**DESARROLLO DE UNA APLICACION WEB INFORMATIVA PARA EL SEMILLERO LUDICA Y SABER**

**Samuel Echeverry Pineda**

**Carlos Manuel Meneses**

**Tomas Viana Idárraga**

**Cuadrante 2**

**LúdicaWeb**

**Facultad de ingeniería**

**Técnica profesional en programación de sistemas de información**

**POLITECNICO COLOMBIANO JAIME ISAZA CADAVID**

**DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, cuenta con muchos semilleros en diversas áreas deportivas y de conocimiento.

El semillero lúdica y saber, tiene pocos integrantes debido al poco conocimiento por parte de la comunidad universitaria, carece de plataformas como redes sociales o aplicativo web para difundir información sobre el semillero. Actualmente, cuenta con menos de 10 integrantes, contando con los principales lideres. La mayoría son externos de la comunidad del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

El semillero lúdica y saber, también cuenta con problemas en la inmensa información dispersa en diferentes formatos, como lo son: Excel, Word, pdf etc...

La aplicación web se diseñará con el propósito de difundir la información del semillero en la comunidad del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid en una forma cronológica y mucho más ilustrativa.

**ALCANCE**

El proyecto de la aplicación web será desarrollado por los lenguajes de HTML, CSS, JAVASCRIPT y un gestor de base de datos, el cual implementaremos con Oracle. La aplicación web será de tipo informativa para el semillero lúdica y saber, contará con la posibilidad de registrarse al semillero y recibir al correo información personalizada, aplicara si es un estudiante del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, así podrá visualizar información sobre los objetivos, los eventos pasados desde la creación del semillero en 2018 y también eventos futuros cronológicamente.

TIPOS DE USUARIOS

* Administrador: Los lideres del semillero y los desarrolladores serán de tipo administrador, se encargará de digitar y actualizar la información sobre el semillero de la aplicación web, podrá publicar los eventos y actividades que realizarán a medida que pase el tiempo.
* Usuario Común: serán los estudiantes del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid les permitirá obtener información, incluyendo un buscador y los interesados podrá registrarse en la página web diligenciando los datos requeridos para completar la inscripción y ser parte del grupo.

INTERFACES

* Interfaz de inicio: Este módulo, se visualizará la descripción, la visión, un video introductorio donde se visualizará los principales lideres del semillero lúdica y saber. La accesibilidad a registrarse al semillero por medio de la conexión a la base de datos Oracle, aplicara para los estudiantes del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, teniendo así, las ventajas de recibir información personalizada al correo del semillero lúdica y saber para también poder participar en los futuros eventos, los que están visualizados en la aplicación web.
* **Interfaz de registro**: Este módulo, será para llenar varios campos sobre su información. Como requisito, el usuario tendrá que tener correo institucional del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid para poder ser parte del semillero lúdica y saber. En los campos tendrá que ingresar nombre, apellido completo, fecha de nacimiento, el correo institucional y una contraseña. Después de rellenar los campos y registrarse, le llegara la confirmación del correo institucional, si no tiene correo institucional, lanzara una alerta en cual no será permitido el correo.
* **Interfaz principal**: Este módulo, será para las personas ya registradas al semillero que cuentan con una cuenta en la aplicación web. Podrán visualizar una sección en la cual pueden ver toda la documentación histórica del semillero, mediante una opción de ver cronológicamente el año que quiera informarse sobre los acontecimientos que ocurrieron en ese año. Esta sección te llevará a otra interfaz donde se podrá visualizar la información de ese año. En la interfaz principal, también se podrá ver los eventos que se aproximan, con la opción de unirse a ese evento, si todavía no le ha llegado al correo o no lo ha respondido, se verá las fechas-horarios en la cual el semillero se reuniera.
* **Interfaz cronológica**: Este módulo será para visualizar los eventos y toda la documentación que se creó en ese determinado año, según el año que escogió en la interfaz principal.
* **Interfaz de líderes de semillero:** Son las personas que mayor influyen y participan en los eventos o actividades del semillero, se tendrá información básica como nombre, foto, universidad, año de inscripción y un breve Comentario de como el semillero influenció en el desarrollo de la persona e invitación a nuevos miembros, etc.

La aplicación web permitirá visualizar la información en general, los lideres del semillero lúdica y saber, sus objetivos, para todo tipo de usuarios, pero la funcionalidad de registrarse en la base de datos Oracle, aplicará para estudiantes del politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. La funcionalidad de solo los administradores podrá subir información a la aplicación web y el registro a eventos aplicará para los que cumplen con los requisitos de ser estudiante del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid o líder del semillero lúdica y saber.

**OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una aplicación web al semillero lúdica y saber, para fomentar la unión con la comunidad educativa, tener mucha más participación, poder registrarse a la base de datos Oracle, que aplicara para los estudiantes del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y automatizar procesos de información con el propósito de facilitar el material, para la compresión del semillero lúdica y saber.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

* Identificar los diferentes ítems de la estructura semillero lúdica y saber y la difusión de su información.
* Diseñar la estructura de una aplicación web estableciéndose diferentes interfaces, los usuarios puedan inscribirse si tienen correo institucional o son lideres del semillero. Visualizar material cronológico del semillero y eventos futuros para participar

* Construir una aplicación web por medio de HTML, JavaScript con una base de datos sólida y segura en Oracle que permita almacenar de manera eficiente y precisa la información del semillero lúdica y saber
* Verificar la aplicación web desarrollada, a través de un plan de pruebas de funcionamiento.

**HIPOTESIS DE SOLUCION**

¿En qué está enfocado la aplicación web con el semillero lúdica y saber?

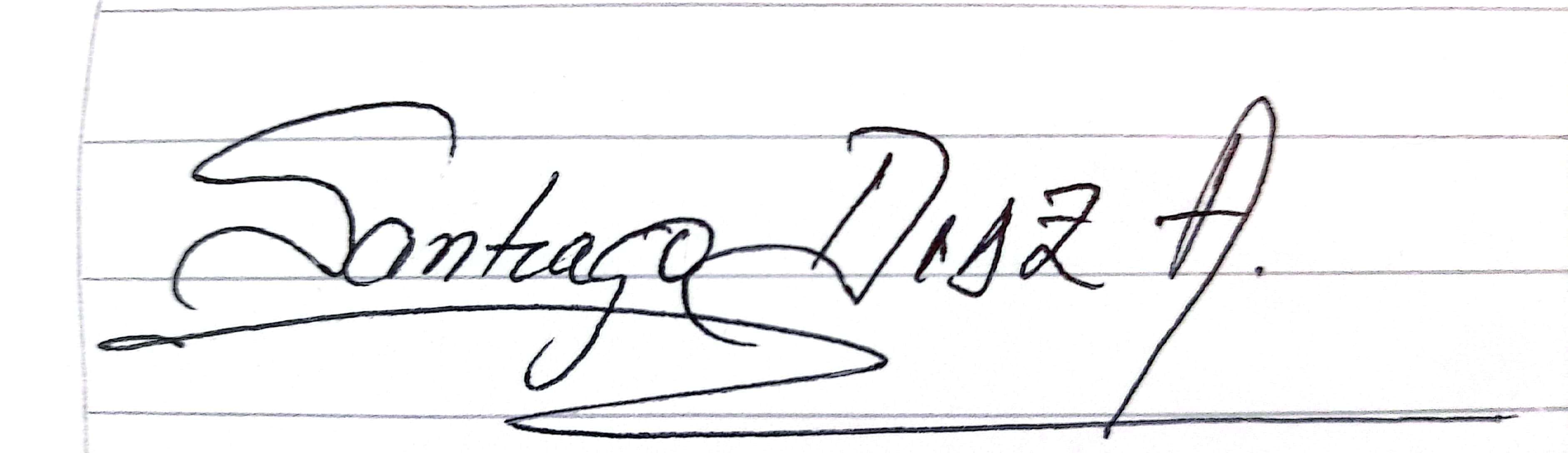
**VALIDACION DE USUARIOS:**

Preguntas:

1. Como cree que ayudara esta aplicación web al semillero?

2. Que ventajas ve en esta aplicación?

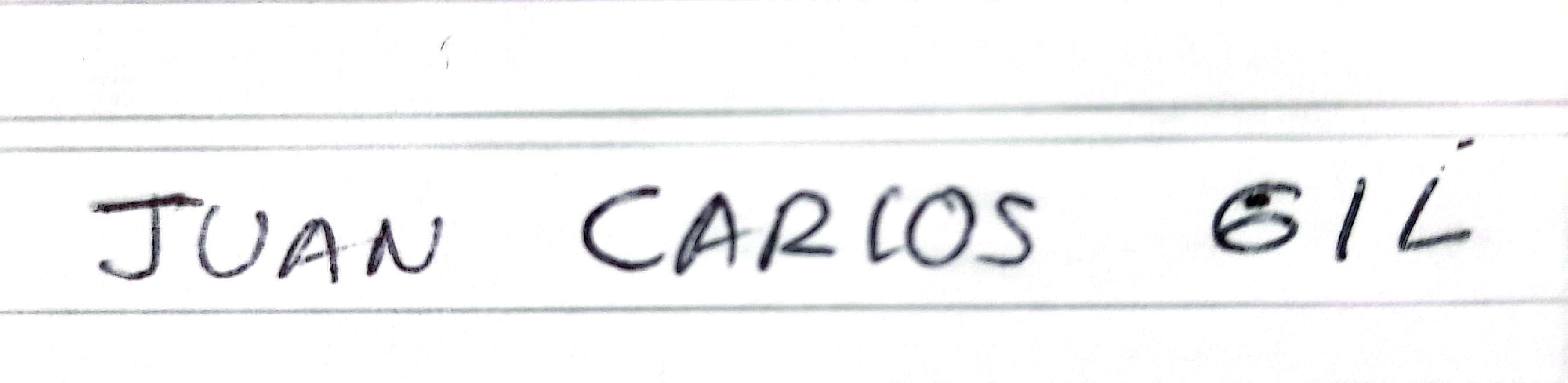
Usuario 1: Santiago Diaz



1.R// esta página otorgará mucha ayuda ya que organizará toda la información y hará saber todo lo que se necesite para hacernos llamar la atención a incluirnos al semillero.

2.R// ventajas que se ven son las de que se beneficiará el semillero con su información bien organizada, con un llamado de invitación haciéndonos ver las oportunidades que se ofrece al inscribirse al semillero.

Usuario 2: Juan Carlos Gil

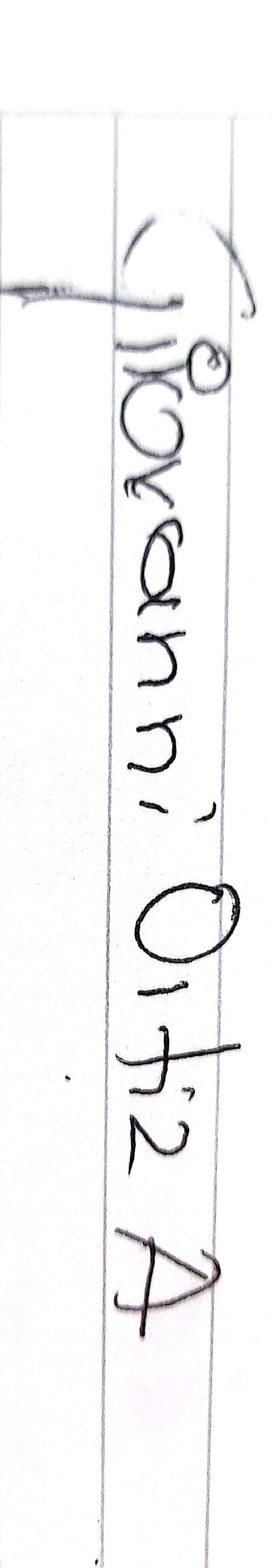


Respuesta 2:

1. En la visibilidad, principalmente permitirá al semillero darse a conocer de manera pública mediante la aplicación web, una manera adecuada de allegar al público objetivo.

2. Las ventajas a mencionar son la posibilidad de compartir el proyecto, los aportes y avances dentro del semillero.

Usuario 3: Giovanni Ortiz

Respuesta 3: 

1. Ayudará en varios aspectos como el reflejar las oportunidades que brinda el semillero, las experiencias que ofrece, y el momento que se pasará.

2. Dar a conocer más este semillero y así hacer que se agrande la población inscrita.

**Firma del módulo sol**

