AulaPudú

Plataforma interactiva de presentaciones

Integrantes:
Piero Valdivia
Camila Gortaire
Roderick Grez
Benjamin Infante

# Introducción

AulaPudú es un sistema web interactivo diseñado para transformar presentaciones en experiencias dinámicas y participativas.

Permite a los espectadores unirse a sesiones en tiempo real mediante código QR. Utilizan sus dispositivos para reaccionar, responer preguntas, realizar actividades grupales y proporcionar feedback directo.

### Modelo de Arquitectura MVC

Separa las resposibilidades

Modelo: Lógica de negocio y datos.

Vista: Interfaz de usuario (Frontend web - HTML/CSS/JS).

Controlador: Gestión de eventos y flujo de la aplicación.

Ventajas:

Fácil mantenimiento y escalabilidad. Ideal para interactividad en tiempo real.

### **Funciones Principales**

- Gestión de usuarios (perfiles vinculados a autenticación).
- Sesiones creadas por un expositor/presentador.
- Asistencia registrada automáticamente.
- Preguntas interactivas (múltiple choice, verdadero/falso, abiertas).
- Actividades grupales, con temporizador en tiempo real.
- Reacciones en tiempo real (aplausos, pulgar arriba/abajo, corazones).
- Presentaciones con diapositivas.
- Visualización de documentos de la clase.

### Historia de usuario

"Como espectador, quiero unirme a una sesión mediante un código QR y participar en tiempo real."

- El espectador escanea el código QR.
- Se conecta a la sesión en tiempo real.
- Envía respuestas, reacciones o participa en encuestas.
- Resultado: Sus interacciones se registran en el sistema.

"Como presentador, quiero crear y controlar una sesión de presentación para recibir feedback en tiempo real, lo más parecido a una clase presencial."

- El presentador inicia sesión y crea una sesión.
- Controla las diapositivas.
- Lanza actividades interactivas.
- Visualiza respuestas y reacciones en tiempo real.
- Resultado: La sesión se desarrolla de forma interactiva y las respuestas se registran.

## Base de datos

Objetivo: Centralizar y organizar la información de sesiones y usuarios.

- Motor: PostgreSQL (Supabase).
- Tablas principales:
  - profiles → usuarios
  - sessions → sesiones
  - attendance → asistentes
  - o questions → preguntas
  - presentations → presentaciones
  - reactions → reacciones
- Seguridad: RLS y Policies (controlan que cada usuario solo gestione sus datos).

## Planificación del proyecto

#### • Fase 1: Diseño del Sistema (1 semana)

- o Actividades: Definición de arquitectura, creación de diagramas de flujo y diseño de mockups.
- Hito: Documentación de diseño aprobada.

0

#### • Fase 2: Desarrollo Backend (2 semanas)

- Actividades: Implementación de la API, configuración de la base de datos y gestión de sesiones y respuestas.
- Hito: API funcional con base de datos integrada.

0

#### • Fase 3: Desarrollo Frontend (2 semanas)

- Actividades: Implementación de interfaces web, integración con el backend y desarrollo de interacciones en tiempo real.
- Hito: Interfaz funcional e interactiva.

## Planificación del proyecto

- Fase 4: Pruebas e Integración (2 semanas)
  - o Actividades: Pruebas unitarias y de integración, test de funcionalidad y corrección de errores.
  - Hito: Sistema probado e integrado.
- Fase 5: Despliegue y Entrega (1 semana)
  - Actividades: Implementación en servidor de producción, configuración de seguridad y entrega final de la documentación.
  - Hito: Proyecto en producción y operativo.

### Tecnologias usadas

- Frontend: Deepseek, VsCode, HTML.
- Backend: Node.js.
- Base de datos: PostgreSQL en Supabase.
- Control de versiones: GitHub.

### Beneficios

- Aumenta la participación en clases y eventos.
- Mejora la interacción entre expositor y público.
- Fácil de usar desde cualquier dispositivo.

# Conclusión

AulaPudú es una plataforma innovadora que mejora la interacción en las presentaciones. Su arquitectura MVC y su diseño modular aseguran escalabilidad y fácil mantenimiento. La interacción en tiempo real y la recopilación de datos la convierten en una herramienta valiosa para diversos entornos.

Su principal objetivo es transformar las presentaciones pasivas en experiencias colaborativas y dinámicas.