

# ÁgoraUN

## Grupo 5:

- Arévalo Grande Sebastián Alexis.
- Rosero Rojas Bryant Antony.
- Sanchez Moreno Luis Alejandro.
- Torres Cruz Jepherson Brian.

## Objetivo general

- Desarrollar un aplicativo web que permita a los estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá seguir, organizar, dar seguimiento e informarse sobre clubes, eventos, semilleros, grupos de investigación y actividades extracurriculares (deporte, ciencia, competencias, etc), fomentando así la participación estudiantil y la integración de la comunidad académica.

## Problema:

- Hoy en día, la información sobre clubes y actividades diferentes a las clases suele estar dispersa (redes sociales, carteleras, correos, boca a boca), limitando el alcance e impacto de cada uno de los grupos extracurriculares de la Universidad.
- El aplicativo centraliza la información en un solo lugar, asegurando visibilidad, organización y seguimiento.
- Existe la opción de comentar respecto a los eventos y/o clubes.

## Diferenciación:

- A diferencia de grupos de Facebook, WhatsApp o carteles físicos:
  - Permite un calendario unificado de eventos.
  - Da un espacio dedicado y organizado que refuerza la identidad universitaria.

## Requisitos

### 1. Módulo de Información de Clubes

- El aplicativo debe tener la funcionalidad de registrar clubes con nombre, descripción, objetivos, área (cultura, deporte, ciencias, etc.), logo y contactos.
- El sistema debe autorizar a los clubes publicar actividades/eventos con fecha, hora, lugar y cupos.
- El aplicativo debe permitir a los estudiantes visualizar un catálogo de clubes y buscar en el mismo.
- El sistema debe permitir la suscripción de estudiantes a clubes para enterarse de las actualizaciones en la información del mismo.

### 2. Módulo de Gestión de Actividades y Eventos

- Los clubes deben poder crear, editar y eliminar eventos.

- El sistema debe mostrar un calendario global de actividades.

### **3. Módulo de Usuario Estudiante**

- Permitir a estudiantes y administradores crear cuentas con datos básicos (nombre, correo institucional, contraseña).
- Registro e inicio de sesión mediante correo institucional unal.
- Perfil de usuario con intereses marcados (arte, ciencia, deportes, etc.).
- Lista de clubes y eventos seguidos por el usuario.
- Opción de dejar comentarios en los eventos.

### **4. Módulo de Administración / Gestión**

- Gestión de roles: administrador general, administrador de club, estudiante.
- Validación de creación de clubes (aprobación por parte de un administrador).

### **5. Requisitos No Funcionales**

- El sistema debe ser accesible desde la web.
- La información debe estar protegida y cumplir con la Ley de Habeas Data en Colombia.
- El diseño debe ser intuitivo y amigable para estudiantes sin experiencia técnica, es decir, que las funcionalidades del aplicativo se entiendan de forma natural sin previa formación sobre las mismas.