

PROYECTO



SPEAKIT

Cliente:
Departamento de Inglés I
Rexon Basaure

Presentado por:
Camilo Carrasco, Cristian Carrasco
y Felipe Ortiz



AGENDA

01 Equipo SCRUM

02 Identificación del Problema

03 Propuesta de Solución

04 Argumentación del Proyecto

05 Objetivos del Proyecto

06 Metodología

07 Plan de Trabajo

08 Evidencias



EQUIPO SCRUM



FELIPE ORTIZ
Scrum Master



CRISTIAN CARRASCO
Team Developer



CAMILO CARRASCO
Team Developer



CONTEXTO DEL PROBLEMA

En las nuevas mallas curriculares de la escuela de Informática y Telecomunicaciones, ahora los alumnos parten desde su segundo semestre con la asignatura de 'Inglés Elemental', saltándose la asignatura de 'Inglés Básico', así como lo tuvimos nosotros.

Esto genera una serie de inconvenientes para los alumnos y para los profesores, pues ahora para aquellos alumnos nuevos que no han de contar con buenas bases de inglés, enfrentarán un desafío importante a la hora de cursar esta asignatura.

SOLUCIÓN PROPUESTA

Como equipo proponemos crear una herramienta en forme de plataforma web que asista a estas nuevas dificultades que presentan los alumnos. En ella, podrán realizar actividades interactivas, tests, quizzes, entre otras cosas, para mejorar sus habilidades. Esta herramienta contará con dos módulos de aprendizaje: Módulo Inglés Básico y Módulo Inglés Elemental.



ARGUMENTACIÓN DEL PROYECTO



- **RELEVANCIA
CAMPO LABORAL**

Actualmente nadie está satisfaciendo esta necesidad.

Además, como estudiantes de informática, sabemos que mejorar nuestras habilidades de inglés no solo beneficia nuestro perfil, sino también a las empresas de tecnología en un mundo cada vez más globalizado.

- **RELACIÓN CON
INTERESES
PROFESIONALES**

Este proyecto refleja nuestro entusiasmo por la programación y el diseño de sistemas eficaces y atractivos. Tanto el desarrollo de interfaces amigables como la habilidad para comunicarse en inglés en contextos sociolaborales reflejan nuestro interés por crear herramientas útiles y accesibles.

Podemos crear un impacto real en las futuras generaciones de ingenieros que decidan utilizar nuestra plataforma.




ARGUMENTACIÓN DEL PROYECTO



- **RELACIÓN CON COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO**

El proyecto APT está estrechamente vinculado a las competencias de nuestro perfil de egreso, ya que involucra la gestión de proyectos, el diseño y desarrollo de software, y la administración de bases de datos, todos elementos esenciales para la resolución de problemas tecnológicos en el ámbito organizacional. Además, la implementación de soluciones seguras y escalables, basadas en buenas prácticas de codificación, permite reforzar habilidades clave en la formación de un ingeniero en informática como nosotros.




ARGUMENTACIÓN DEL PROYECTO



- **FACTIBILIDAD**

Nuestro proyecto APT es factible debido a que contamos con los materiales necesarios, contamos con la aprobación del cliente y contamos con 4 meses para planificar, desarrollar e implementar exitosamente nuestra solución. Por otro lado, los recursos en línea, la colaboración con compañeros y el apoyo de DuocUC facilitan el desarrollo de este proyecto. Si bien existen factores que podrían dificultar el progreso (tales como la falta de acceso a ciertos recursos tecnológicos costosos o problemas de compatibilidad), estos desafíos pueden ser superados mediante una correcta gestión del tiempo, presupuesto y una buena planificación previa del esfuerzo estimado.

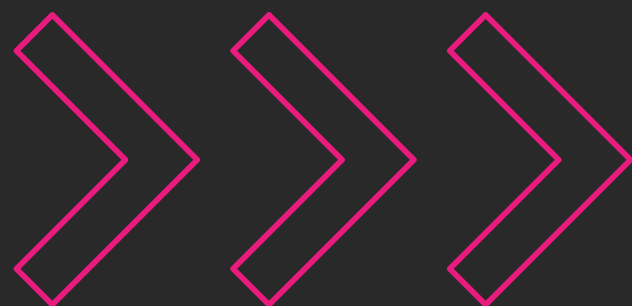


OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo de este proyecto es desarrollar una plataforma de aprendizaje de inglés especializada para estudiantes de ingeniería en informática, con el fin de ayudarlos a nivelarse con sus compañeros y mejorar su perfil profesional en un entorno globalizado. La plataforma ofrecerá una interfaz amigable y accesible, módulos enfocados en inglés técnico, y herramientas de evaluación para monitorear el progreso.

Además, integrará recursos multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje y permitirá a los profesores hacer seguimiento de las actividades de los estudiantes. Se planea realizar pruebas piloto para obtener retroalimentación y ajustar la plataforma antes de su lanzamiento final.

Vista Alumno



Acceso a tests de conocimiento, videos explicativos, actividades didácticas, quizzes, entre otras cosas. Tendrá disponible dos módulos de aprendizaje: Módulo Inglés Básico y Módulo Inglés Elemental.

Vista Profesor

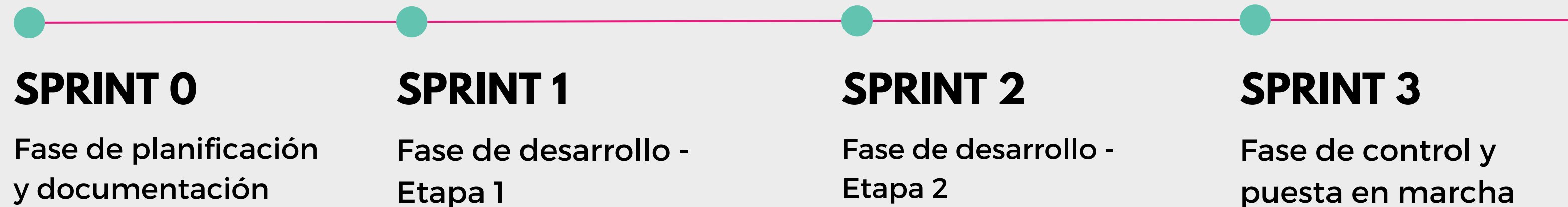


Podrá monitorear el seguimiento de su sección y ofrecer retroalimentación. Podrá subir videos explicativos y ver un resumen estadístico del desempeño de su sección.

METODOLOGÍA

Para abordar la problemática del proyecto SpeakIT se ha implementado una metodología ágil SCRUM

En orden de llevar a cabo nuestro proyecto, lo dividimos en 4 etapas, o mejor dicho, en un sprint 0 y 3 sprints de desarrollo.



PLAN DE TRABAJO

- DEFINICIÓN DEL PROYECTO
- PLAN DE ITERACIÓN
- ACTA DE REUNIONES EVIDENCIADA EN TRELLO
- ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS
- PROTOTIPO INICIAL DE INTERFAZ DE USUARIO
- HISTORIAS DE USUARIO
- ÉPICAS
- BACKLOG DEL PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG)
- SPRINT PLANNING
- DIAGRAMAS DEL MODELO DE VISTAS 4+1
- PLATAFORMA WEB FUNCIONAL
- MODELO ARQUITECTÓNICO PRELIMINAR DEL SOFTWARE
- BASE DE DATOS FUNCIONAL
- MODELO ENTIDAD-RELACIÓN
- VISUALIZACIÓN DE DATOS (MODELOS ESTADÍSTICOS)

EVIDENCIAS

- TRELLO
- DOCUMENTO DEFINICIÓN PROYECTO APT
- INFORMES EJECUTIVOS (EN INGLÉS)
- GITHUB
- SPRINT PLANNING
- PRODUCT BACKLOG
- SPRINT BACKLOG
- AUTOEVALUACIONES Y DIARIO DE REFLEXIÓN INDIVIDUALES
- DOCUMENTOS DESARROLLO PROYECTO APT E INFORME FINAL PROYECTO APT



GRACIAS

Proyecto SpeakIT