



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software 1 (2016701)

Entrega_03 del proyecto

Viernes 10 de octubre de 2025

Requisito	Descripción	Estimación	Argumento
RF_1	RF_1: La aplicación permite registrar clubes, semilleros y grupos de investigación para difundir su información y actividades, incluyendo nombre, descripción, objetivos, área de interés (cultura, deporte, ciencias, recreación), logo y datos de contacto (correo, número telefónico, lugar de encuentro u oficina).	3	Requiere diseño de formularios, validación de datos y almacenamiento, pero es un CRUD básico.
MUST			
RF_2	RF_2: El sistema autoriza a los clubes, semilleros y grupos de investigación a publicar eventos o actividades extracurriculares especificando fecha, hora, lugar y cantidad de cupos para que los estudiantes puedan conocer y asistir a ellos.	3	CRUD de eventos con validaciones de fecha y cupos, similar a RF_1.
MUST			
RF_3	RF_3: La aplicación ofrece un catálogo de clubes, semilleros y grupos de investigación para que los estudiantes consulten y busquen información según sus intereses.	2	Interfaz de listado y búsqueda con filtros simples, sin complejidad técnica mayor.
MUST			
RF_4	RF_4: El sistema permite la suscripción de estudiantes a clubes, semilleros y grupos de investigación con el fin de recibir notificaciones sobre nuevos eventos, actividades extracurriculares o actualizaciones de información.	4	Necesita un sistema de suscripciones y notificaciones en tiempo real, lo que añade complejidad.
MUST			

RF_5	RF_5: Los clubes pueden crear, editar y eliminar eventos o actividades extracurriculares, entendidos como encuentros organizados por estudiantes (por ejemplo, talleres, charlas, torneos), con el objetivo de difundir y gestionar su participación.	3	Gestión básica de eventos (CRUD), con permisos según roles, similar a RF_2.
MUST			
RF_6	RF_6: El sistema muestra un calendario global de actividades, disponible en la plataforma web, para que estudiantes y administradores consulten las fechas y detalles de todos los eventos y actividades extracurriculares programadas.	4	Desarrollo de una interfaz de calendario interactiva y consolidación de eventos desde múltiples fuentes.
MUST			
RF_7	RF_7: Los usuarios pueden filtrar eventos (por fecha, área, club, tipo)	4	Lógica de filtros múltiples y
MUST			
RF_8	RF_8: La plataforma ofrece un proceso de creación de cuentas para estudiantes y administradores, en el que se registran datos básicos como nombre, correo institucional y contraseña, con el fin de identificar y autenticar a los usuarios.	2	Formulario de registro y autenticación básica, sin integraciones complejas.
MUST			
RF_9	RF_9: El sistema incluye un mecanismo de registro e inicio de sesión utilizando exclusivamente el correo institucional de la Universidad Nacional de Colombia, a través del servicio de correo de Google (Gmail institucional), con el fin de garantizar la pertenencia a la comunidad universitaria.	4	Integración con OAuth2 de Google y validación de dominios institucionales, lo que añade complejidad.
SHOULD			
RF_10	RF_10: Cada usuario dispone de un perfil personal que permite seleccionar y mostrar intereses (arte, ciencia, deportes, recreación, investigación.) para recibir recomendaciones personalizadas de clubes,	2	Campos adicionales en el perfil y almacenamiento de preferencias, sin lógica compleja.
MUST			

	semilleros, grupos de investigación, eventos y actividades extracurriculares.		
RF_11	RF_11: El sistema presenta una lista personalizada de clubes, semilleros, grupos de investigación, eventos y actividades extracurriculares a los que el usuario se ha suscrito o sigue, para facilitar el acceso a su información actualizada.	3	Consultas a base de datos basadas en suscripciones e intereses, requiere personalización.
MUST			
RF_12	RF_12: La plataforma ofrece una sección para que los usuarios publiquen comentarios en los eventos y actividades extracurriculares, con el objetivo de compartir opiniones, sugerencias, o experiencias.	3	CRUD de comentarios y moderación básica, con gestión de permisos.
SHOULD			
RF_13	RF_13: La plataforma gestiona roles de usuario (administrador general, administrador de club y estudiante), definiendo permisos y funciones específicas para cada tipo de cuenta (por ejemplo: aprobación de clubes, semilleros o grupos de investigación; edición de eventos o actividades extracurriculares; gestión de usuarios).	3	Implementación de sistema de roles y permisos, con lógica de control de acceso.
MUST			
RF_14	RF_14: El sistema implementa un proceso de validación para la creación de clubes, semilleros y grupos de investigación en el que un administrador aprueba o rechaza las solicitudes para asegurar que estos cumplan los requisitos institucionales.	3	Flujo de aprobación manual con notificaciones, similar a procesos de revisión.
MUST			
RF_15	RF_15: La plataforma tendrá herramientas para revisar solicitudes, moderar comentarios, gestionar roles, ver métricas básicas (número de clubes activos, eventos publicados, usuarios registrados) y acceder a logs de auditoría.	4	Panel de administración con múltiples funcionalidades, requiere un desarrollo extenso.
COULD			

RF_16	RD_16: El usuario puede exportar su calendario personal en formato iCal.	2	La generación de archivos iCal, requiere integración con estándares externos.
COULD			
RNF_1	RNF_1: La aplicación es accesible mediante cualquier navegador web basado en chromium, permitiendo el uso desde diferentes entornos.	1	La compatibilidad con navegadores modernos es estándar y no requiere esfuerzo adicional.
MUST			
RNF_2	RNF_2: Toda la información se encuentra protegida mediante cifrado de datos en tránsito y en almacenamiento, cumpliendo con la Ley de Habeas Data en Colombia, para garantizar la privacidad de los usuarios.	4	Configuración de SSL/TLS, cifrado en base de datos y cumplimiento legal, lo que implica complejidad técnica.
MUST			
RNF_3	RNF_3: Las tareas comunes (buscar un club, inscribirse a un evento, publicar un evento) podrán completarse en máximo 3 clics desde la pantalla principal; incluir ayuda contextual y un tutorial inicial para usuarios nuevos.	3	Diseño de flujos de usuario eficientes y contenido de ayuda, requiere pruebas de usabilidad.
COULD			