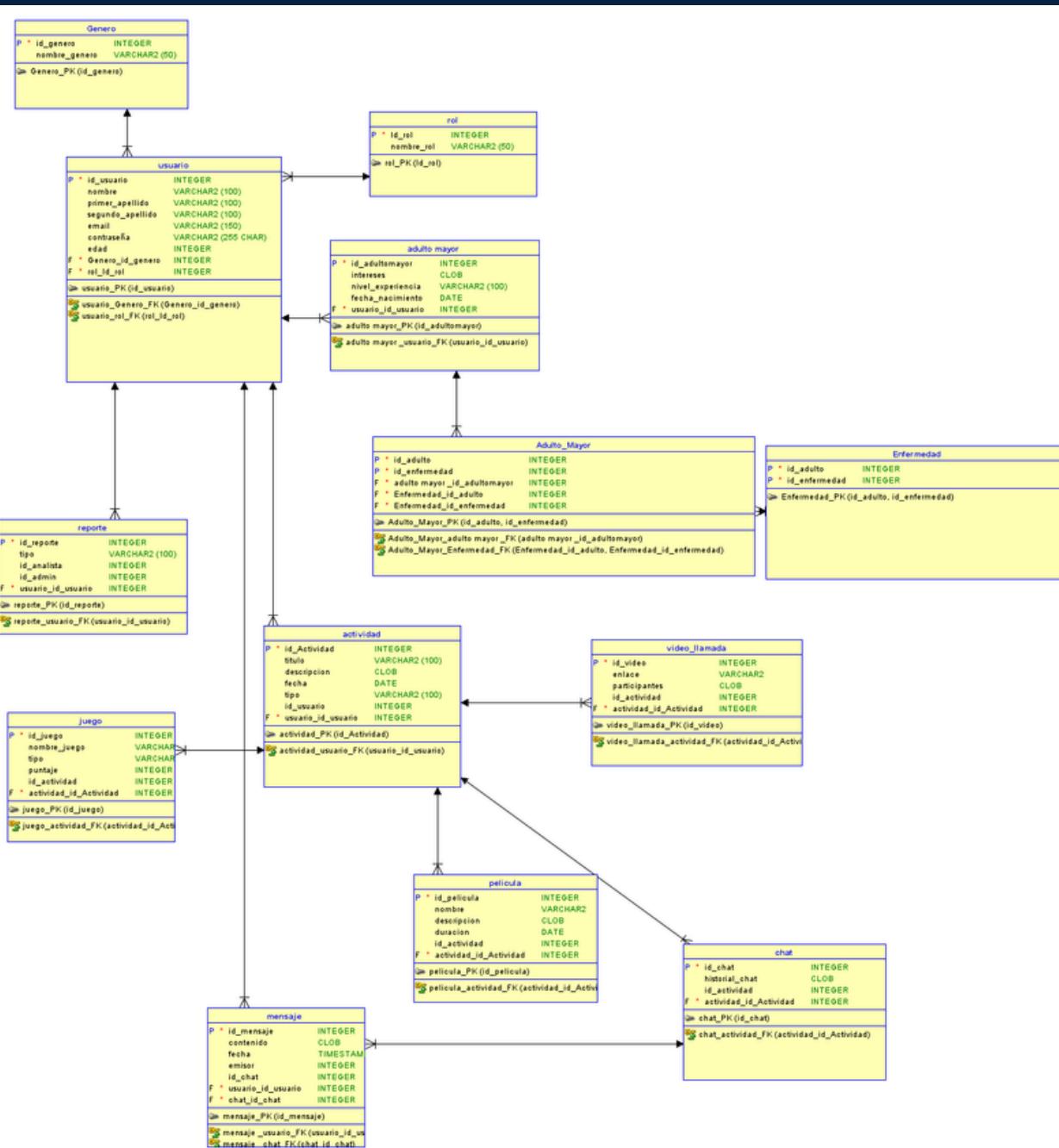
-  INICIO DE SESIÓN → ACCESO SEGURO AL SISTEMA PARA USUARIOS REGISTRADOS.
-  REGISTRO DE USUARIOS → PERMITE QUE NUEVOS USUARIOS SE UNAN A LA PLATAFORMA.
-  GESTIÓN DE ROLES → DEFINE PERMISOS Y JERARQUÍAS DENTRO DEL SISTEMA.
-  MANTENEDOR DE USUARIOS → ADMINISTRACIÓN COMPLETA DE LA INFORMACIÓN DE USUARIOS.
-  MANTENEDOR DE ACTIVIDADES → CREACIÓN Y GESTIÓN DE ACTIVIDADES Y EVENTOS.
-  VIDEOLLAMADAS GRUPALES → COMUNICACIÓN EN TIEMPO REAL ENTRE MÚLTIPLES USUARIOS.
-  REPORTES DE PARTICIPACIÓN → GENERACIÓN DE MÉTRICAS PARA SEGUIMIENTO Y CONTROL.

# LISTA DE REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

- 🌐 DISEÑO RESPONSIVO Y ACCESIBLE → ADAPTADO A PC, TABLET Y MÓVIL, CON INTERFAZ CLARA, LEGIBLE Y AJUSTE DE FUENTE PARA ADULTOS MAYORES.
- 🔒 SEGURIDAD Y RESPALDO → AUTENTICACIÓN POR RUT, CIFRADO DE DATOS, CONTROL DE ACCESO POR ROLES Y COPIAS AUTOMÁTICAS DE SEGURIDAD.
- ⚙️ ARQUITECTURA MODULAR Y MANTENIMIENTO → MÓDULOS INDEPENDIENTES QUE FACILITAN ACTUALIZACIONES, ESCALABILIDAD Y MANTENIMIENTO SIN INTERRUPCIONES.
- ⚡ ALTO RENDIMIENTO Y DISPONIBILIDAD → OPERACIONES RÁPIDAS, RESULTADOS PRECISOS Y FUNCIONAMIENTO ESTABLE LAS 24 HORAS DEL DÍA.
- 🔗 INTEROPERABILIDAD Y PERSONALIZACIÓN → INTEGRACIÓN CON SERVICIOS EXTERNOS MEDIANTE APIS REST O SOAP, DESARROLLADA A MEDIDA PARA FUTURAS MEJORAS.
- 🎨 EXPERIENCIA DE USUARIO → NAVEGACIÓN INTUITIVA, MENÚS CLAROS Y FORMULARIOS SIMPLES QUE GARANTIZAN FACILIDAD DE USO PARA TODOS LOS USUARIOS.

# DISEÑO DEL SISTEMA

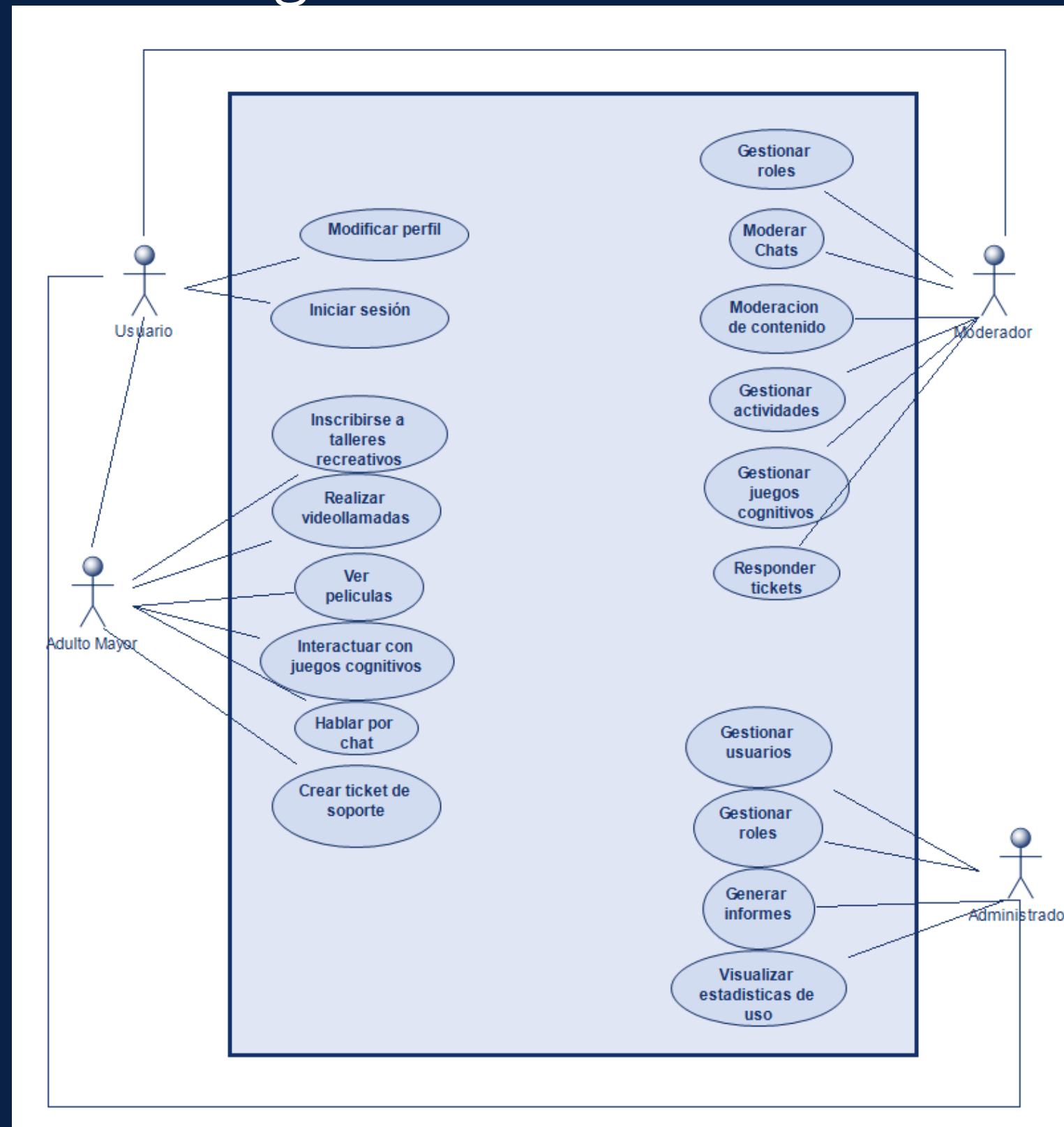
## Modelo datos relacional





# DISEÑO DEL SISTEMA

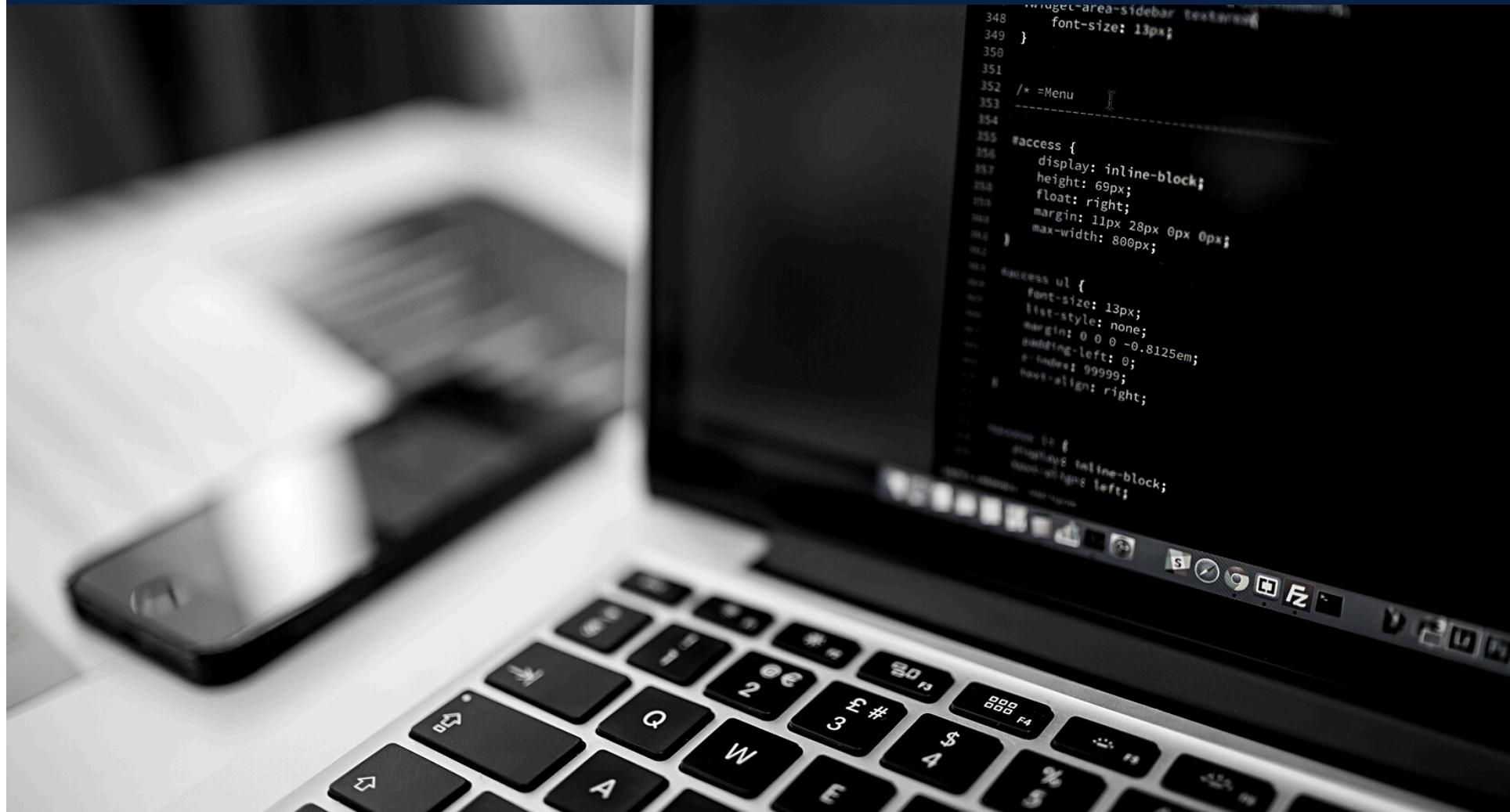
## Diagrama de caso de uso



<u>Nombre Fase</u>	<u>Fechas</u>
Proyecto aprobado y planificado	11/08/2025 - 20/08/2025
Diseño y documentación validados	21/08/2025 - 03/09/2025
Desarrollo 100% completado	04/09/2025 - 24/11/2025
Sistema probado y validado	25/11/2025 - 28/11/2025
Proyecto entregado y cerrado oficialmente	01/12/2025 - 05/12/2025

# PLANIFICACIÓN

## Cronograma de los hitos significativos del proyecto



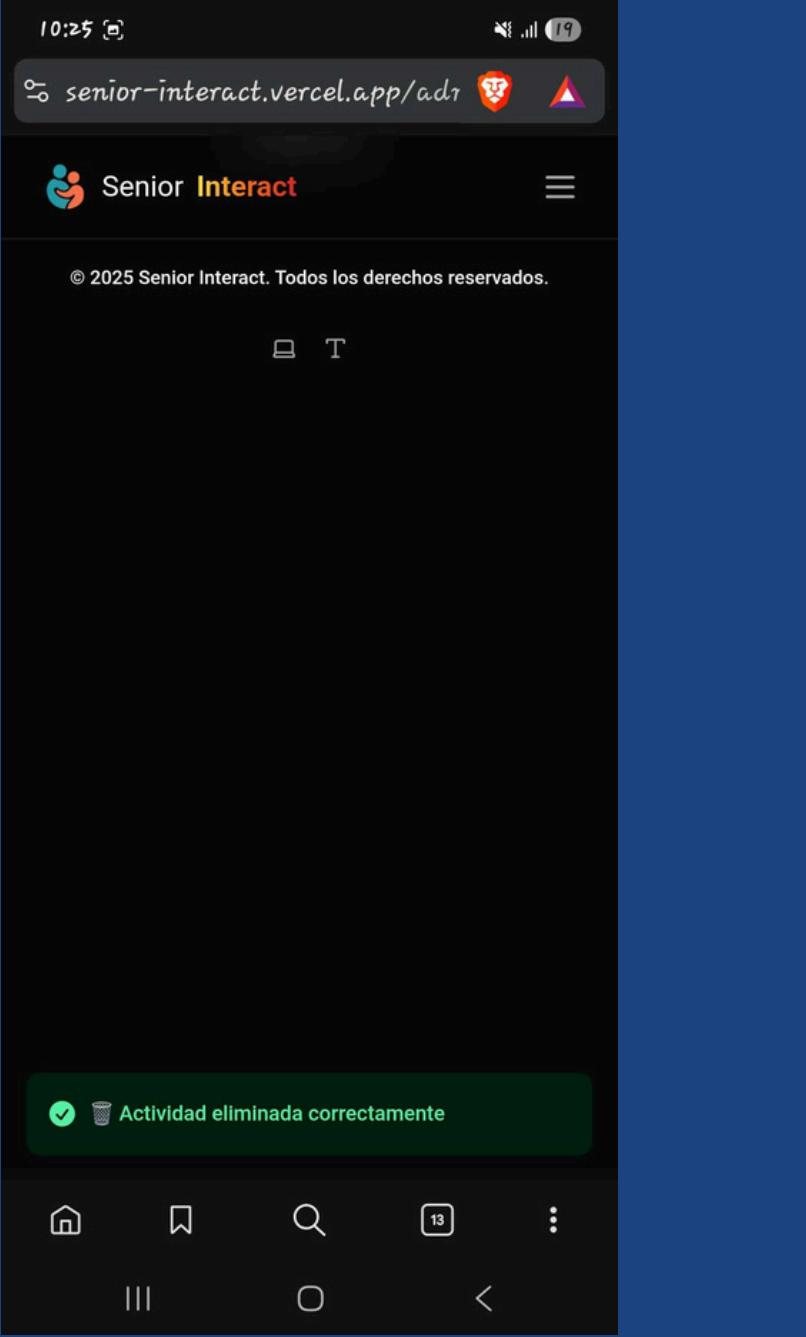
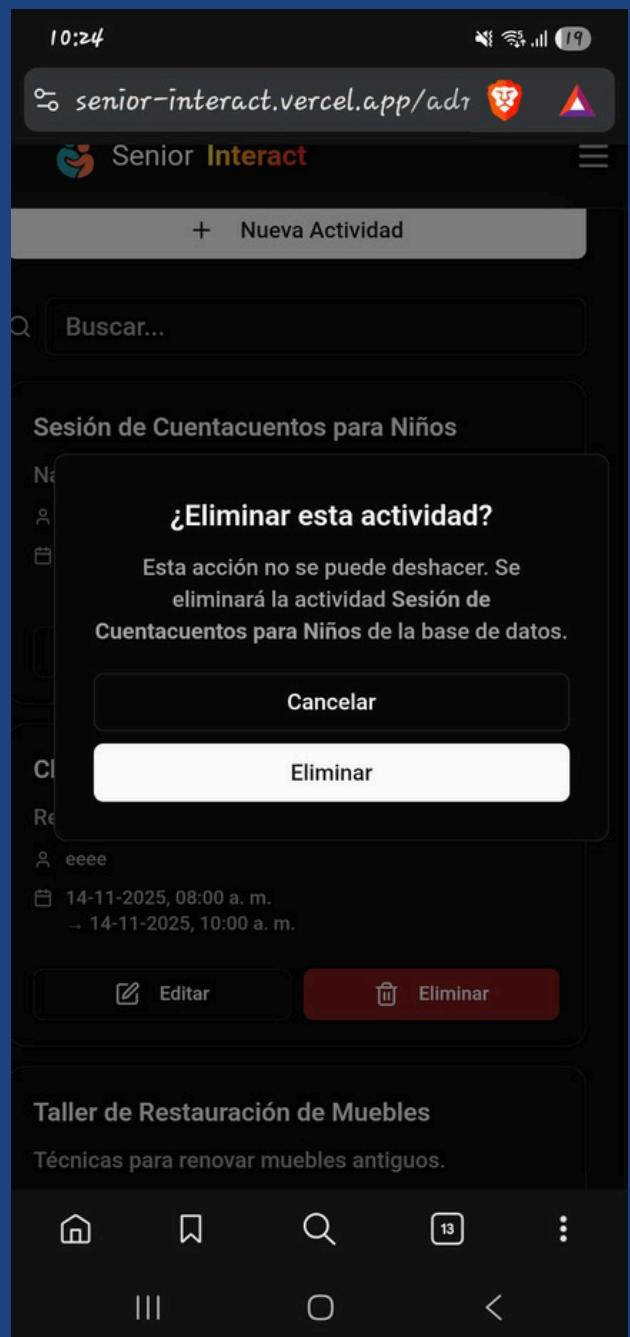
## TECNOLOGÍAS DEL DESARROLLO

- ❖ Next.js → Framework de React para desarrollo web full-stack, con SSR y rutas dinámicas.
- 💾 Supabase + PostgreSQL → Base de datos relacional y backend como servicio.
- 📷 Cloudinary → Gestión, optimización y entrega de imágenes en la nube.
- 🔒 Supabase Auth → Autenticación y manejo de usuarios integrada con la base de datos.
- ✉️ Resend → Servicio de envío de correos transaccionales y notificaciones.
- 🏠 lucide-react → Librería de íconos liviana y personalizable para React.
- 🎨 Tailwind CSS → Framework de estilos utility-first para diseño rápido y responsive.
- ❖ shadcn/ui → Colección de componentes de interfaz listos para usar con Tailwind.
- 📊 html2canvas + jsPDF → Captura de vistas en el navegador y exportación a PDF.
- 🎥 Daily.co → Plataforma para videollamadas y streaming en tiempo real.

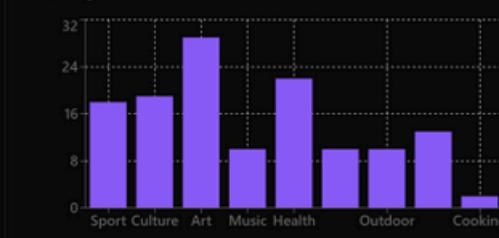
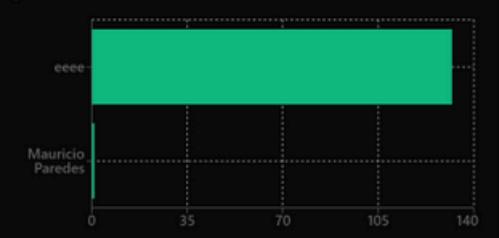
# PLAN DE PRUEBAS

## DESARROLLO

Prueba de interrupcion electrica



Exportar la informacion de la tabla a un archivo

Reporte de Actividades					
Reporte generado automáticamente por el sistema					
Resumen Ejecutivo					
Total Actividades	133	Programadas	Activas	2	En progreso
Finalizadas	131	Completadas	Finalizadas	131	Categorías
Categorías	9	Típos diferentes			
Por Categoría					
					
Sport	Culture	Art	Music	Health	Outdoor
Top Moderadores					
					
Mauricio Paredes					
Registro de Actividades					
#	Título	Categoría	Moderador	Inicio	Estado
1	Clase de Natación para Adultos	Sport	eeee	17-11-2025	Activo
2	Sesión de Cuentacuentos para Niños	Culture	eeee	16-11-2025	Finalizada
3	Taller de Fabricación de Velas	Art	eeee	16-11-2025	Finalizada
4	eeeeq11	Music	Mauricio Paredes	16-11-2025	Activo
5	Clase de Entrenamiento Funcional	Sport	eeee	15-11-2025	Finalizada
6	Taller de Teñido Natural de Telas	Art	eeee	15-11-2025	Finalizada
7	Clase de Ultimate Frisbee	Sport	eeee	14-11-2025	Finalizada
8	Charla sobre Historia del Arte	Culture	eeee	14-11-2025	Finalizada
9	Taller de Caligrafía Artística	Art	eeee	13-11-2025	Finalizada



DEMOSTRACIÓN DEL  
PROTOTIPO O RESULTADO  
DEL PROYECTO

<https://senior-interact.vercel.app/>



## REFLEXIÓN FINAL

Lecciones Aprendidas y Obstáculos presentados con la Experiencia.

1. ¿Cuáles fueron los principales obstáculos que se vivieron como equipo?
2. ¿Cómo los evitaría para un próximo proyecto?
3. ¿Cuáles fueron los casos más complejos en desarrollar?
4. ¿Perciben un crecimiento en su capacidad para desarrollar proyectos informáticos reales?
5. ¿Cuáles fueron los principales auto-aprendizajes que han logrado en el proceso?

MUCHAS GRACIAS

DuocUC



```
render() {
  return (
    <React.Fragment>
      <div className="py-5">
        <div className="container">
          <Title name="our" title="product">
            <div className="row">
              <ProductConsumer>
                {(value) => {
                  |   console.log(value)
                }}
              </ProductConsumer>
            </div>
          </div>
        </div>
      </React.Fragment>
```