

GUÍA DE USUARIO: AUTOMATIZACIÓN DE PROCESOS DE NORMATIVIDAD

*Autores: Laura Sofía Pazos Forero y
Andrés Eduardo Durán*



**INGENIERÍA
CIVIL**

AGREGAR PROYECTO



La interfaz **agregar proyecto**, es la que se encarga de la funcionalidad de incorporar un nuevo proyecto. Este consiste en una interfaz básica en la que se adiciona un identificador de proyecto único, es decir, que no ha sido usado anteriormente, y un nombre de proyecto. Después de añadir estas variables, se procede a dar clic en **cargar**.

Agregar Proyecto Normatividad Dashboard

Registro de Proyectos

Registrar Proyecto

1. Id Proyecto
2. Nombre Proyecto
3. Cargar

1. INGRESO DE ID DE PROYECTO

En la ventana de ingreso id proyecto, se debe agregar el identificador del proyecto, el cual será un número único e irrepetible.

2. INGRESO NOMBRE PROYECTO

En la ventana de ingreso nombre proyecto se debe agregar un nombre con el cual se quiere identificar el proyecto, se recomienda escoger un nombre único y específico para el proyecto que se va a desarrollar.

3. BOTÓN CARGAR

Se debe oprimir el botón cargar una vez se haya ingresado el identificador de proyecto y nombre de proyecto

PESTAÑA NORMATIVIDAD



Agregar Proyecto Normatividad Dashboard

Subida de archivos

Buscar con ID

1. Id Proyecto:*
2. Matricula Lote:*
3. Referencia Catastral:*
4. Ciudad:*
- Region:
- Departamento:
5. Uso y ocupación de edificio:*
6. Proceso BIM:*

Verificar ID

Subir documentos

7. Referencia Catastral:* Ninguno archivo selec.
8. Certificado de tradicion y libertad:* Ninguno archivo selec.
9. Requisitos de radicacion:* Ninguno archivo selec.
10. Normatividad basica:* Ninguno archivo selec.
11. Formulario unico nacional: Ninguno archivo selec.
12. Requiere Consulta Regional
13. Requiere Consulta local adicional
14.

1. INGRESO DE ID DE PROYECTO

En la ventana de ingreso id proyecto, se debe agregar el identificador del proyecto, el cual será un número único e irrepitible.

2. INGRESO MATRICULA LOTE

En la ventana de ingreso matricula lote, se debe agregar la matricula del lote donde se realizara la construcción.

3. INGRESO REFERENCIA CATASTRAL

En la ventana de ingreso **Referencia catastral**, se debe agregar la referencia catastral del lote donde se realizará la construcción.

4. INGRESO CIUDAD

En la ventana de **Ingreso Ciudad**, se debe escoger la ciudad donde esta se realizará el proyecto.

5. INGRESO TIPO DE EDIFICACIÓN

En la ventana de ingreso tipo edificación, se selecciona el tipo de edificación que se va a realizar

6. INGRESO USOS O PROCESOS BIM

En la ventana de ingreso Usos o procesos BIM, se selecciona el tipo de procesos BIM que se esta realizando.

7. SELECCIONAR ARCHIVO REFERENCIA CATASTRAL

En la ventana de seleccionar archivo de referencia catastral, se adjuntara el documento de referencia catastral.

8. SELECCIONAR ARCHIVO DE CERTIFICADO DE TRADICIÓN Y LIBERTAD

En la ventana de seleccionar archivo de certificado de tradición y libertad, se adjuntara el documento de certificado de tradición y libertad.

9. SELECCIONAR ARCHIVO REQUISITOS DE RADICACIÓN

En la ventana de seleccionar archivo de requisitos de radicación, se adjuntara el documento de requisitos de radicación.

10. SELECCIONAR ARCHIVO NORMATIVIDAD BÁSICA

En la ventana de seleccionar archivo de Normatividad Básica, se adjuntara el documento de normatividad básica.

11. SELECCIONAR ARCHIVO FORMULARIO ÚNICO NACIONAL

En la ventana de seleccionar archivo de formulario único nacional, se adjuntara el documento de formulario único nacional.

12. BOTÓN DE REQUERIR CONSULTA REGIONAL

Este botón solo debe habilitarse cuando se requiere una ***consulta regional*** en el proyecto, al habilitarse se deben agregar los documentos correspondientes adicionales. En el caso de no requerir ***consulta regional*** no se debe habilitar.

13. BOTÓN DE REQUERIR CONSULTA LOCAL ADICIONAL

Este botón solo debe habilitarse cuando se requiere una ***consulta local adicional*** en el proyecto, al habilitarse se deben agregar los documentos correspondientes adicionales, de no requerir consulta local adicional no se debe habilitar.

14. BOTÓN DE CARGAR

Este botón se debe oprimir, cuando todos los ítems anteriores se hayan llenado con la información correspondiente y adicionalmente se hayan seleccionado los archivos, de lo contrario el software reportará un error.

PESTAÑA DASHBOARD



Agregar Proyecto Normatividad Dashboard

Dashboard

Buscar proyecto

7. Id Proyecto 2

Datos

Matricula Lote 1289318309128

Referencia Catastral 30198239128290

Ciudad Barrancabermeja

Region Región Centro Oriente

Departamento Santander

2. Buscar

2_casa sofia

Esquema basico Ir a la carpeta 3.

01- NORMATIVIDAD Ir a la carpeta 4.

6_Casa ruitoque A.20.68.001 B.09.02.01 L.09 Formulario Único Nacional v2 5.

6. Descargar Editar 7.

6_Casa ruitoque A.20.68.001 B.09.02.01 L.09 Certificado de Tradición y Libertad 5.

6. Descargar Editar 7.

6_Casa ruitoque A.20.68.001 B.09.02.01 L.09 Requisitos de radicación 5.

6. Descargar Editar 7.

1. INGRESO DE ID DE PROYECTO

En la ventana de ingreso ***ID proyecto***, se debe agregar el identificador del proyecto, el cual será un número único e irrepetible.

2. BOTÓN BUSCAR

Este botón debe oprimirse después de seleccionar el ***ID proyecto***, al oprimir se mostrarán los datos cargados de matrícula lote, referencia catastral, ciudad, región y departamento, adicionalmente en la parte derecha de la pantalla cargara la jerarquización de carpetas y los respectivos archivos subidos anteriormente.

3. BOTÓN IR A LA CARPETA ESQUEMA BÁSICO

Al oprimir el botón ***ir a la carpeta***, esta desplegara los archivos que almacena dentro de ella.

4. BOTÓN IR A LA CARPETA NORMATIVIDAD

Al oprimir el botón de **ir a la carpeta**, se redireccionará a la carpeta en el entorno común de datos.

5. BOTÓN CORRESPONDIENTE A CADA ARCHIVO

Al oprimir el botón donde se indica **el nombre del archivo**, este procederá a abrirse en una nueva pestaña.

6. BOTÓN DESCARGAR

Al oprimir el botón **descargar**, este descargará el archivo en el computador o dispositivo por el cual se está accediendo al aplicativo.

7. BOTÓN EDITAR

Al oprimir el botón **editar**, se abrirá una nueva ventana, donde se debe seleccionar el nuevo archivo a reemplazar, al seleccionarlo este se subirá y actualizará.