

# Cultura Social Club

La Delegación de Cultura y Medio Ambiente de la ETSII, formada y organizada por los alumnos de la universidad, tiene como objetivo proveer a los estudiantes de la US de **entretenimiento** y **ocio**, disponiendo a estos de material recreativo, como juegos de mesa, libros, cine o videojuegos. Para ello se usa un sistema de **alquiler físico** exclusivo para socios. Además de este servicio, el aula organiza torneos, sorteos y eventos a lo largo del año accesible para cualquier estudiante de la Universidad de Sevilla.



Actualmente la asociación no posee una herramienta digital que ayude con la documentación ni facilite la gestión. Hasta ahora se realizaba de forma física tanto la integración de nuevos socios como la revisión del inventario.

Las **actividades** principales a integrar en Odoo son:

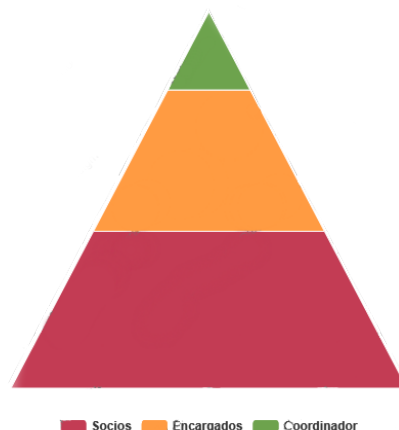
- Gestión de socios, inventario.
- Gestión de alquileres y nuevas adquisiciones de material.
- Gestión de eventos y noticias.



Para el alquiler se buscarán herramientas que sean capaces de satisfacer esta necesidad y que refleje el estado de los materiales. Como objetivo secundario se plantea la disponibilidad en la página de un foro entre socios y encargados donde escuchar propuestas o dudas existentes.



La organización del aula se distribuye piramidalmente, su cúspide es el **coordinador**, quien dirige a todo el grupo; por debajo de este se encuentran los **encargados** de las distintas secciones donde cada uno se dirige cine, rol, juegos de mesa, libros o videojuegos. Finalmente los **socios**, quienes no tienen responsabilidades en la organización (solo pueden alquilar el material y jugar dentro o fuera del aula) pero son la base de ésta. Una persona que no es socio puede visitar el aula y participar pero no será capaz de usar el servicio de alquiler.



## MOTIVACIÓN

La principal motivación de la organización es conseguir que el paso por la universidad sea una etapa más amena, ofreciendo diversión, facilitando la socialización e introduciendo a los estudiantes a la cultura del entretenimiento.

## OBJETIVOS

- ❖ **Aumentar el rendimiento:** Ahorrar tiempo en documentación y otros procesos para poder dedicarlo a otras tareas.
- ❖ **Disponibilidad de información:** Comunicar las noticias relevantes a todos los miembros de la organización de manera rápida y sencilla.
- ❖ **Difusión de la asociación:** Invitar a todo tipo de alumnos de la US a conocer e inscribirse en nuestra asociación para así aumentar el número de socios.
- ❖ **Aumento de participación:** Motivar a los usuarios a ser activos en la página para así fomentar un buen ambiente entre usuarios.

## HERRAMIENTAS

Se utilizará la herramienta de **WordPress** como CMS de la asociación para facilitar la visibilidad de esta y poder captar más clientes. La idea inicial será integrar Wordpress con Odoo mediante WooCommerce y usar la página web como puente entre socios y encargados, dejando Odoo como herramienta interna del grupo. También se podrá avisar de los eventos que se realicen así como del inventario existente.

