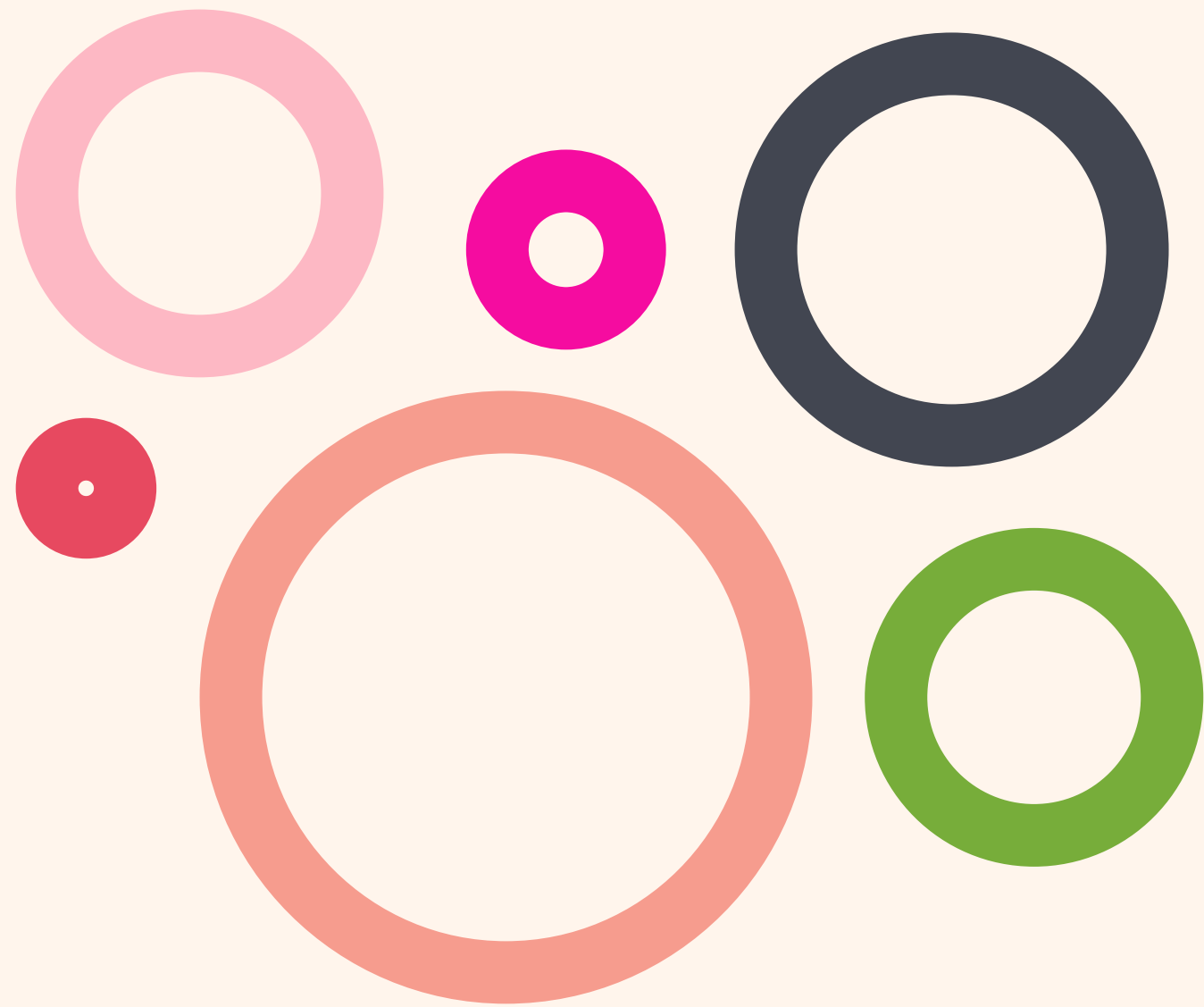


# Proyecto Capstone

Nombres: Nicolas Madrid.  
Felipe Guzmán.  
Diego Urzúa.

# INDICE



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

# INTEGRANTES



Diego Urzua

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



Felipe Guzman

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



Nicolas Madrid

- 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.**






# 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
- 



# ¿PARA QUE ES NUESTRO PROYECTO? (JUSTIFICACIÓN)



# METODOLOGIA

## LOS 5 PRINCIPIOS DE LA METODOLOGÍA KANBAN



VISUALIZACIÓN

1



PRIORIZACIÓN

2



MEJORA  
CONTINUA

3



LIDERAZGO  
EN TODOS  
LOS NIVELES

4



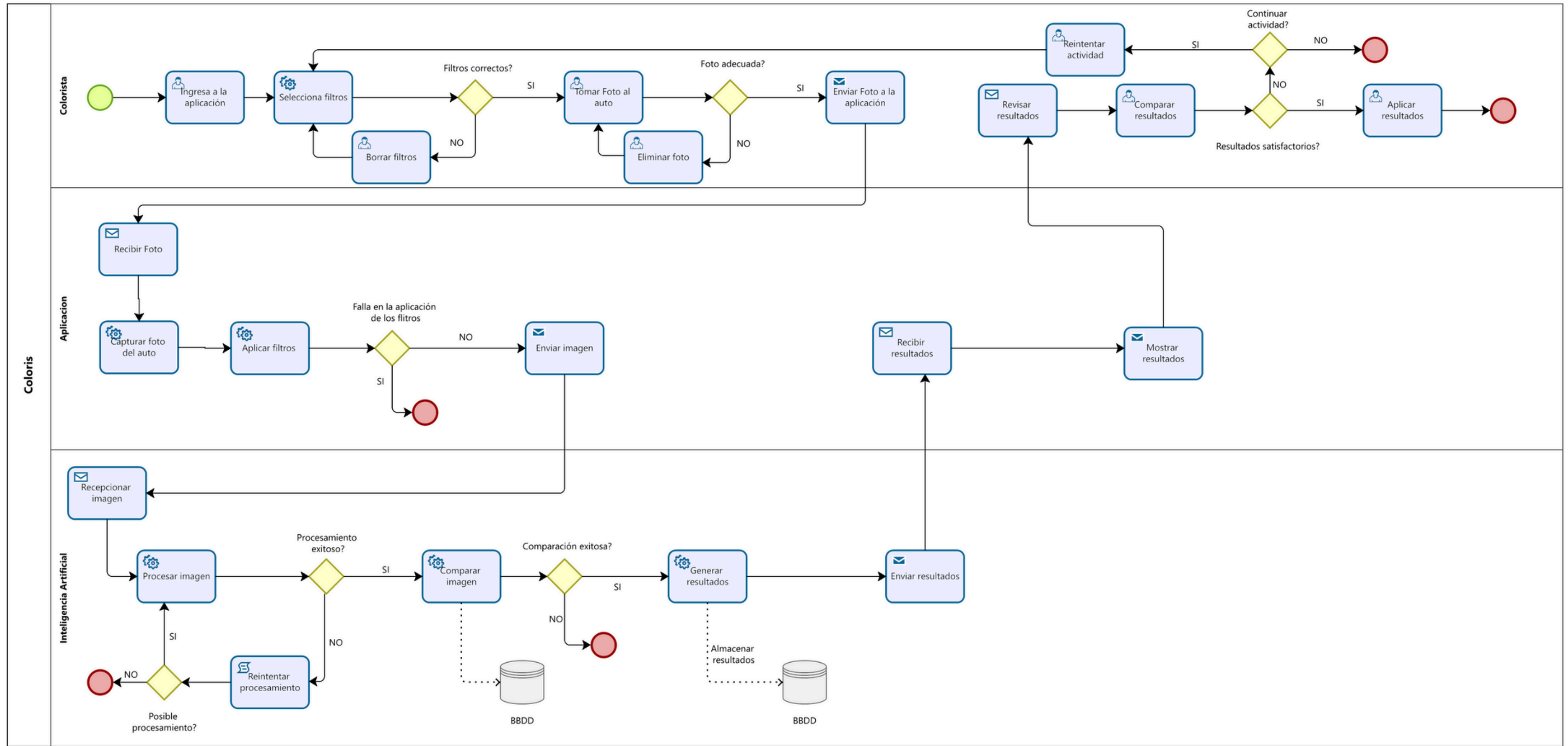
CALIDAD  
GARANTIZADA

5



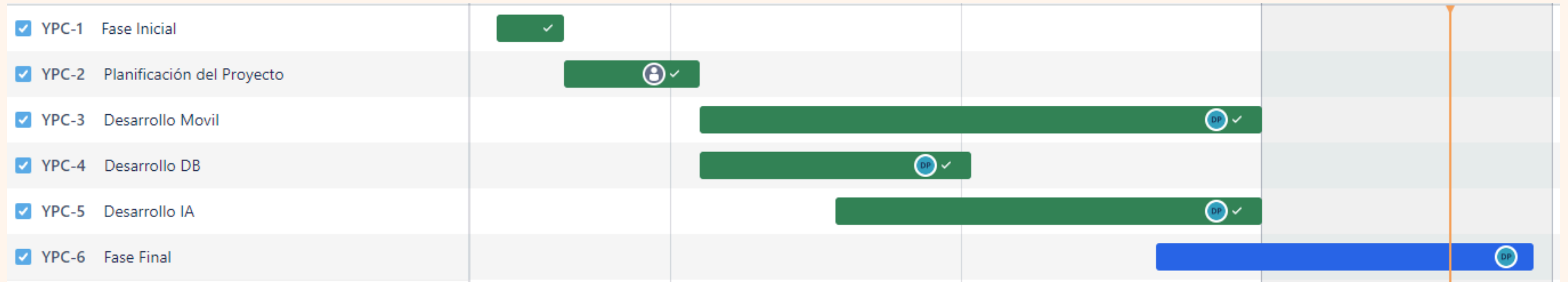


# BPMN





# ROADMAP



# HERRAMIENTAS UTILIZADAS





# PROTOTIPO

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

# OBSTACULO

- Base de datos



¿Preguntas?



Gracias por su atencion

