**Proyecto: Software de gestión - Indeportes del Cauca**

**Requisitos del software**

1. **Funcionales:**
   1. **Autenticación de roles e inicio de sesión:** Inicio de sesión de los usuarios y verificación de funciones según el rol
   2. **Gestión de eventos deportivos y recreativos:** Permitir crear, editar, deshabilitar eventos ya sean anuales o especiales (¿Los eventos se pueden reutilizar para el siguiente año?) - ¿Que datos se guardan del evento?
   3. **Asignación de entrenadores a los eventos:** El administrador puede asignar entrenadores a los eventos deportivos creados previamente - ¿Que datos se guardan de los entrenadores? - ¿Como se registran al fin?
   4. **Registro de población asistente a un determinado evento:** El entrenador registra a los asistentes del evento al que fue asignado con una foto como evidencia adicional

* **ACALRAR:->** ¿En un evento nuevo, el entrenador podrá registrar una persona por primera vez si no está registrada? - **REVISAR MOCKUP**
* Se desplegará el formulario del evento nuevo
  + - (¿Tenemos que incluir la firma dentro del formulario?¿Qué tantos datos van en el formulario?)
  1. **Verificación de la ubicación geográfica del entrenador:** Se registra y envía la ubicación del entrenador para verificar si llegó al lugar indicado
  2. **Visualización en mapa de los eventos en curso:** Se debe de poder ver los eventos disponibles en el momento en un mapa del departamento -> Se puede omitir?
  3. **¿Generación de informes sobre el evento?:**

1. **No Funcionales:**
   1. **Usable:** La aplicación debe ser fácil de usar y aprender para el usuario. Debe contar con una interfaz sencilla y agradable para el usuario, conforme a la identidad de la organización Indeportes.
      1. Debe contar con la frase: “Indeportes somos todos”.
   2. **Disponible:** La aplicación debe estar disponible en cualquier momento que el usuario desee usar la plataforma, independiente de su localización.
   3. **Facilidad de instalación:** La aplicación debe poder instalarse de manera rápida y segura en los dispositivos de los usuarios finales.
   4. **Tecnología independiente:** La aplicación se puede programar en cualquier lenguaje o tecnología que permita el desarrollo multiplataforma de aplicaciones móviles.
   5. **¿Debe poder haber una comunicación entre interfaces? ->** Administrador asignando a entrenador y activando evento - el entrenador solo puede seleccionar el evento activo.
   6. **Base de datos:** Es posible utilizar cualquier motor de bases de datos relacionales o NoSQL.
   7. **Servidor:** La tecnología utilizada para el servidor, deberá coincidir con la tecnología utilizada por la organización.
   8. **Seguridad:** La aplicación debe de controlar el acceso de las personas según sus roles y permisos
   9. **Escalable:** La arquitectura de la aplicación permitirá añadir futuras ampliaciones al software necesarias para la optimización de la aplicación