



Cliente: Departamento de Inglés I Rexon Basaure Presentado por: Camilo Carrasco, Cristian Carrasco y Felipe Ortiz

CONTENIDO

O1 Equipo SCRUM

O5 Entrega de Documentación y Evidencias en Git

O2 Aplicación de Metodología para el Logro de Objetivos

O6 Equidad y Participación del Equipo

O3 Evidencias Documentación, Programación y Almacenamiento de datos

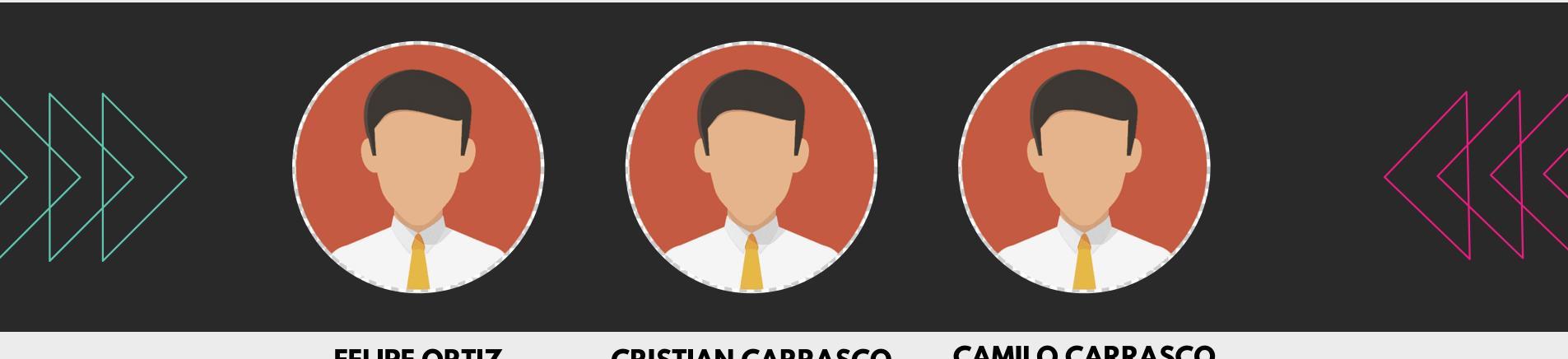
07 Conclusión

Relación Proyecto APT intereses profesionales y competencias del perfil de egreso





EQUIPO SCRUM



FELIPE ORTIZ

Scrum Master

CRISTIAN CARRASCO

Team Developer

CAMILO CARRASCO

Team Developer





METODOLOGÍA

• Metodología Ágil o Scrum, ha sido ideal para llevar a cabo nuestro proyecto APT

Objetivos propuestos para el proyecto:

- Diseñar una interfaz amigable y funcional <- logrado
- Desarrollar módulos de aprendizaje enfocados en inglés técnico <- logrado
- Implementar herramientas de evaluación y seguimiento <- logrado
- Integrar recursos multimedia y tecnológicos <- logrado
- Implementar una vista de profesor <- logrado
- Realizar pruebas piloto y obtener retroalimentación <- pendiente









APLICACIÓN DE METODOLOGÍA EN EL CRONOGRAMA

Estamos acá

SPRINT 0

Fase de planificación y documentación

SPRINT 1

Fase de desarrollo

- Etapa 1

SPRINT 2

Fase de desarrollo

- Etapa 2

SPRINT 3

Fase de desarrollo - Etapa 2 **SPRINT 4**

Fase de pruebas y puesta en marcha

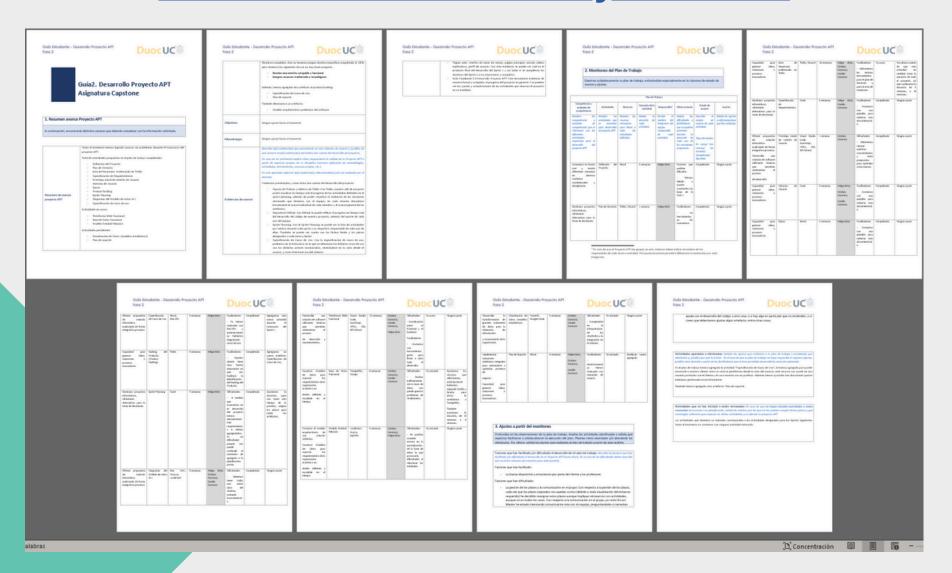
Nos hemos logrado adaptar bien a los ciclos Sprint, gracias a ellos trabajamos de una manera mucho más organizada y colaborativa.



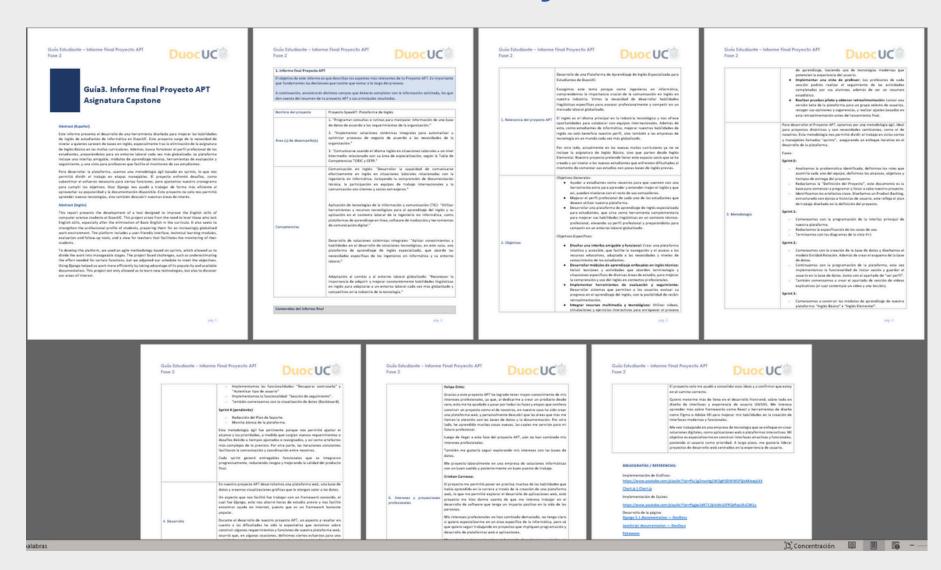


GENERACIÓN DE EVIDENCIAS - DOCUMENTACIÓN

<u>Informe de Avance Proyecto APT</u>



Informe Final Proyecto APT







GENERACIÓN DE EVIDENCIAS - PROGRAMACIÓN

```
OPEN EDITORS
X JS quiz.js Plataform...
                             const url = window.location.href;
PROYEC... [♣ 🗗 🖔 🗗
                             const quizBox = document.getElementById("quiz-box");
                             const scoreBox = document.getElementById("score-box");
✓ Plataforma_Ingles
                             const resultBox = document.getElementById("result-box");
> __pycache__
                             const timerBox = document.getElementById("timer-box");

∨ Pagina_Web_Ingles

                             const startButton = document.getElementById("start-quiz");
 > _pycache_
                             const quizForm = document.getElementById("quiz-form");
                             let quizData = null;

✓ static

                            // Agregar una variable global para el timer
  images
                             let quizTimer = null;
  scripts
   JS quiz.js
                             // Función para cargar las preguntas
   JS sidenav.js
                             const loadQuizQuestions = (data) => {
                                 data.forEach(el => {
   JS teacher-dashbo...
                                     for (const [question, answers] of Object.entries(el)){
                                          quizBox.innerHTML +=
   # login.css
                                              <div class="quiz-question">
   # perfil.css
                                                  <b>${question}</b>
   # styles.css
                                                  <div class="answers-container">
 templates
                                                      ${answers.map(answer =>
                                                           <div class="form-check">
  includes
                                                               <input class="ans" type="radio" name="${question}" id="${question}</pre>
                                                               <label class="form-check-label" for="${question}-${answer}">${answer}">$
  footer.html
  header.html
                                                      `).join('')}
  index.html
                                                  </div>
  quizes.html
                                              </div>
  sequimiento.html
 > tests
 __init__.py
OUTLINE
TIMFLINE
```

```
OPEN EDITORS
× ♦ index.html Plataf...
                              {% extends "header.html" %}
PROYEC... [ True Proyec... ]
                              {% load static %}

∨ Plataforma_Ingles

Pagina_Web_Ingles
                              {% block content %}

∨ templates

                              {% include 'includes/sidebar.html' %}
  > includes

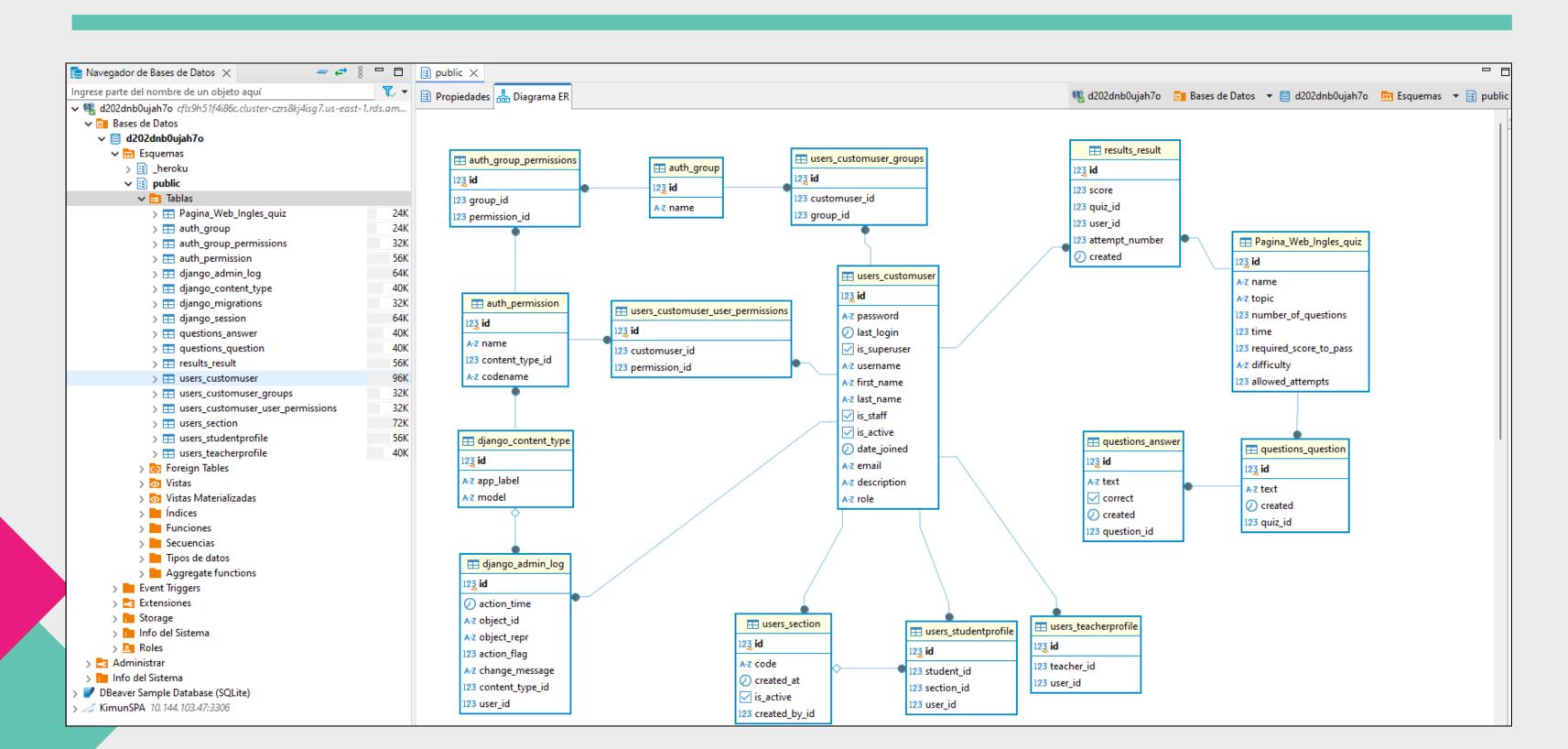
    estadisticas.html

  footer.html
                                <div class="titulo-main">Sección de Contenido</div>
  header.html
                                <div class="no-video">No se encuentra Video</div>
   index.html
                                <div class="video-section" onclick="toggleDescription(this)" id="unidad-1">
  quizes.html
                                 <div class="video-info">
  seguimiento.html
                                    <h3>Acercamiento al Inglés.</h3>
  > tests
 _init_.py
                                      En esta primera unidad, los estudiantes aprenderán sobre los pronombres
 admin.py
                                      en inglés (personales, posesivos, reflexivos, etc.) y su uso en
 apps.py
                                      contextos oracionales. Se proporcionan ejemplos y ejercicios prácticos
 models.py
                                      para asegurar que los estudiantes comprendan cómo y cuándo usar estos
                                      pronombres correctamente en frases y conversaciones.
 tests.py
                                    urls.py
                                  </div>
 views.py
                                  <div class="video-container">
Plataforma_Ingles
  > _pycache_
                                      src="https://www.youtube.com/embed/rFZQmXjALbU"
 __init__.py
                                      title="Todos los PRONOMBRES en INGLÉS explicados fácilmente"
                                      frameborder="0"
 asgi.py
                                      allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-p
 settings.py
                                      allowfullscreen></iframe>
 urls.py
 wsgi.py
                                  <div class="content-container">
> questions
OUTLINE
                                      El objetivo es que los estudiantes adquieran la capacidad de identificar
```





GENERACIÓN DE EVIDENCIAS - ALMACENAMIENTO DE DATOS







PROYECTO APT - INTERESES PROFESIONALES

Cristian Carrasco:

Me ayudó a tener una perspectiva más clara sobre el área que quiero enfocarme. Al trabajar en el proyecto, pude entender mejor cómo se conectan los aspectos técnicos con las necesidades del usuario, especialmente en términos de diseño y funcionalidad web. Esto reafirmó mi interés en trabajar en proyectos que mezclen creatividad y tecnología.

Sí, no hubo grandes cambios porque desde el inicio tenía claro que mi objetivo era dedicarme al desarrollo web, especialmente en el front-end. El proyecto solo me ayudó a consolidar esas ideas y a confirmar que estoy en el camino correcto.

Quiero meterme más de lleno en el desarrollo front-end, sobre todo en diseño de interfaces y experiencia de usuario (UI/UX). Me interesa aprender más sobre frameworks como React y herramientas de diseño como Figma o Adobe XD para mejorar mis habilidades en la creación de interfaces modernas y funcionales.

Me veo trabajando en una empresa de tecnología que se enfoque en crear soluciones digitales, como aplicaciones web o plataformas interactivas. Mi objetivo es especializarme en construir interfaces atractivas y funcionales, poniendo al usuario como prioridad. A largo plazo, me gustaría liderar proyectos de desarrollo web centrados en la experiencia de usuario.





PROYECTO APT - INTERESES PROFESIONALES

Camilo Carrasco:

El proyecto me permitió poner en práctica muchas de las habilidades que había aprendido en la carrera a través de la creación de una plataforma web, lo que me permitió explorar el desarrollo de aplicaciones web, este proyecto me hizo darme cuenta de que me interesa trabajar en el desarrollo de software que tenga un impacto positivo en la vida de las personas.

Mis intereses profesionales no han cambiado demasiado, no tengo claro si quiero especializarme en un área específica de la informática, pero sé que quiero seguir trabajando en proyectos que impliquen programación y desarrollo de plataformas web o aplicaciones.

Me gustaría explorar más sobre el desarrollo de aplicaciones móviles, ya que hoy en día muchas personas aprenden inglés o realizan otras actividades a través de sus teléfonos.

Me proyecto laboralmente trabajando en alguna empresa de tecnología o startup donde pueda seguir desarrollando mis habilidades como programador.





PROYECTO APT - INTERESES PROFESIONALES

Felipe Ortiz:

Gracias a este proyecto APT he logrado tener mayor conocimiento de mis intereses profesionales, ya que, al dedicarme a crear un producto desde cero, esto me ha ayudado a pasar por todas las fases y etapas que conlleva construir un proyecto como el de nosotros, en nuestro caso ha sido crear una plataforma web, y personalmente descubrí que las áreas que más me llaman la atención son las bases de datos y la documentación. Por otro lado, he aprendido muchas cosas nuevas, las cuales me servirán para mi futuro profesional.

Luego de llegar a esta fase del proyecto APT, aún no han cambiado mis intereses profesionales. Me gustaría seguir aprendiendo cada vez más cosas, como herramientas, lenguajes, frameworks, librerías, entre otras.

Me gustaría seguir explorando mis intereses en las bases de datos y gestión de proyectos.

Me proyecto laboralmente en una empresa de soluciones informáticas con un buen sueldo y posteriormente un buen puesto de trabajo.





PROYECTO APT - COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO

COMPETENCIAS DE ESPECIALIDAD

- Administrar la configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos en un entorno empresarial a fin de habilitar operatividad o asegurar la continuidad de los sistemas que apoyan los procesos de negocio de acuerdo a los estándares definidos por la industria.
- Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización.
- Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.
- Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.
- Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización.
- Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación.
- Implementar soluciones sistémicas integrales para automatizar u optimizar procesos de negocio de acuerdo a las necesidades de la organización.
- Resolver las vulnerabilidades sistémicas para asegurar que el software construido cumple las normas de seguridad exigidas por la industria.
- Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.
- Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica que soporte los procesos de negocio de acuerdo los requerimientos de la organización y estándares industria.

-- Pendiente --

- Desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos para la obtención de información y conocimiento de la organización a fin de apoyar la toma de decisiones y la mejora de los procesos de negocio, de acuerdo a las necesidades de la organización.
- Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria.





PROYECTO APT - COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO

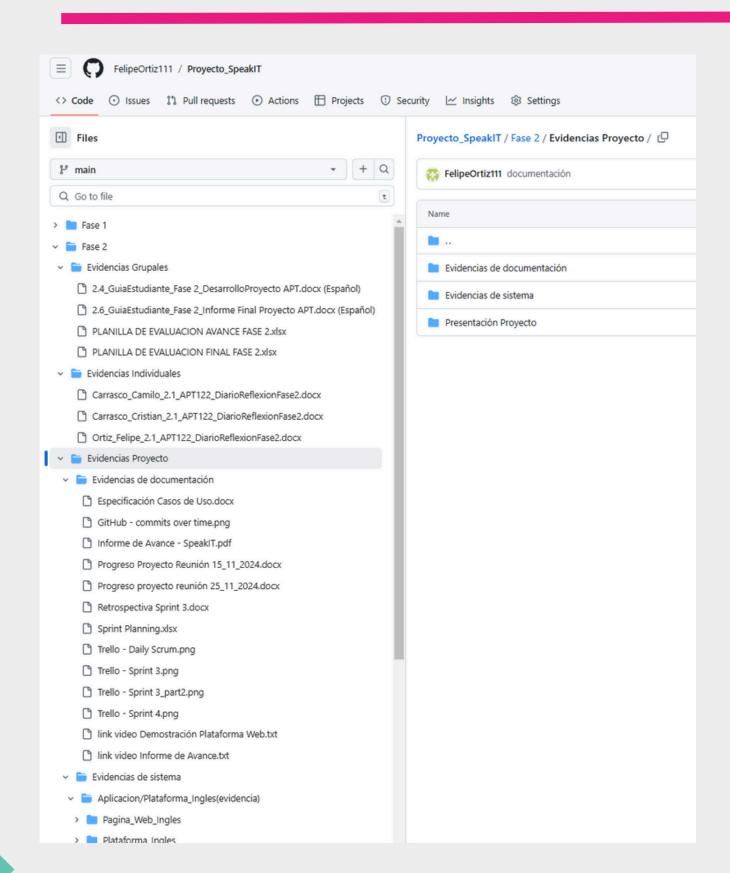
COMPETENCIAS DE ESPECIALIDAD

- Resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, ámbito científico y mundo laboral, utilizando operatoria matemática básica, relaciones proporcionales y álgebra básica.
- Resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, ámbito científico y mundo laboral, utilizando elementos de la estadística descriptiva.
- Comunicar en forma oral y escrita diferentes mensajes, utilizando herramientas lingüísticas funcionales con propósitos específicos en diversos contextos sociolaborales y disciplinares.
- Comunicarse de forma oral y escrita usando el idioma inglés en situaciones socio-laborales a un nivel intermedio alto en modalidad intensiva, según la tabla de competencias TOEIC Y CEFR.
- Comunicarse usando el idioma inglés en situaciones laborales a un nivel intermedio, relacionado con el área de informática y desarrollo de habilidades comunicativas, según la tabla de competencias TOEIC y CEFR.
- Capacidad para generar ideas, soluciones o procesos innovadores que respondan a oportunidades, necesidades y demandas productivas o sociales, en colaboración con otros y asumiendo riesgos calculados.
- Desarrollar proyectos de emprendimiento a partir de la identificación de oportunidades desde su especialidad, aplicando técnicas afines al objetivo, con foco en agregar valor al entorno





EVIDENCIAS - REPOSITORIO GITHUB

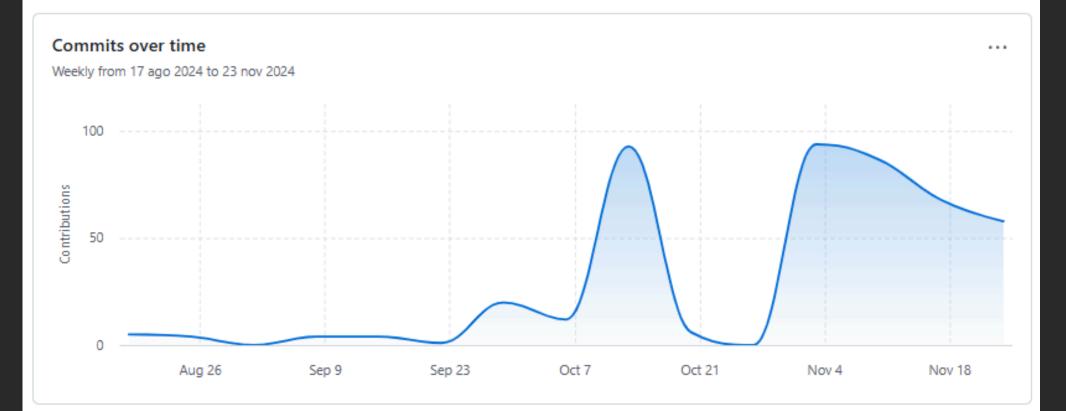


FelipeOrtiz111 / Proyecto_SpeakIT Scode Sissues 1 Pull requests Actions Projects Security Insights Settings	
Files Proyecto_SpeakIT / Fase 2 / Evidencias Proyecto / ©	
	FelipeOrtiz111 documentación
Q Go to file	
☐ Irelio - Sprint 4.png	Name
link video Demostración Plataforma Web.txt	■
link video Informe de Avance.txt	Evidencias de documentación
→ Evidencias de sistema	
→ Aplicacion/Plataforma_Ingles(evidencia)	Evidencias de sistema
> Pagina_Web_Ingles	Presentación Proyecto
→ Plataforma_Ingles	
initpy	
🗅 asgi.py	
🗅 settings.py	
🖰 urls.py	
🖰 wsgi.py	
> q uestions	
> e results	
> users	
env	
manage.py	
✓ 🔓 Base de Datos	
alumno_202411082047.csv	
d202dnb0ujah7o - public.png	
estadisticas_202411082047.csv	
profesor_202411082053.csv	
nuiz_202411082053.csv	
seccion_202411082053.csv	
users_customuser_202411082056.csv	
> Presentación Proyecto	
> = Fase 3	

Period: All ▼

Contributions: Commits *

Contributions per yeek to main, excluding merge commits











EQUIDAD Y PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO



CONCLUSIÓN

Duocuc





GRACIAS

Proyecto SpeakIT