



**DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL
FACULTAD DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA**

CARRERA:
TECNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

NOMBRE DEL PROYECTO:
**ASISTENCIA TÉCNICA EN CLUBES STEAM IMPLEMENTADOS
POR LA FUNDACIÓN SALVADOR DEL MUNDO (FUSALMO)**

RESPONSABLE:
ROBERTO CARLOS IGLESIAS ÁLVAREZ U20230727

CICLO:
03-2024

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA:
CIUDAD UNIVERSITARIA UNIVO, QUELEPA, 24 DE ABRIL DEL 2022

Tabla de contenidos

Contenido

Tabla de contenidos	2
1. UBICACIÓN DEL PROYECTO.....	3
2. REGIÓN:.....	3
3. ÁREA DE EJECUCIÓN:.....	3
4. LÍNEA DE ACCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL:	3
5. DESCRIPCIÓN:	4
6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA:	4
7. JUSTIFICACIÓN:	4
8. OBJETIVOS:	5
GENERAL:	5
ESPECIFICOS:	5
9. ACTIVIDADES:.....	5
10. METAS:	6
11. POBLACIÓN BENEFICIADA:.....	6
12. HORARIOS DE TRABAJO:.....	6
13. PERIODO DE FINALIZACIÓN:	7
14. INSTITUCIONES PARTICIPANTES:.....	7
15. RECURSOS:.....	7
16. PRESUPUESTO:	8
17. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:.....	8

1. UBICACIÓN DEL PROYECTO

Nombre de la institución: Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO).

Dirección: Carretera hacia el delirio, calle que conduce hacia Villas Deportivas, San Miguel

Teléfono: +503 7021 1039

Persona Responsable de supervisar al estudiante en la institución:

Fatima Lopez

Cargo:

Especialista en Tecnología

2. REGIÓN:

Oriental.

3. ÁREA DE EJECUCIÓN:

Tecnología; Ingeniería y Técnico en Desarrollo de Software, Ingeniería en Energía y Eficiencia Energética, Licenciatura y Técnico en Ciencias de la Computación.

4. LÍNEA DE ACCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL:

Niñez, adolescencia y juventud; Se trabajará en proyectos enfocados en los niños, niñas y adolescentes. Proveer educación inclusiva, equitativa y de calidad.

5. DESCRIPCIÓN:

El proyecto va dirigido hacia la juventud, niñez y adolescencia en donde se les impartirá clases sobre las tecnologías como la robótica o el uso de lentes de realidad virtual para hacerlos conocedores de nuevas experiencias que a su vez les brindará nuevas oportunidades en su futuro profesional con los grandes conocimientos adquiridos hacia diferentes escuelas ubicadas en la zona oriental de El Salvador, San Miguel donde existe la problemática de una falta de habilidades lógicas donde el proyecto se centra en ayudar e incentivar a los jóvenes para desarrollar esas habilidades lógicas mediante ejercicios como el uso de energía solar o creación de figuras que permitan a los estudiantes dejar fluir su creatividad donde también se pueda ganar experiencia trabajando con jóvenes.

6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA:

Principalmente en el ámbito de las tecnologías, la juventud hoy en día puede que ya este familiarizada con muchas cosas, pero simplemente se llega a lo básico y también existen muchas familias principalmente de las zonas rurales donde muchos jóvenes no tienen la oportunidad de saber cómo sacar un provecho y nuevos conocimientos ya que posiblemente no tienen el debido interés, por lo cual, al no saber utilizar correctamente el uso de las tecnologías llegan a utilizarlas de una manera inapropiada e irresponsable en vez de verlas como una gran ayuda para su futuro.

7. JUSTIFICACIÓN:

Se considera la ejecución de este proyecto de vital importancia, para las diferentes comunidades estudiantiles beneficiadas ya que servirá como un crecimiento para su futuro profesional en el que se verán en vueltos en diferentes retos en el futuro, de los cuales los conocimientos adquiridos sobre las tecnologías les brindará una gran ayuda para enfrentar esos problemas con conocimientos

previos, se realiza clase de educación sobre la robótica, la energía solar, el uso de impresoras 3D, cortadoras laser entre otros materiales que ayudará al aumento del conocimiento de las instituciones beneficiadas.

8. OBJETIVOS:

GENERAL:

- Brindar a las diferentes comunidades conocimientos tecnológicos que ayude al crecimiento estudiantil para el desarrollo de futuras problemáticas y que su proceso sea más sencillo de superar.

ESPECIFICOS:

- Proporcionar a los estudiantes habilidades blandas y técnicas sobre el uso de tecnología para su vida diaria.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas relacionadas con la tecnología, utilizando diferentes técnicas motrices que ayuden al desarrollo de los estudiantes.
- Promover la creatividad y la innovación a través del uso de la tecnología con el objetivo de brindar oportunidades para que los estudiantes exploren y experimenten con herramientas digitales para expresar sus ideas de manera creativa y desarrollar proyectos innovadores.

9. ACTIVIDADES:

Los voluntarios de tecnología deberán apoyar y comprometerse con las siguientes actividades propuestas:

Apoyo como instructores en Clubs Tecnológicos STEAM (Clubs de Robótica) (Niños y Adolescentes entre las edades de 13 a 17 años)

Apoyo en cursos de certificaciones MOS (Micorosft Office Specialist) (Jóvenes entre las edades de 18 a 29 años).

Apoyo en Laboratorio de Fabricación.

Entre otras actividades relacionadas en el área de tecnología.

10. METAS:

Fomenta la participación de los estudiantes mediante actividades prácticas, discusiones en grupo y proyectos colaborativos que les permitan aplicar los conocimientos tecnológicos y desarrollar habilidades blandas en un contexto real con un número definido de jóvenes.

Aumentar los conocimientos propios aprendiendo de igual forma de la experiencia de compartir enseñanzas con las futuras generaciones de profesionales, sino que también se estará demostrando un compromiso continuo con la excelencia en la enseñanza y el desarrollo profesional.

11. POBLACIÓN BENEFICIADA:

Hombres	Mujeres	Total
150	250	300

12. HORARIOS DE TRABAJO:

Hora	Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Am		8:00 – 12:00	8:00 – 12:00	8:00 – 12:00				
Pm						1:00 – 4:00		

Existe la posibilidad de realizar el servicio social los lunes y martes, dependiendo de la semana ya que en el horario impartido por parte de la carrera

de Tec. Desarrollo de software ya que en caso de semanas virtuales se cuenta con más tiempo libre que en semanas presenciales, aclarar que los días miércoles y viernes se asistirá cada semana.

13. PERIODO DE FINALIZACIÓN:

Fecha de inicio: 26/04/2024

Fecha de Finalización: 22/11/2024

14. INSTITUCIONES PARTICIPANTES:

Universidad de Oriente

Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO)

15. RECURSOS:

Humanos:

Jennifer Aronette Garcia Sosa Cargo: Especialista en Tecnología

Fátima de la Paz López Reyes Cargo: Especialista en Tecnología.

Materiales:

Se realizarán las horas sociales para el beneficio de la juventud haciendo uso de los siguientes materiales: Impresoras 3D, cortadoras Laser, lentes de realidad virtual, uso de energía solar, entre otras cosas.

16. PRESUPUESTO:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
60	Alimentación	\$ 4. 00	\$240.00
66	Transporte	\$ 0.25	\$16.05
300	1 Colaboradores (300 horas) Los colaboradores son los estudiantes que realizan servicio social)	\$ 1.00	\$300.00
---	Otros, papelería, copias, impresiones, etc.	----	---
	Sub-Total		\$556.05
	Imprevistos (10%)		\$55.60
	TOTAL GENERAL		\$611.65

17. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Nº	ACTIVIDADES	MESES															
		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Apoyo como instructores en Clubs Tecnológicos STEAM																
2	Apoyo en cursos de certificaciones MOS (Microsoft Office Specialist).																
3	Apoyo como instructor sobre el uso de diferentes tipos de energía (Energía, Eólica, entre otras).																
4	Apoyo en el uso de actividades sobre el uso de cortadora laser e impresora 3D.																

Números de contado:

Yessenia Carolina Hernández -

Coordinadora de Voluntariado en Fusalmo San Miguel 61521903

Fátima de la Paz López Reyes -

Especialista en Tecnología 70211039

Nombre del estudiante: Roberto Carlos Iglesias Álvarez

Correo: U20230727@Univo.edu.sv



DOCUMENTO TRIBUTARIO ELECTRÓNICO
FACTURA



Código de Generación: 0E471958-4BDD-412D-8B07-55DEF5F4BE51
Número de Control: DTE-01-S002P001-000000000025676
Sello de Recepción: 2024A0C2568ADEC54A00AF5604AF29FD590CHVZ0

Módulo de Facturación: Transmisión normal
Tipo de Transmisión: Normal
Fecha y Hora de Generación: 20/04/2024 09:16:55

Emisor

Nombre: UNIVERSIDAD DE ORIENTE
Correo electrónico: facturacionelectronica@univo.edu.sv
Dirección: Carr. Panamericana km. 126, #S/N, Salida A San Salvador, Quelepa, San Miguel
Teléfono: 26683700 NIT: 12173110810022
NRC: 1028731 Actividad económica: EDUCACION

Receptor

Nombre: ROBERTO CARLOS IGLESIAS ÁLVAREZ
Correo electrónico: U20230727@univo.edu.sv
Dirección: RES. ALTOS DE LA PACIFICA POL 9 CASA #30 CLL LOS GIRASOLES, SAN MIGUEL
Teléfono: 72485968 DUI: 06895636-2

Nº	Cant.	Unidad	Descripción	Precio Unitario	Venta no sujeta	Venta exenta	Venta gravada
1	1.00	Unidad	Aporte Social e inducción para servicio social PREGRADO (primera asignación)	\$75.0000	\$0.00	\$0.00	\$75.00
				Suma de Ventas:			\$75.00
				Sumatoria de ventas:			\$75.00
				Sub-Total:			\$75.00
				IVA Retenido :			\$0.00
				Monto Total de la Operación:			\$75.00
				Total a Pagar:			\$75.00

Valor en Letras: SETENTA Y CINCO 00/100 DÓLARES
Condición de la Operación: CONTADO
Observaciones: PAGO EN VENTANILLA

Responsable por parte del emisor: MANUEL ANTONIO HERNANDEZ CAMPOS

Nº de Documento: 61.483