**Nombre del equipo:**

**Alfa Buena Maravilla Onda Dinamita Escuadrón Lobo**

**Nombre del proyecto:**

**Administrador de Paraescolares**

**Objetivo del proyecto:**

El objetivo del proyecto es desarrollar e implementar una plataforma digital que facilite la gestión y administración de actividades paraescolares en la UPTrep. El sistema permitirá un registro eficiente de estudiantes, horarios, actividades y asistencia, mejorando la organización y reduciendo la carga administrativa del personal escolar.

**Gerente del proyecto:**

**Isaac Brandon Martínez Ramírez**

**Participantes:**

* Isaac Brandon Martínez Ramírez - Gerente del Proyecto y Backend
* Julián Mendoza Fuentes - Frontend
* José Ángel Martínez Silva - Analista de Sistemas
* Diego Fernando Vázquez Pérez - Backend y Encargado de Base de Datos
* Eduardo Endrich Hernández López - Frontend

**Cronograma:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Actividad** | **Fecha de Inicio** | **Fecha de Finalización** | **Entrega** |
| **Fase 1** | Análisis de requerimientos y estudio de usuarios | 6 de septiembre | 20 de septiembre | --- |
| **1ra Entrega** | Informe inicial: Requerimientos y Prototipo básico | 23 de septiembre | 26 de septiembre | **1ra Entrega** |
| **Fase 2** | Diseño y planificación del sistema | 21 de septiembre | 10 de octubre | --- |
| **2da Entrega** | Prototipo funcional y documentación del diseño | 15 de octubre | 17 de octubre | **2da Entrega** |
| **Fase 3** | Desarrollo y programación de la plataforma | 11 de octubre | 31 de octubre | --- |
| **Fase 4** | Pruebas del sistema y ajustes | 1 de noviembre | 10 de noviembre | --- |
| **3ra Entrega** | Versión casi final con pruebas y resultados | 13 de noviembre | 15 de noviembre | **3ra Entrega** |
| **Fase 5** | Implementación, capacitación y seguimiento | 16 de noviembre | 29 de noviembre | **Final** |
| **Entrega Final** | Informe final y entrega del sistema completo | --- | 29 de noviembre | **Final** |

**Beneficios del proyecto:**

* Mejora en la organización y control de actividades paraescolares.
* Reducción del tiempo dedicado a la administración manual de los programas.
* Acceso fácil a la información para estudiantes, padres y docentes.
* Automatización de la asistencia y generación de reportes.

**Riesgos del proyecto:**

* Problemas técnicos que retrasen el desarrollo del software.
* Resistencia de los usuarios a adaptarse al nuevo sistema.
* Posibles problemas de seguridad y privacidad de los datos.

**Requerimientos:**

**1. Requerimientos Generales**

* **Objetivo de la Aplicación**: Facilitar la gestión y asignación de actividades extraescolares, permitiendo el acceso, la consulta y el registro de manera ágil desde dispositivos móviles y de escritorio.
* **Usuarios Clave**: Estudiantes, profesores/instructores, administradores.
* **Compatibilidad**: La aplicación debe estar disponible para Android, iOS, Windows, y macOS.
* **Interfaz de Usuario**: Intuitiva y fácil de usar, adaptada a cada tipo de dispositivo.

**2. Requerimientos Funcionales**

**2.1 Módulo de Registro y Acceso**

* **Registro de Usuarios**: Permitir el registro de estudiantes y profesores mediante correo, número de matrícula, y datos personales.
* **Inicio de Sesión**: Autenticación con correo y contraseña.
* **Recuperación de Contraseña**: Permitir la recuperación de contraseña por correo electrónico.

**2.2 Módulo de Inscripción a Extraescolares**

* **Consulta de Extraescolares Disponibles**: Mostrar una lista de actividades extraescolares disponibles, filtradas por tipo, horario y ubicación.
* **Registro en Actividades**: Permitir a los estudiantes inscribirse en una actividad extraescolar; posibilidad de agregar o cambiar actividades en función de la disponibilidad.
* **Verificación de Cupo**: Bloquear la inscripción cuando el cupo esté lleno.

**2.3 Módulo de Administración para Personal de la Universidad**

* **Creación y Edición de Actividades**: Permitir al personal académico agregar nuevas actividades, modificar información de horarios, profesores a cargo, ubicaciones y número de cupos.
* **Asignación de Instructores**: Vincular actividades con instructores específicos y proporcionar detalles de contacto y horarios.
* **Visualización de Inscripciones**: Listado de estudiantes inscritos por actividad, con opciones para exportar informes de inscripciones y asistencia.
* **Gestión de Notificaciones**: Enviar recordatorios y actualizaciones sobre las actividades a los estudiantes inscritos.

**2.4 Módulo de Gestión de Asistencia**

* **Registro de Asistencia**: Permitir a los instructores marcar la asistencia de estudiantes directamente desde la aplicación.
* **Historial de Asistencia**: Mantener un registro histórico de la asistencia de cada estudiante a las actividades inscritas.
* **Notificaciones de Faltas**: Enviar una notificación al estudiante cuando acumule faltas en alguna actividad.

**2.5 Módulo de Evaluación**

* **Evaluación de Instructores**: Permitir la evaluación de los instructores en términos de calidad, organización, etc.

**3. Requerimientos No Funcionales**

* **Seguridad**: Acceso mediante HTTPS, autenticación segura, y encriptación de datos personales.
* **Escalabilidad**: Soporte para alta concurrencia de usuarios durante períodos de inscripción.
* **Soporte Multiplataforma**: La aplicación debe ofrecer una experiencia homogénea entre plataformas, con diseño responsivo y optimizado para cada sistema operativo.

**4. Requerimientos de Usabilidad**

* **Interfaz Amigable**: Diseño intuitivo, fácil de navegar y con guía de usuario en cada módulo.
* **Notificaciones Push**: Notificaciones automáticas para cambios de horario, inscripciones, recordatorios de asistencia, y eventos especiales.

**5. Requerimientos de Integración**

* **Integración con Sistemas Universitarios**: Conexión con bases de datos para validar matrículas y sincronizar perfiles de estudiantes y profesores.
* **Integración de Calendario**: Opción para sincronizar las actividades inscritas con los calendarios de los dispositivos móviles y de escritorio.

**6. Requerimientos de Mantenimiento**

* **Actualización de Contenidos**: Acceso para administradores para editar, actualizar y eliminar actividades y notificaciones sin necesidad de asistencia técnica.
* **Soporte Técnico**: Canal de soporte para resolver dudas técnicas y problemas de acceso.
* **Actualización de Software**: La aplicación debe permitir actualizaciones automáticas y notificaciones de nuevas versiones.

**7. Prototipo y Testing**

Para validar el cumplimiento de estos requerimientos, se recomienda realizar prototipos funcionales de cada módulo y pruebas de usuario con un grupo piloto de estudiantes, instructores y personal administrativo para evaluar la usabilidad, accesibilidad y funcionalidad de la aplicación.