

### ORDEN DE CONSTRUCCIÓN CASA vs SOLUCION SISTEMA

|  |  |
|--|--|
| <p>1. COMPRAR TERRENO</p> <p>2. CONTRATACIÓN DE ALBAÑIL, MAESTRO DE OBRAS O ARQUITECTO</p> <p>3. REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE (CARACTERISTICAS Y NECESIDADES)</p> <p>4. RESTRICCIONES, RECURSOS (FINANCIEROS, TIEMPO, HUMANOS TANTO LOS QUE VAN A HABITAR LA CASA COMO LOS QUE LA VAN A CONSTRUIR, ETC), ESTADO DEL TERRENO</p> <p>5. REALIZAR PROPUESTAS FINAL (PLANO DE OBRA DE CONSTRUCCION, PLANO DE ALCANTARILLADO, PLANO PARA INSTALACION ELECTRICA, PLANO DE RED DE COMUNICACIONES). ADEMAS ES AQUI DONDE SE ESPECIFICARA LA UBICACIÓN DE COCINA, COMEDOR, BAÑO(S), RECAMARAS, ENTRE OTROS<br/>NOTA: EN ESTE PUNTO SE DIALOGA DUEÑO-ALBAÑIL/ARQUITECTO PARA REALIZAR CIERTAS, PRUEBAS Y CAMBIOS NECESARIOS QUE VAYAN SURGIENDO SOBRE LA MARCHA HASTA DEFINIR LA PROPUESTA FINAL (AUNQUE ESTO NO QUIERE DECIR QUE SEA LA MEJOR, PUES CON EL TIMEPO SE PUEDEN REALIZAR ALGUNOS CAMBIOS Y EL PLANO DEBE DE SER CAPAZ DE SOPORTAR ALGUN TIPO DE CAMBIO QUE SEGURAMENTE SERA MINIMO PERO IMPORTANTE).</p> <p>6. ESTABLECER TIPO, CALIDAD Y CANTIDAD DE MATERIAL QUE SE REQUIERE PARA CONSTRUIR LA CASA; PUES DEPENDIENDO DEL PRESUPUESTO, PRUEBAS Y CONFIANZA QUE EXISTA SE DECIDIRA QUE MATERIAL SE VA A COMPRAR.</p> <p>7. NIVELAR Y COMPACTAR EL TERRENO EN EL CUAL SE VA A CONSTRUIR LA CASA</p> | <p>1.- TENER EL PROBLEMA A RESOLVER</p> <p>2.- CONTRATACION DE PROGRAMADOR, CONSULTORIA, ETC</p> <p>3.- PLATICA DE REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA, QUE ES LO QUE VAMOS A RESOLVER, ETC</p> <p>4.- RESTRICCIONES DE TIEMPO Y DINERO PARA LLEVAR A CABO EL DESARROLLO DEL SISTEMA</p> <p>5.- PROPUESTA DE COMO RESOLVER EL PROBLEMA CON DETERMINADO SISTEMA.<br/>AKI SE PUEDE PROPONER YA ALGUNA SOLUCION CON METODOS ENTENDIBLES COMO LO ES UML, DFD, ENTRE OTROS. ADEMAS EN ESTA PARTE PODEMOS DESARROLLAR PRUEBAS, CAMBIOS QUE SURJAN EN LA PLATICA CON EL CLIENTE, ADEMAS DETERMINAR EL TIPO O METODO QUE VAMOS A UTILIZAR PARA EVITAR PENALIZACIONES TANTO DEL USUARIO COMO DEL DESARROLLADOR O CONSULTOR</p> <p>6.- ESTABLECER COTIZACIÓN, METODO DE DESARROLLO, TIEMPO; PUES DEPENDIENDO DE TIEMPO Y PRESUPUESTO SE DESARROLLARA UN SISTEMA QUE VAYA DE ACUERDO A ESTOS MISMOS</p> <p>7.- DETERMINAR LA PLATAFORMA DE DESARROLLO Y EL GESTOR DE BD (OPCIONAL) PARA NO TENER</p> |
|--|--|

|   |  |
|---|--|
| <p>8. EXCAVACION Y CONSTRUCCIÓN PARA REALIZAR LA CISTERNA SI VA A SER SUBTERRANEA (OPCIONAL)</p> <p>9. COLOCACIÓN DE LA TUBERIA DE DESAGUE Y SUMINISTRO DE AGUA QUE EXISTIRA DE MANERA SUBTERRANEA Y QUE CLARO NO AFECTARA A CORTO, MEDIANO Y A LARGO PLAZO.</p> <p>10. REALIZAR CIMIENTOS Y MAMPOSTERIA SEGUN EL PLANO (TOMAR EN CUENTA GROSOR Y ALTURA DE ESTA)</p> <p>11. CONSTRUCCIÓN DE LAS CADENAS QUE VAN SOBRE LA MAMPOSTERIA</p> <p>12. COLOCACIÓN DE PAREDES, MUROS Y CASTILLOS, CADENAS (TRABES, OCULTAS) TOMANDO EN CUENTA LOS ESPACIOS DE LAS VENTANAS Y PUERTAS SEGUN EL PLANO.</p> <p>13. COLOCAR LOS CONDUCTOS PARA LA INSTALACION ELECTRICA (SUMINISTRO DE ENERGIA ELECTRICA, TOMANDO EN CUENTA LOS LUGARES O ESPACIOS EN LO QUE SERA NECESARIO COLOCAR LAMPARAS O FOCOS PARA LA ILUMINACIÓN, CONEXIONES, CONTACTOS, ENTRE OTROS). ADEMAS EN ESTE PASO TAMBIEN SE COLOCARAN LOS CONDUCTOS O TUBERIA PARA EL AGUA Y DRENAJE</p> <p>14. CONSTRUIR LA LOZA PARA LA PRIMERA PLANTA</p> <p>15. REALIZAR LOS PASOS 12, 13 Y 14 PARA LA SEGUNDA PLANTA</p> <p>16. CONSTRUCCIÓN DE LOS LUGARES, PLATAFORMAS O BANCOS EN LOS QUE SE COLOCARAN LOS DEPOSITOS DE AGUA SOBRE EL SEGUNDO PISO</p> <p>17. COLOCAR LOS PISOS (SOLO DE CEMENTO PARA DESPUES COLOCAR EL AZULEJO SEGUN SEA EL CASO)</p> <p>18. DETALLAR BAÑO(S) Y COCINA</p> | <p>PROBLEMAS (COMPATIBILIDADES).</p> <p>8.- CRFEAR LAS ESPECIFICACIONES ADECUADAS Y LAS TAREAS QUE SE VAN A REALIZAR ANTES DE COMENZAR A PROGRAMAR.</p> <p>9.- LO MISMO QUE LA ANTERIOR.</p> <p>10.-MODULAR TRABAJO PARA EVITAR ERRORES EN LA BASE DEL SISTEMA (DOCUMENTACION) DURANTE EL DESARROLLO.</p> <p>11.- MISMO QUE EL ANTERIOR</p> <p>12.- LLEVAR A CABO MÉTODOS DE ANALISIS Y DISEÑO (REALIZAR PRUEBAS DE MANERA CONTINUA)</p> <p>13.- DESARROLLAR LAS CONEXIONES NECESARIAS CON DETERMINADOS SISTEMAS EXISTENTES PARA NO DEJAR HUECOS U HOYOS EN EL SISTEMA.</p> <p>14.- VALIDAR PARAMETROS, VARIABLES, ARGUMENTOS, ENTRE OTROS.</p> <p>16.- REALIZAR FUNCIONES SEGURAS Y DETALLAR EL DISEÑO, QUE SEA DE FACIL USO</p> <p>17.- MODIFICAR, MEJORAR INTERFAZ ENTRE OTROS.</p> <p>18.- FINALIZAR CON DETALLES DE</p> |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| <p>(SUMINISTRO DE AGUA CALIENTE Y FRIA)</p> <p>19. PINTAR Y DECORAR LA CASA TANTO EL INTERIOR COMO EL EXTERIOR</p> <p>20. COLOCACIÓN DE PUERTAS, VENTANAS, DOMOS(INCLUIR CRISTALES)</p> <p>21. COMENZAR CON EL O LOS JARDIN(ES), PLANTAS, PASTO ENTRE OTROS SEGUN EL GUSTO DEL CLIENTE</p> <p>22. DETALLAR LO QUE VAYA SURGIENDO SOBRE LA MARCHA Y LO QUE EL CLIENTE DECIDA</p> <p>23. AMUEBLAR LA CASA</p> <p>24. REALIZAR PRUEBAS DE COMODIDAD Y ESPACIOS, EN CASO DE QUE SEA NECESARIO REALIZAR CAMBIOS EN LA MANERA DE AMUEBLAR Y ESPACIOS DE DESCANSO.</p> <p>25. HABITAR LA CASA</p> <p>26.- DAR MANTENIMIENTO CADA DETERMINADO TIEMPO.</p> | <p>SISTEMA</p> <p>19.- ARREGLAR COLORES, FORMAS DE LOS OBJETOS(BOTONES, CAJAS DE TEXTO...)</p> <p>20.- IGUAL AL ANTERIOR</p> <p>21.- IGUAL AL ANTERIOR</p> <p>22.- REALIZAR MODIFICACIONES NECESARIAS Y REQUERIDAS POR EL CLIENTE.</p> <p>23.- PROBAR EL SISTEMA CON DATOS MAS SERIOS Y DIFERENTES QUE LOS QUE METE EL PROGRAMADOR</p> <p>24.- IGUAL AL ANTERIOR</p> <p>25.- PONER A FUNCIONAR EL SISTEMA</p> <p>26.- DAR MANTENIMIENTO AL SISTEMA SEGUN SE REQUIERA.</p> |
|---|---|