**Documento de historia de usuario 02**

**Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 1.0**

### 

### **HU02 - Aprobación del Alumnado**

**Como** jugador

**Quiero** poder monitorear y gestionar la aprobación de los estudiantes respecto a mi gestión como rector.

**Para** asegurarme de que mis decisiones mantengan altos niveles de satisfacción y compromiso del alumnado, promoviendo un ambiente universitario positivo y atractivo.

#### **Criterios de Aceptación:**

1. **Visualización de la Aprobación:**
   * El sistema debe ofrecer una interfaz clara donde el jugador pueda ver la puntuación actual de la aprobación estudiantil en tiempo real.
   * Esta visualización debe incluir un gráfico o barra de progreso que muestre el nivel de aprobación, junto con indicadores de cambio (positivos o negativos) basados en las decisiones recientes.
2. **Impacto de las Decisiones en la Aprobación:**
   * Cada decisión tomada por el jugador debe tener un efecto inmediato y visible en la puntuación de aprobación del alumnado.
   * El sistema debe calcular y mostrar cómo tomar las decisiones específicas (como asignaciones presupuestarias, política educativa, eventos universitarios, etc.) afectan la aprobación de los estudiantes.
3. **Eventos de influyentes en la aprobación:**
   * El juego debe generar eventos que proporcionen retroalimentación directa sobre la aprobación estudiantil, tales como encuestas de satisfacción, protestas o manifestaciones, aumentos en la participación estudiantil, etc.
   * Estos eventos deben reflejar tanto los cambios positivos como negativos en la aprobación del alumnado, influenciados por las acciones del jugador.