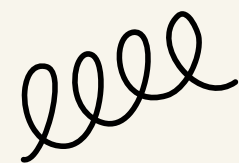
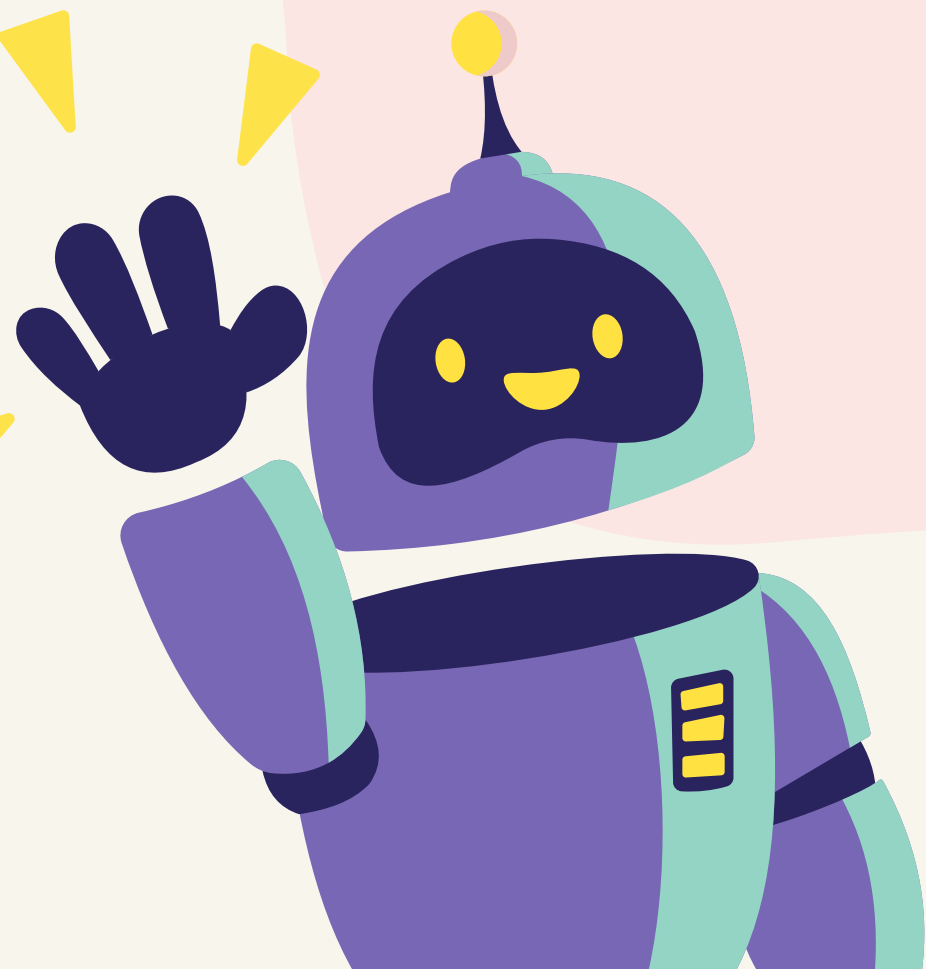


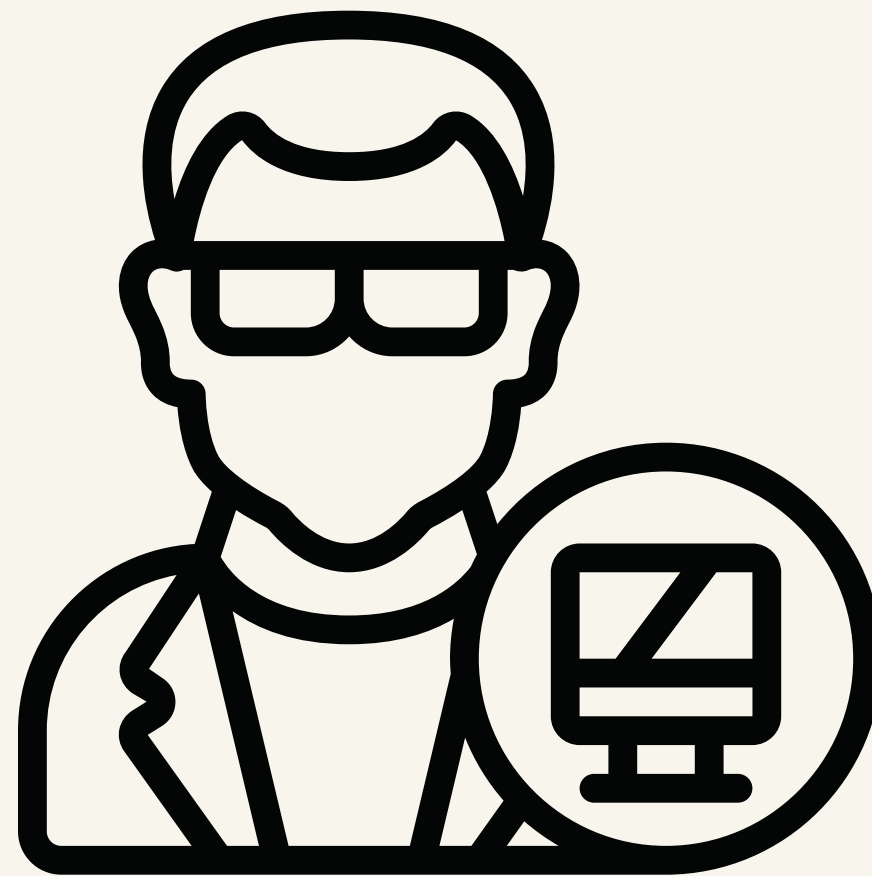
# BANCO DE TIEMPO COMUNITARIO



# CONTENIDO

- 01** PRESENTACIÓN
- 02** PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO
- 03** SOLUCIÓN PROPUESTA
- 04** OBJETIVOS DEL PROYECTO
- 05** UNIDADES DE COMPETENCIA
- 06** METODOLOGÍA
- 07** SPRINTS
- 08** TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS
- 09** DEMOSTRACIÓN
- 10** IMPACTO Y BENEFICIOS
- 11** CONCLUSIÓN Y LECCIONES APRENDIDAS

# DESARROLLADOR FULL STACK

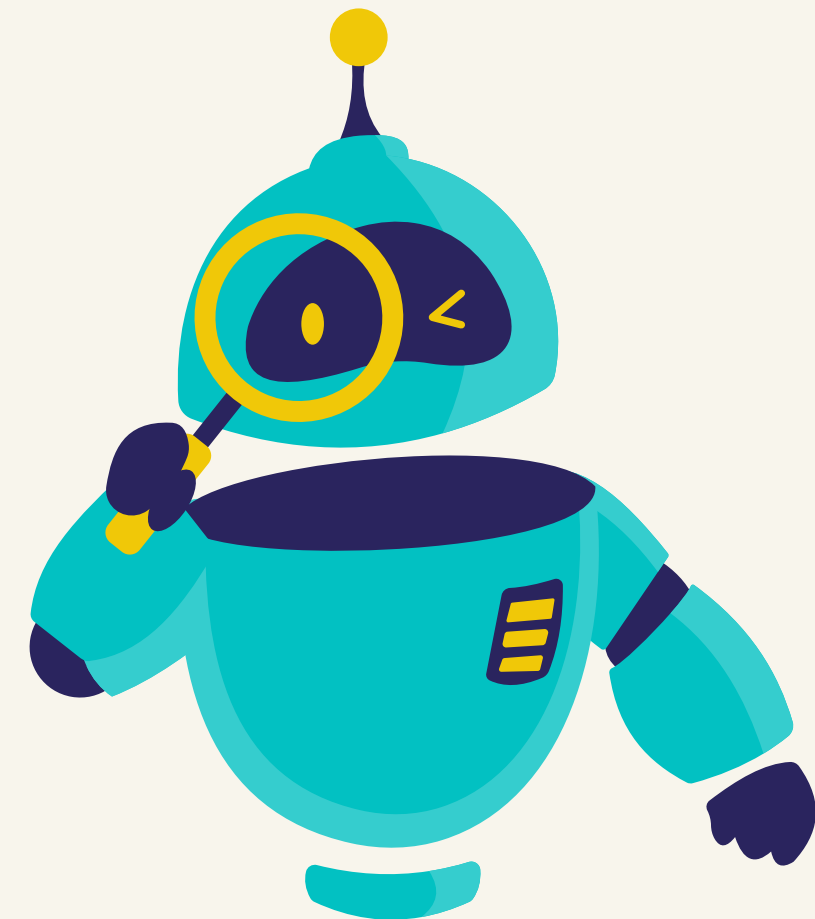
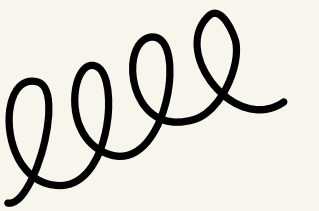


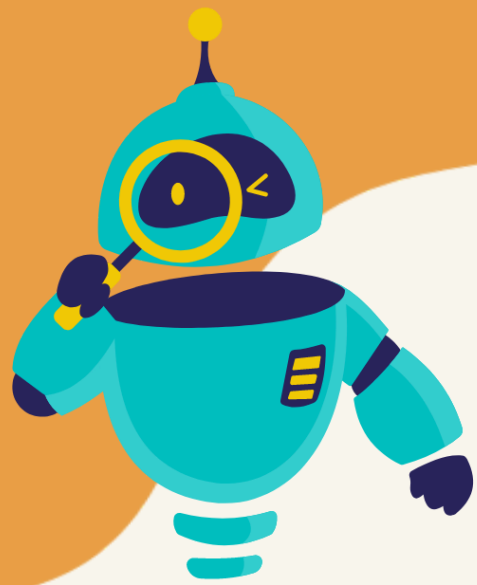
**CONTEXTO**

**PROBLEMA**

**IMPACTO**

**IMPLICACIONES  
SOCIALES**



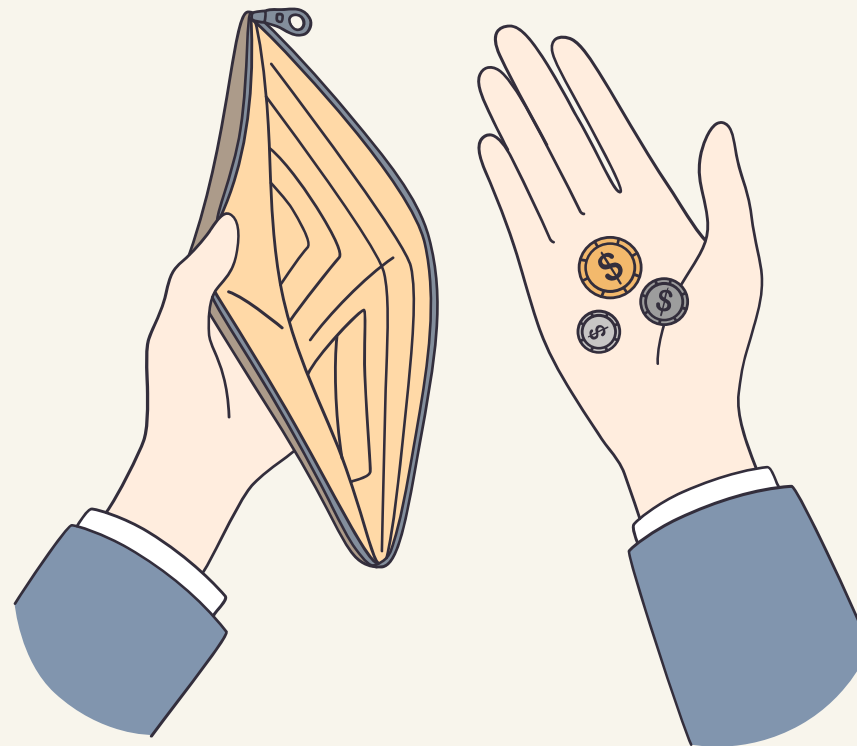


# CONTEXTO

**DICIL  
APRENDIZAJE**



**ESCASOS RECURSOS**



**TALENTOS**



# PROBLEMÁTICA



## DESEO DE APRENDER



## RAZONES ECONOMICAS



# **IMPACTO**

**PERSONAS DE ESCASOS  
RECURSOS**

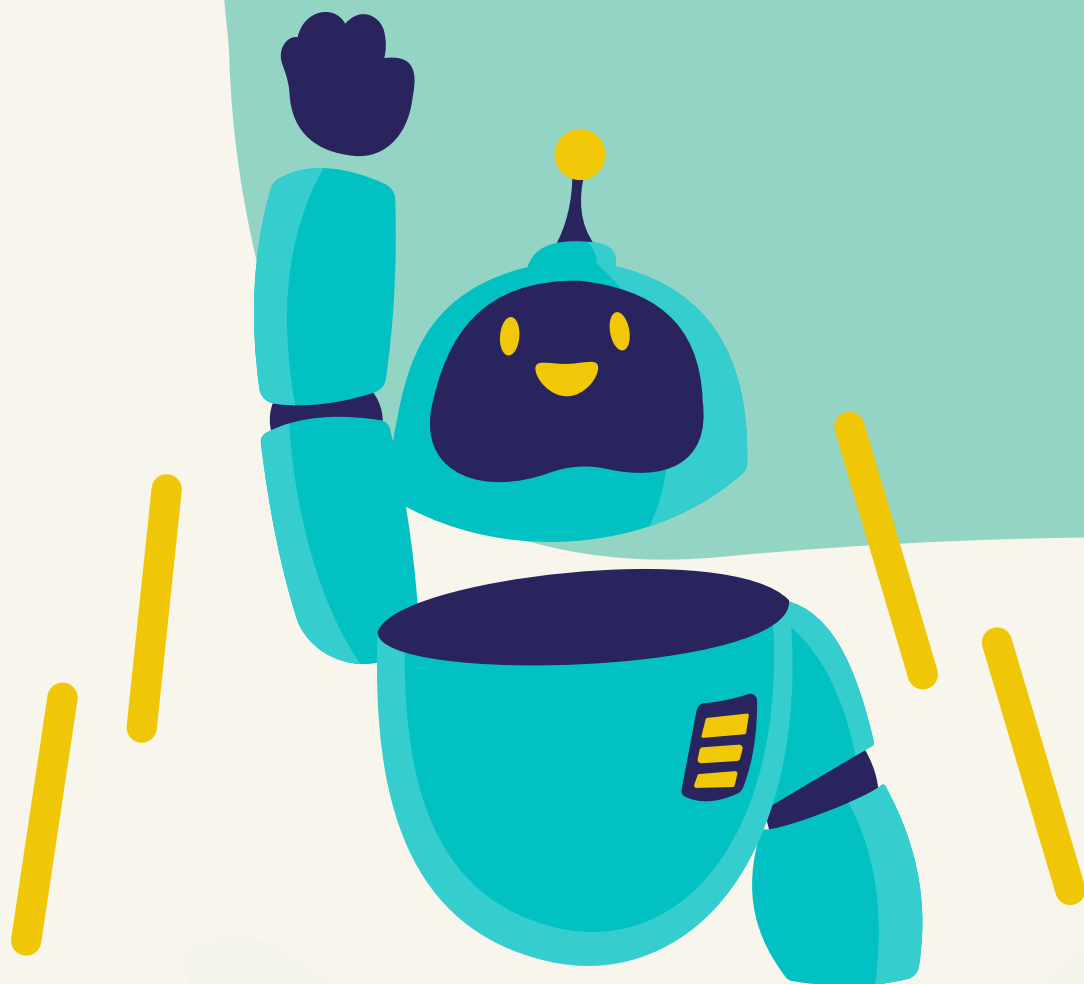
**ESTUDIANTES CON POCO DINERO**

**PERSONAS CESANTES O  
TRABAJOS INFORMALES**

**ADULTOS MAYORES**



# IMPLICACIONES SOCIALES





# OBJETIVO DEL PROYECTO



# OBJETIVOS ESPECIFICOS

01

**DESARROLLAR UNA  
PLATAFORMA WEB  
FUNCIONA**

02

**IMPLEMENTAR UN  
SISTEMA DE GESTIÓN  
DE TIEMPO**

03

**FOMENTAR LA  
PARTICIPACIÓN DE  
DISTINTOS GRUPOS  
SOCIALES**

04

**PROMOVER EL  
APRENDIZAJE  
COLABORATIVO**

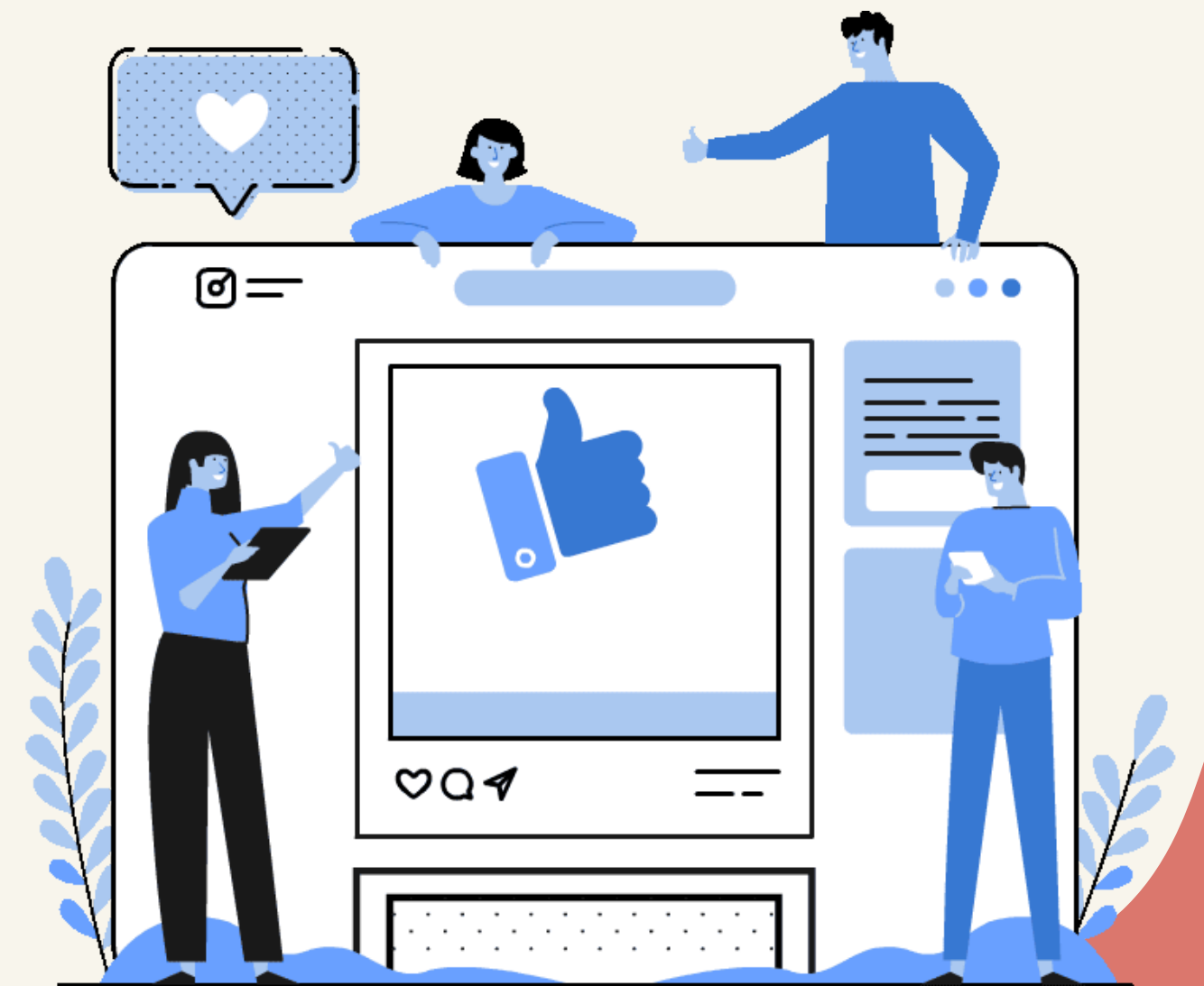
05

**EVALUAR EL IMPACTO  
SOCIAL Y COMUNITARIO**

# SOLUCION PROPUESTA

## ELEMENTOS INNOVADORES

- **PLATAFORMA DIGITAL Y AUTOGESTIONADA**
- **VALORIZACION DE CONOCIMIENTOS NO TRADICIONALES**
- **INTERCAMBIO DE SERVICIOS SIN DINERO**



# UNIDADES DE COMPETENCIA



GESTIÓN DE  
PROYECTOS



MODELAMIENTO  
DE BASE DE  
DATOS



PROGRAMACIÓN  
WEB

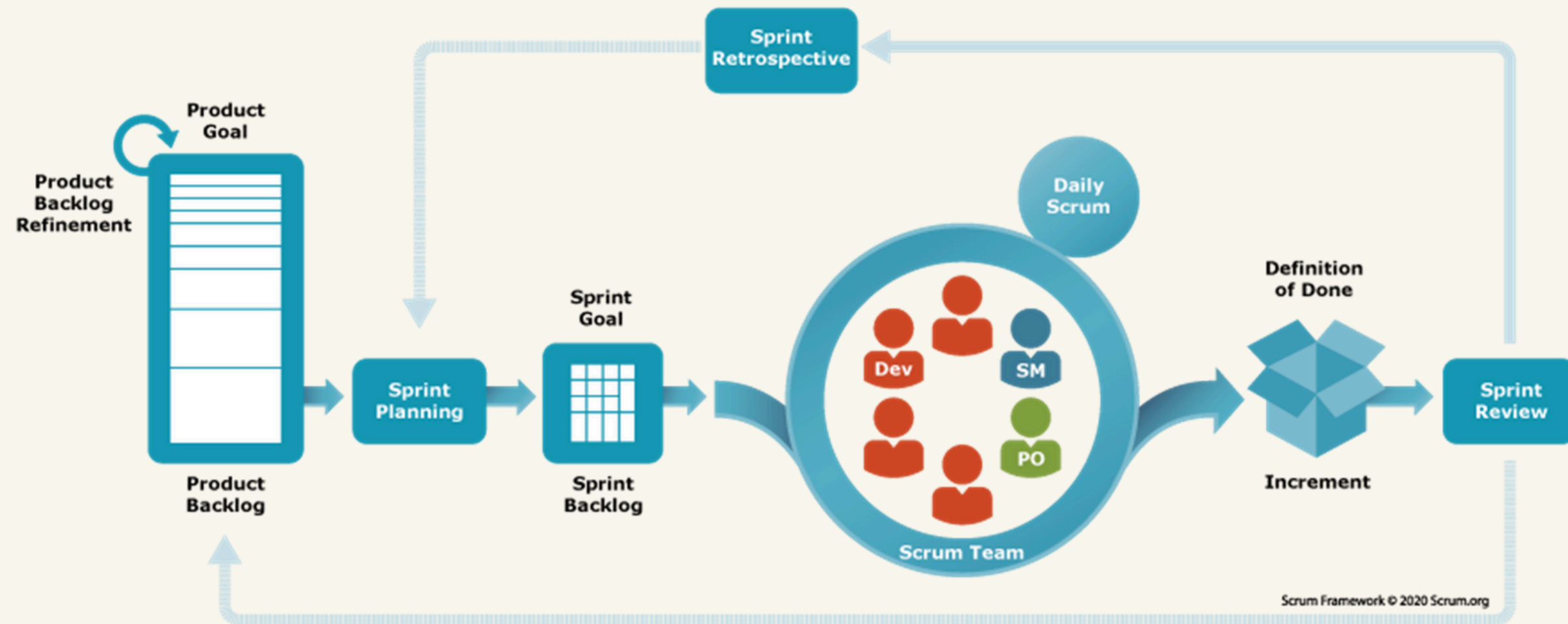


INGENIERÍA EN  
SOFTWARE



CALIDAD DE  
SOFTWARE

# METODOLOGIA SCRUM ADAPTADA



•FACILITO LA ADAPTACIÓN A CAMBIOS Y MEJORAS DURANTE EL DESARROLLO.

•ME AYUDO A PRIORIZAR TAREAS Y MANTENER UN PROGRESO CONSTANTE HACIA LAS METAS

LAS REUNIONES SCRUM SE TRANSFORMAN EN AUTOEVALUACIONES

EL ENFOQUE ES MÁS FLEXIBLE Y ENFOCADO EN PRODUCTIVIDAD PERSONAL

LAS DECISIONES SE TOMAN DE FORMA INMEDIATA Y SIN CONSENSO

# SPRINTS



**Modulo Login  
(Backend y  
Frontend)**



SPRINT 1

**Script  
Base de Datos**



SPRINT 2

**Modulo usuario  
(Backend y Frontend)**



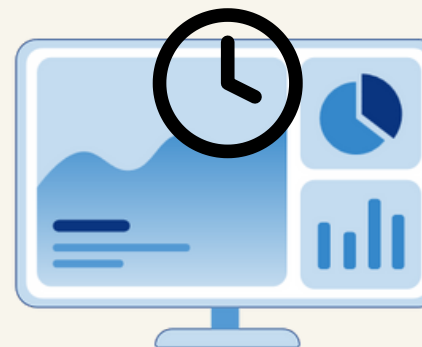
SPRINT 3

**Modulo de publicacion y  
busqueda de servicios**



SPRINT 4

**Gestion de horas y  
transacciones**



SPRINT 5

**Estetica, validaciones y  
testing final**



SPRINT 6





# STACK TECNOLÓGICO





**ANALICEMOS  
LA PAGINA!**



# IMPACTO

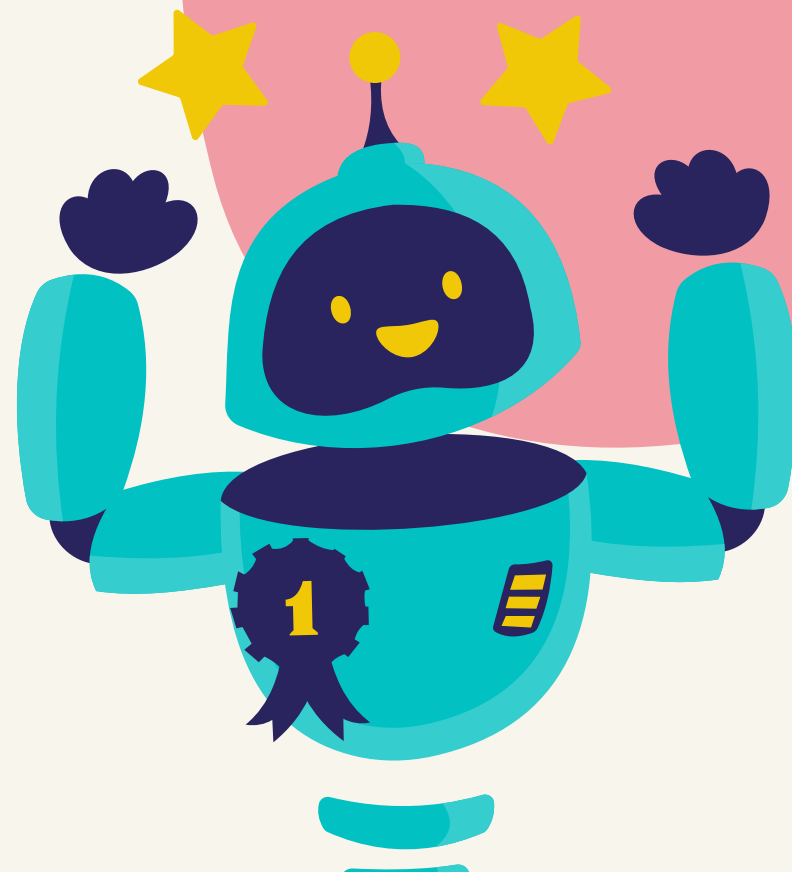
**COLABORACION**

**INCLUSION SOCIAL Y DIGITAL**

**INTERCAMBIO JUSTO Y SOLIDARIO**

**APRENDIZAJE CONTINUO**

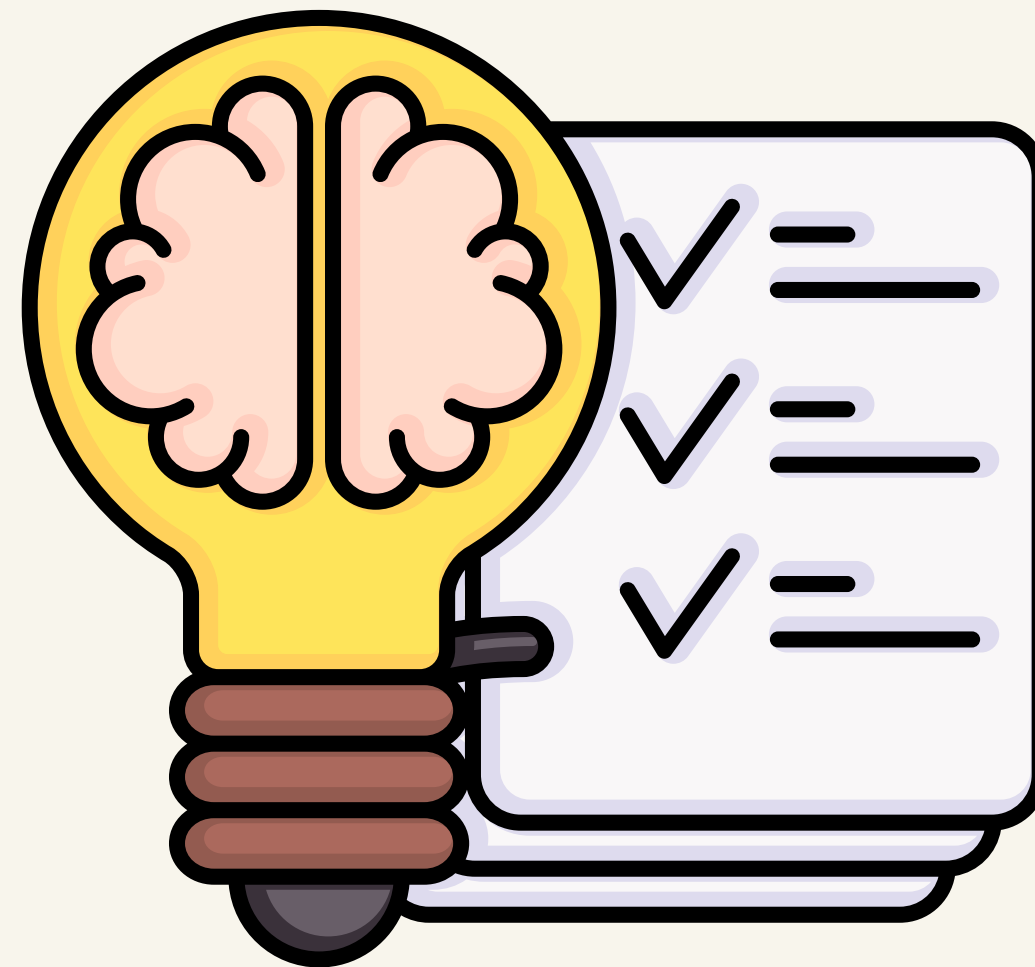
**VALORACION DE HABILIDADES**



# CONCLUSION



# LECCIONES APRENDIDAS



# MUCHAS GRACIAS!

