

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 informar sobre clubes, semilleros, grupos de investigación, eventos y actividades extracurriculares (deporte, ciencia, competencias), 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

- 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).
- 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.
- La aplicación ofrece un catálogo de clubes, semilleros y grupos de investigación para que los estudiantes consulten y busquen información según sus intereses.
- 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.

2. Módulo de Gestión de Actividades y Eventos

- 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.
- 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.
- Los usuarios pueden filtrar eventos (por fecha, área, club, tipo) y exportar su calendario personal en formato iCal.

3. Módulo de Usuario Estudiante

- 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.
- 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.
- Cada usuario dispone de un perfil personal que permite seleccionar y mostrar intereses (arte, ciencia, deportes, recreación, investigación.) para recibir recomendaciones personalizadas de clubes, semilleros, grupos de investigación, eventos y actividades extracurriculares.
- 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.
- 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.

4. Módulo de Administración / Gestión

- 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).
- 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.
- 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.

5. Requisitos No Funcionales

- La aplicación es accesible mediante cualquier navegador web basado en chromium, permitiendo el uso desde diferentes entornos.

- 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.
- 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.