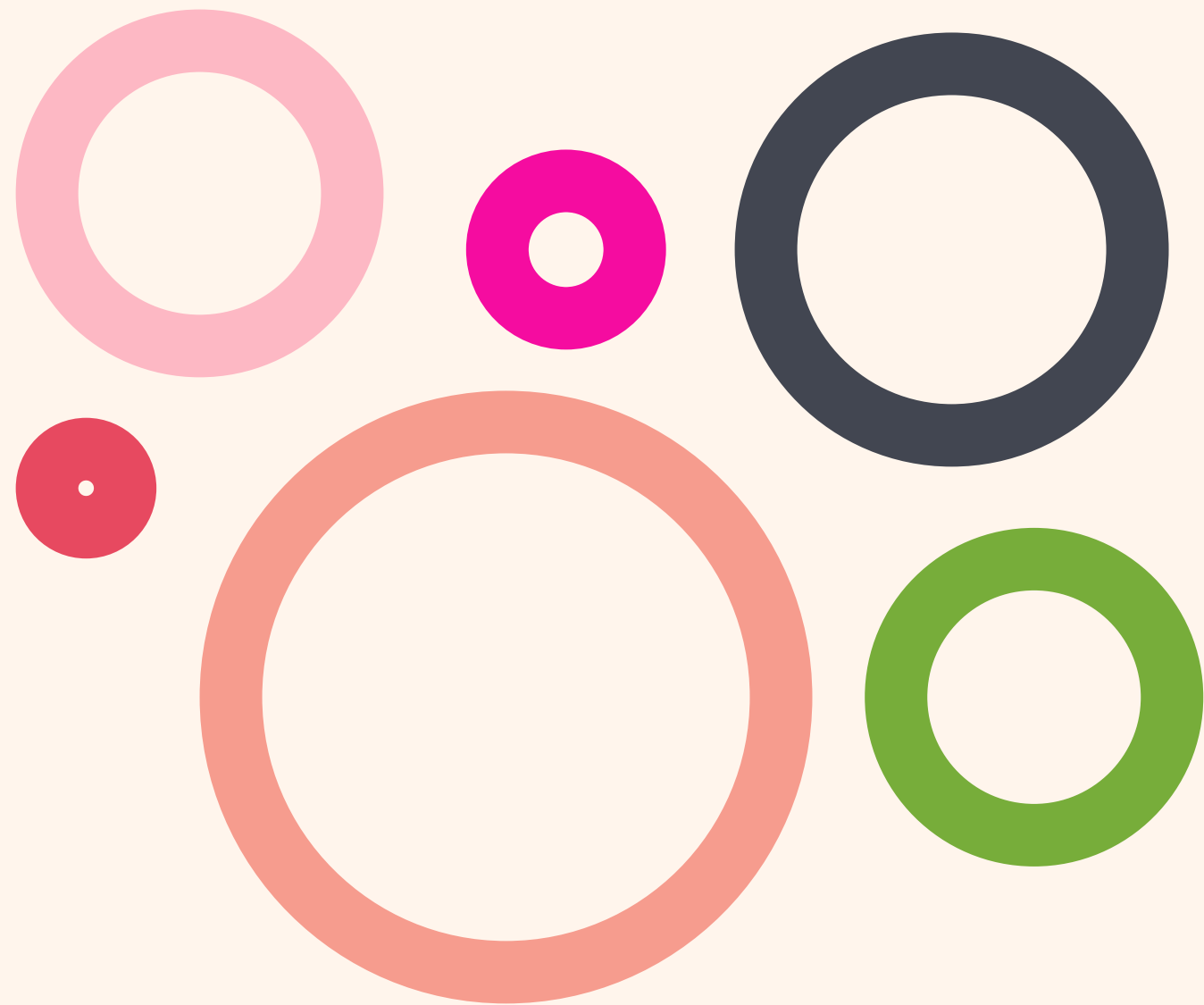


Yatu-Color-car

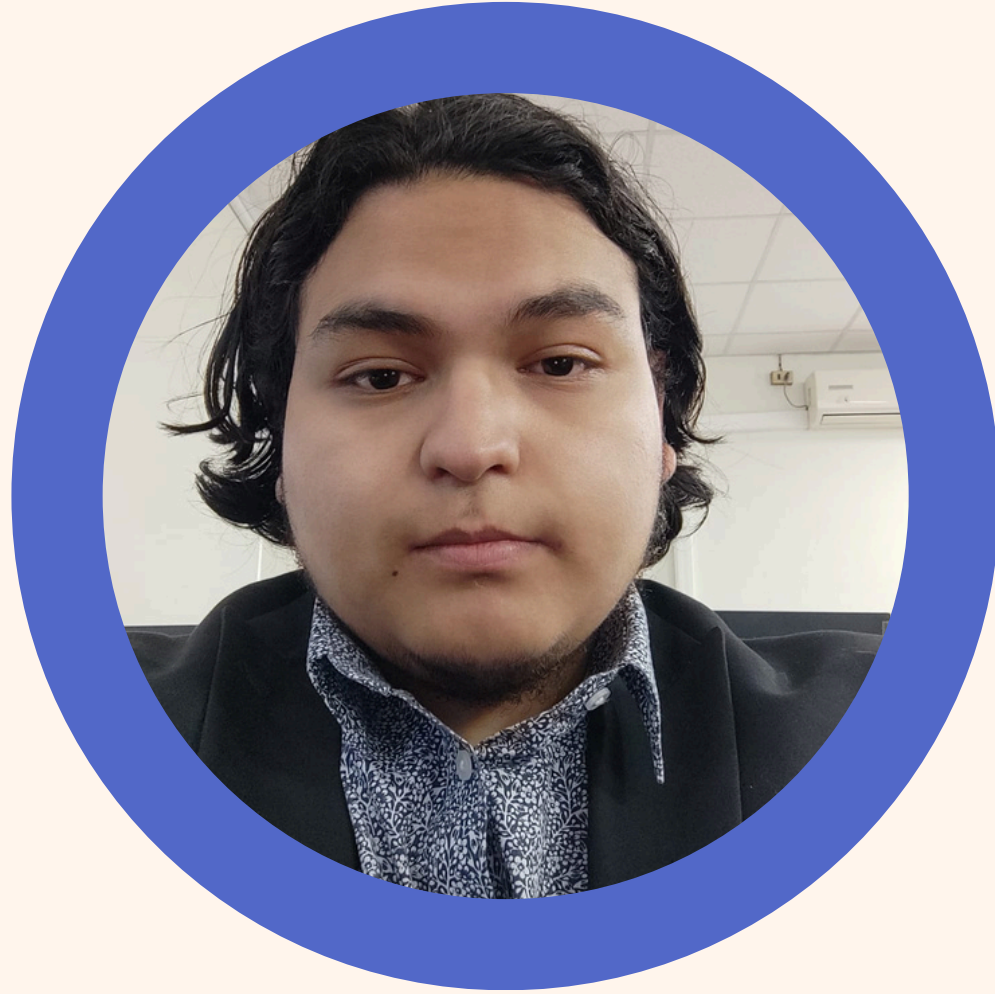


INDICE



- Integrantes
- Contexto.
- Alcance y limitantes del proyecto
- Justificacion
- Metodologia
- BPMN
- RoadMap(cronograma).
- Herramientas utilizadas
- Prototipo
- Preguntas.

INTEGRANTES



- Documentacion.
- Arquitectura.
- Testeo de pruebas.
- Recoleccion de datos



- Programador FullStack
- Entrenamiento IA.
- Base de Datos.



- Jefe de Proyecto.
- Testeo de Pruebas.

CONTEXTO

Con la salida de las nuevas tecnologías en la industria de pintura automotriz. Las empresas se han visto forzadas a actualizar y utilizar nuevas herramientas del mercado para agilizar el ritmo de trabajo de los coloristas.





yatu



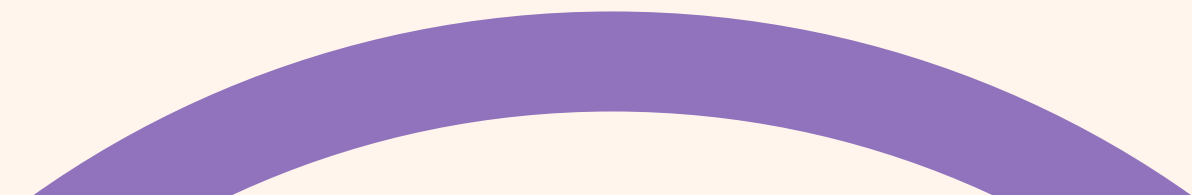


ALCANCE DEL PROYECTO

- Entregar una alternativa tecnologica.
- Implementar IA a la industria de P.A.



LIMITANTES DEL PROYECTO

- Dinero. (api, host, equipos para entrenamiento IA)
 - Tiempo
- 

¿CUALES SON LAS TECNOLOGIAS ACTUALES?



METODOLOGIA

LOS 5 PRINCIPIOS DE LA METODOLOGÍA KANBAN



VISUALIZACIÓN

1



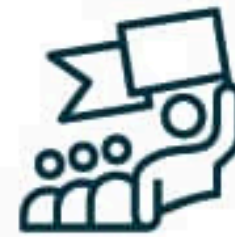
PRIORIZACIÓN

2



MEJORA
CONTINUA

3



LIDERAZGO
EN TODOS
LOS NIVELES

4

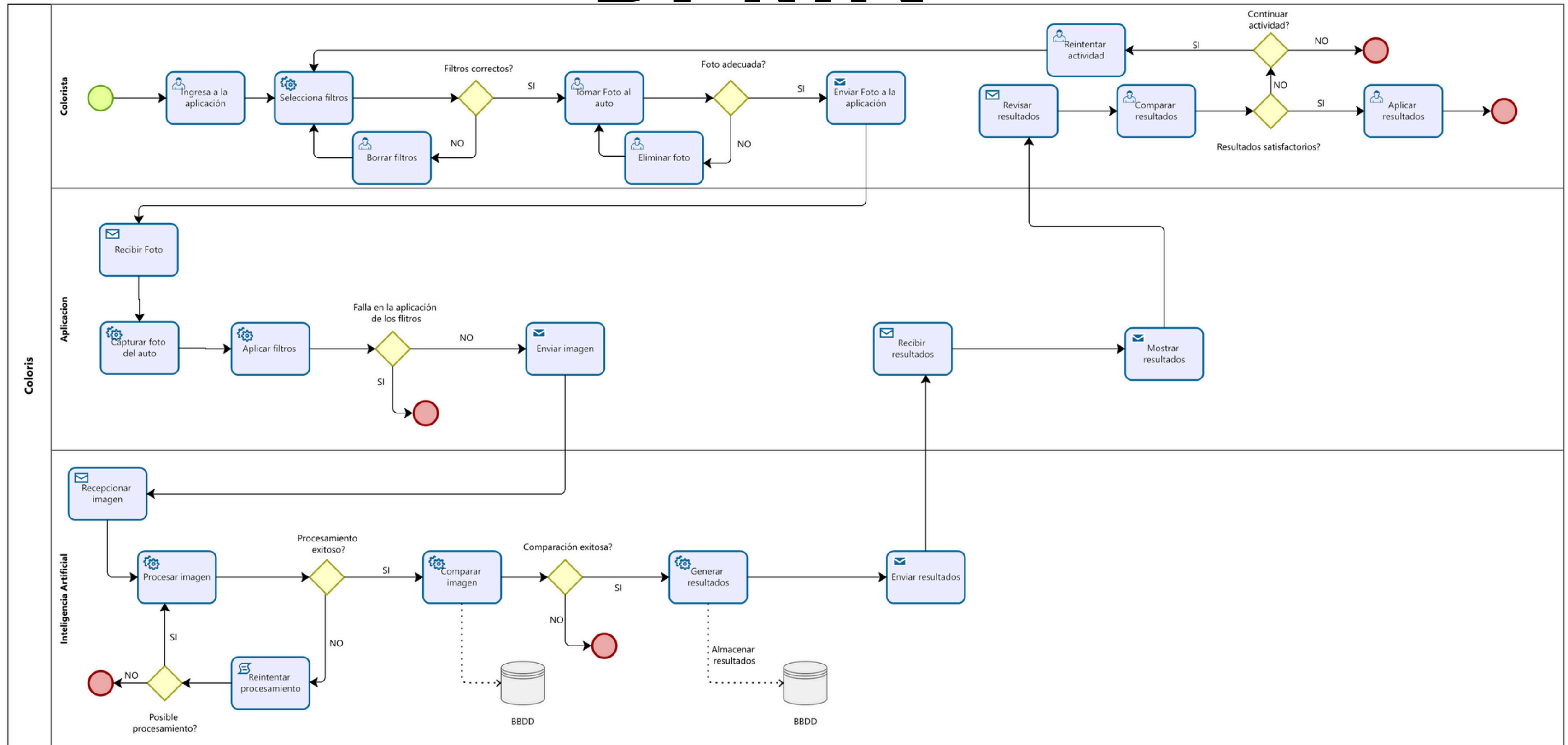


CALIDAD
GARANTIZADA

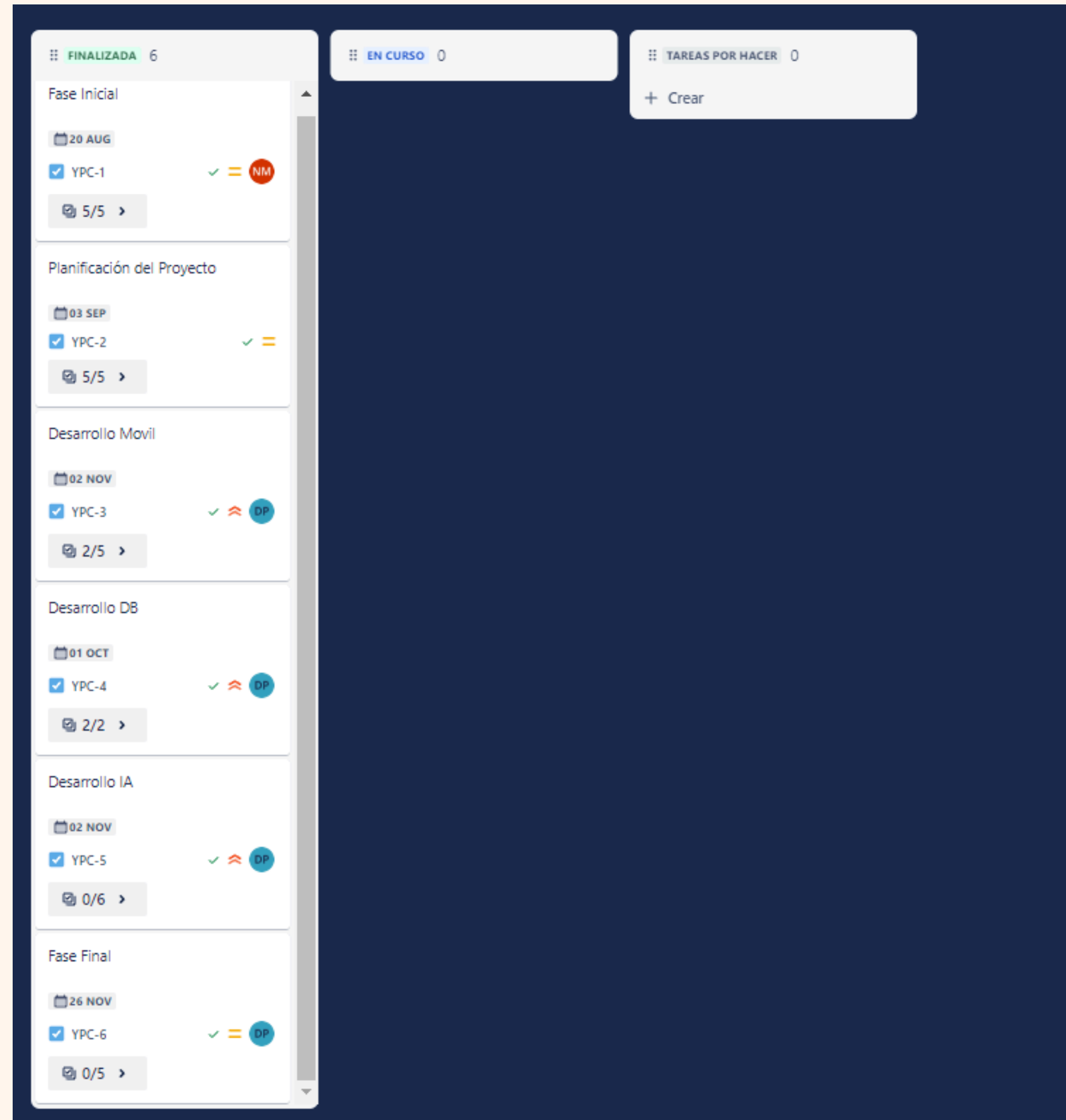
5



BPMN



TABLERO



ROADMAP

Elementos	AGO	SEP	OCT	NOV
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-1 Fase Inicial	<div>✓</div>			
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-2 Planificación del Proyecto	<div> ✓</div>			
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-3 Desarrollo Movil		<div><div>DP</div> ✓</div>		
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-4 Desarrollo DB		<div><div>DP</div> ✓</div>		
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-5 Desarrollo IA		<div><div>DP</div> ✓</div>		
> <input checked="" type="checkbox"/> YPC-6 Fase Final			<div><div>DP</div> ✓</div>	
+ Crear				

HERRAMIENTAS UTILIZADAS





PROTOTIPO

<https://yatucolor.netlify.app/login.html>

OBSTACULO

- Base de datos

¿Preguntas?



Gracias por su atencion

