

<Hackeroo/>

Lorena

Sofía



Pablo

Alejandro

Contenido

1 ¿Qué es Hackeroo?

2 Tecnologías

3 Metodología

4 Diseño

5 Colores y Fuentes

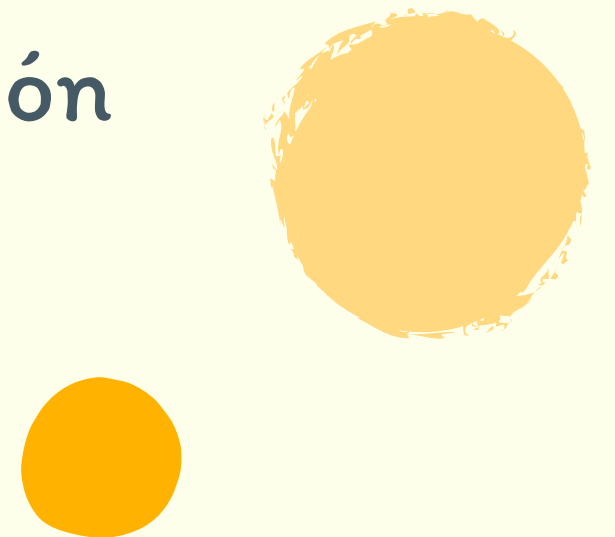
6 Recursos visuales

7 Wireframe

8 Problemas

9 Mejoras y ampliación

10 Conclusiones



Introducción



¿Qué es?

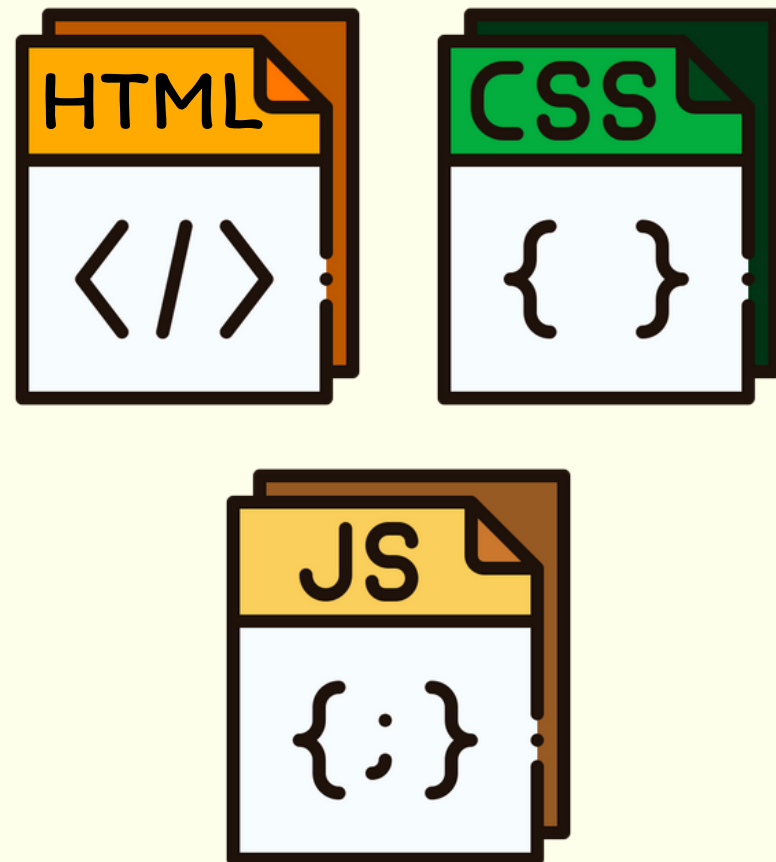
Una plataforma educativa

Target

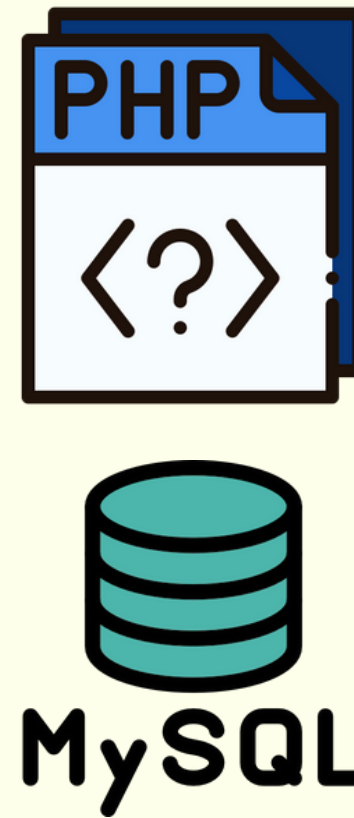
Profesores y estudiantes

Tecnologías utilizadas

FRONT



BACK



DESPLIEGUE



Metodología Scrum

Product owner:

Lorena

Scrum master:

Alejandro

Development team:

Pablo

Sofía

Alejandro

Lorena



Sprints

3 Sprints de
una semana

1 Sprint de
3 días

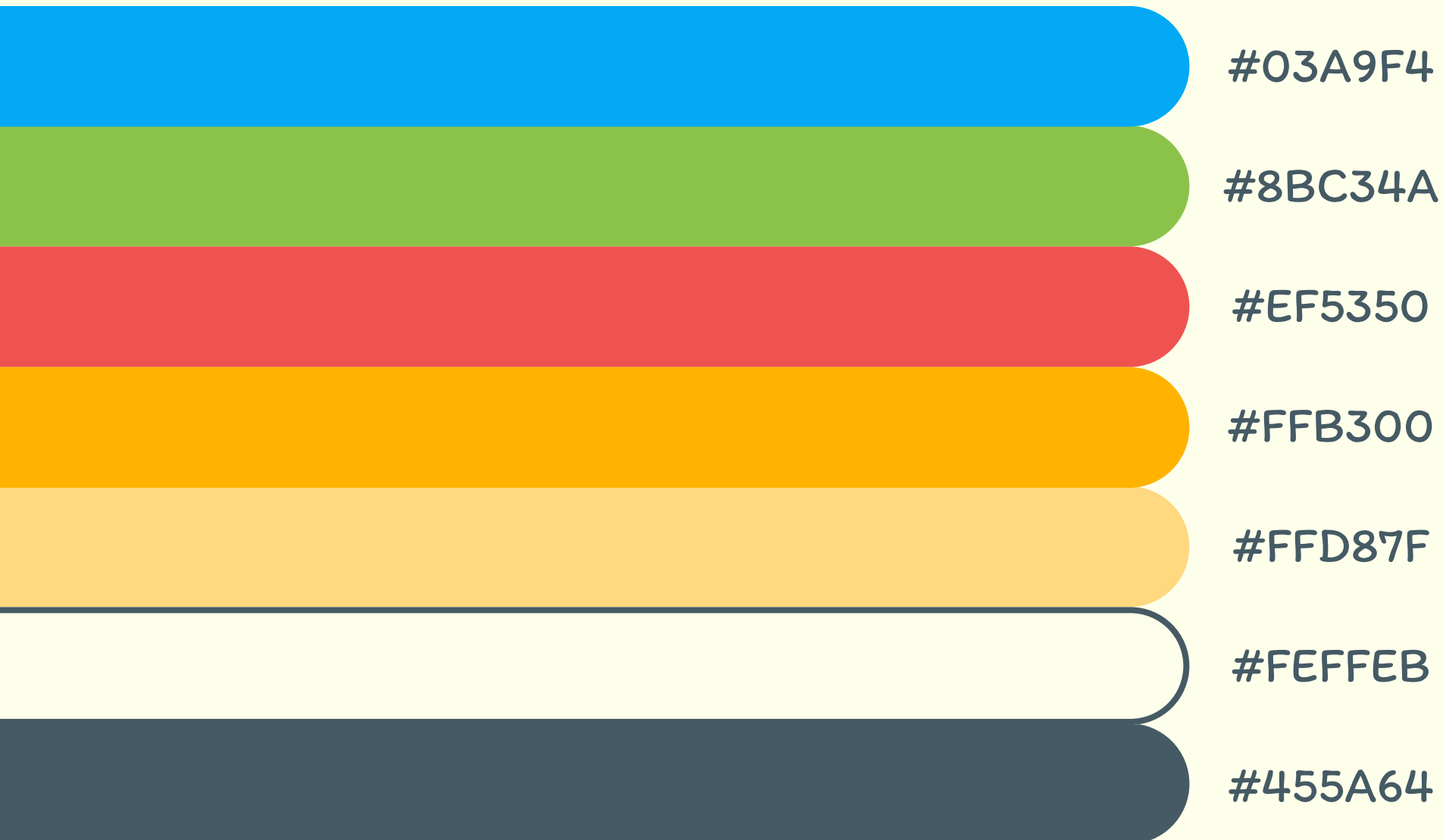
Soporte

Trello

Diseño



Colores y fuentes



Lilita One

AaBbCc

012345

Itim

AaBbCc

012345

Recursos visuales

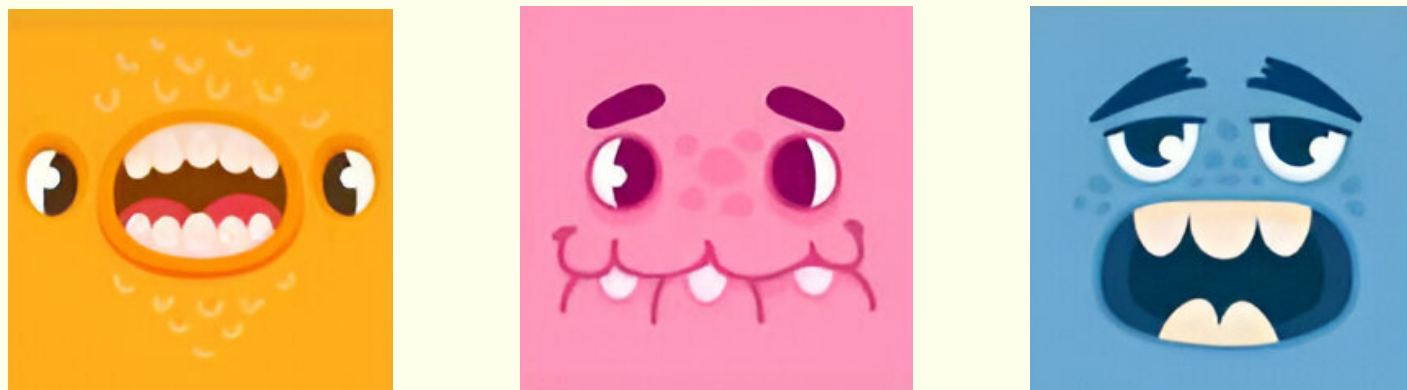
Imágenes



Iconos



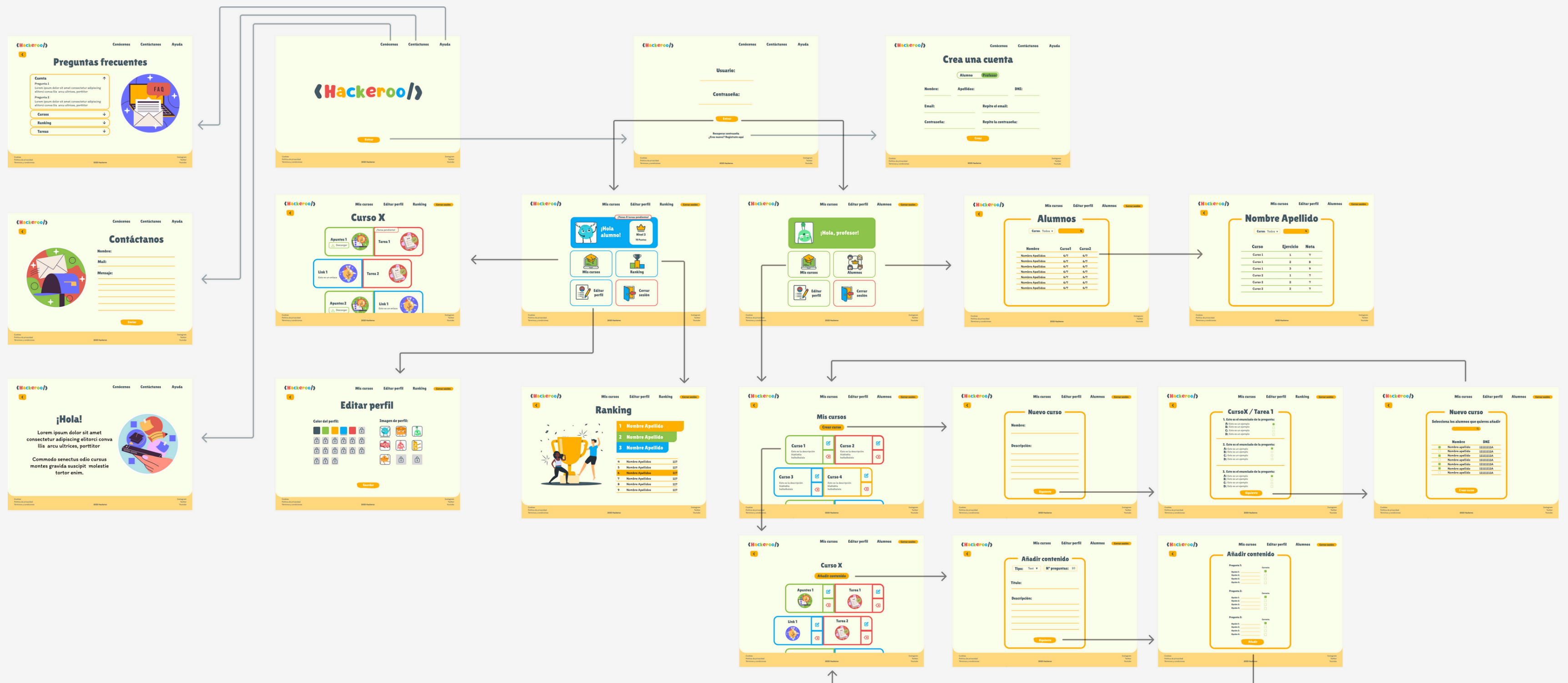
Avatares

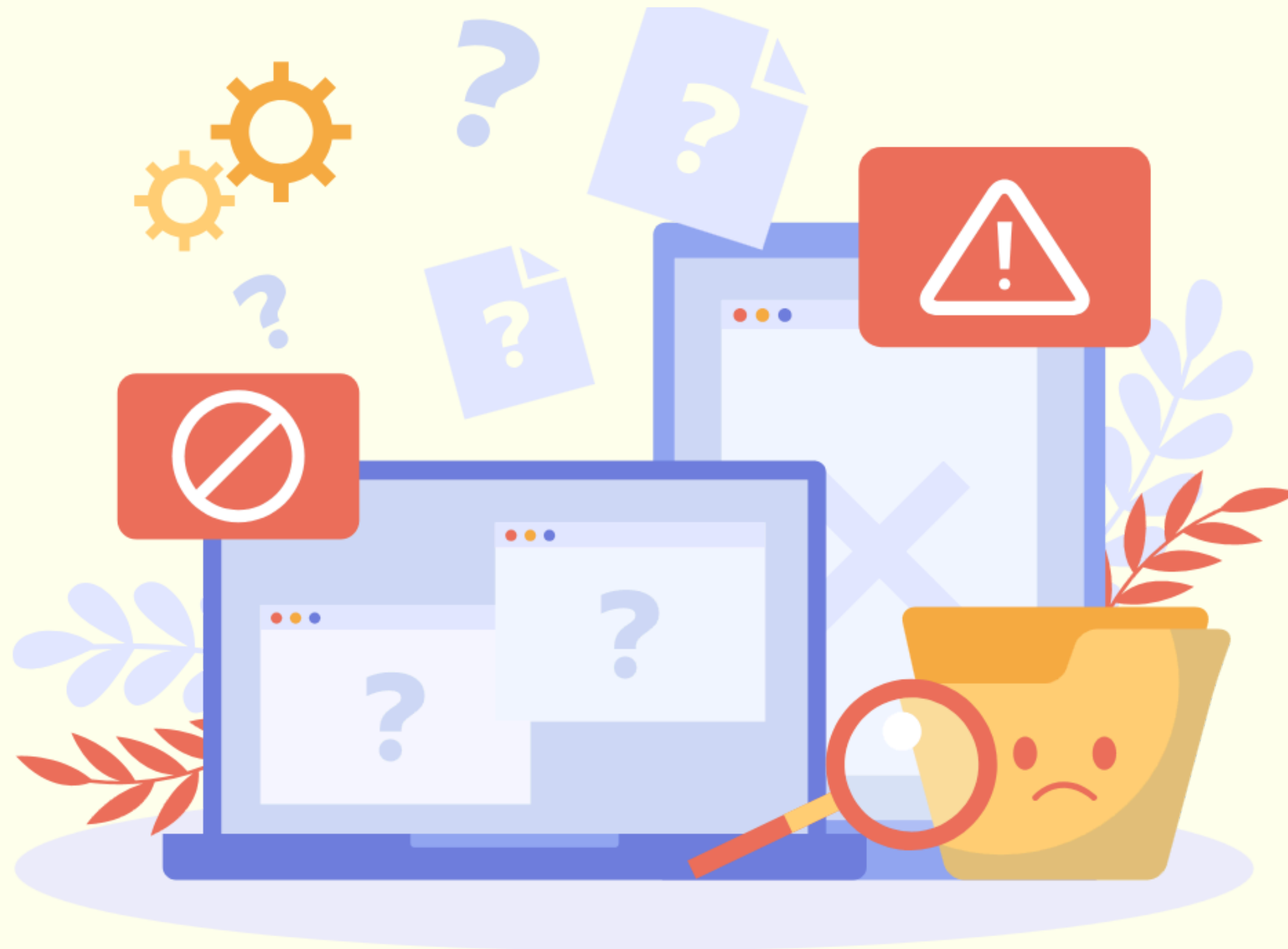


Botones



8. Wireframe





Problemas

Mejoras y ampliación

Mejoras:

Sistema de notificaciones

Diferentes tipos de tareas

Recordatorios automáticos



Ampliaciones:

Multidioma

Retos semanales y competiciones

Sistema de mensajería

Valoración y conclusiones

