



## Documento de Requisitos

### Challup: Plataforma de Retos Diarios

Integrante	Correo electrónico
Ana Sofia Rodriguez Neira	arodriguezne@unal.edu.co
Carlos Javier Cuervo Baracaldo	ccuervoba@unal.edu.co
Juliana Parra Caro	juparracaunal.edu.co
Christian Alejandro Sanabria Pinzon	csanabriap@unal.edu.co

Septiembre 2025

# Índice

<b>1. Nombre del Sistema</b>	<b>3</b>
<b>2. Objetivo del Sistema</b>	<b>3</b>
<b>3. Descripción del Sistema</b>	<b>3</b>
<b>4. Requisitos del Sistema</b>	<b>3</b>
4.1. Requisitos Funcionales . . . . .	3
4.1.1. Módulo 1: Gestión de Usuarios y Perfilación . . . . .	3
4.1.2. Módulo 2: Gestión de Retos Diarios . . . . .	4
4.1.3. Módulo 3: Gestión de Retos Globales . . . . .	4
4.1.4. Módulo 4: Gamificación (Rachas, Puntos y Ranking) . . . . .	4
4.1.5. Módulo 5: Gestión de Evidencias . . . . .	4
4.1.6. Módulo 6: Administración y Moderación . . . . .	5
4.1.7. Módulo 7: Notificaciones y Comunicaciones . . . . .	5
4.1.8. Módulo 8: Estadísticas y Seguimiento . . . . .	5
4.2. Requisitos No Funcionales . . . . .	5

# 1. Nombre del Sistema

Challup

# 2. Objetivo del Sistema

Challup busca ofrecer una aplicación móvil que motive a los usuarios a cumplir retos diarios personalizados, orientados a sus hobbies, intereses y hábitos de vida. El sistema se diferencia de otros al incorporar:

- Perfilación inteligente mediante cuestionario inicial y actualizaciones del usuario.
- Reto global semanal, definido por la comunidad de forma dinámica bajo revisión.
- Generación de retos con IA ajustados al progreso y estilo de vida de cada persona.
- Gamificación con rachas, puntos y rankings que refuerzan el compromiso.

En síntesis, el sistema no es una red social en esta primera fase, sino una **plataforma de retos diarios gamificada y personalizada** que promueve hábitos y creatividad.

# 3. Descripción del Sistema

Challup permitirá que los usuarios:

- Se registren y completen un cuestionario inicial para definir sus hobbies e intereses.
- Reciban retos diarios generados automáticamente, adaptados a su perfil.
- Registren actualizaciones de su progreso en sus hobbies.
- Participen cada domingo en un reto global elegido entre los usuarios con mayor racha semanal, validado por moderación.
- Ganen puntos y mantengan rachas con un sistema de notificaciones motivacionales.
- Visualicen su progreso mediante un tablero de estadísticas.

El sistema contempla tanto la experiencia de los **usuarios retadores** como la de los **administradores**, encargados de validar los retos globales.

# 4. Requisitos del Sistema

## 4.1. Requisitos Funcionales

### 4.1.1. Módulo 1: Gestión de Usuarios y Perfilación

RF-U1 El sistema debe permitir el registro de nuevos usuarios mediante correo electrónico y contraseña.

- RF-U2 El sistema debe permitir iniciar sesión con credenciales registradas.
- RF-U3 El sistema debe permitir completar un cuestionario inicial para perfilar hobbies e intereses.
- RF-U4 El sistema debe permitir actualizar el perfil en cualquier momento.
- RF-U5 El sistema debe almacenar y mostrar un historial de actualizaciones del usuario sobre sus hobbies.

#### **4.1.2. Módulo 2: Gestión de Retos Diarios**

- RF-D1 El sistema debe generar retos diarios automáticos basados en el perfil inicial del usuario.
- RF-D2 El sistema debe adaptar los retos en función de las actualizaciones semanales de los hobbies.
- RF-D3 El sistema debe asignar retos genéricos cuando el usuario no actualiza su progreso.
- RF-D4 El sistema debe enviar un reto nuevo al usuario cada día.

#### **4.1.3. Módulo 3: Gestión de Retos Globales**

- RF-G1 El sistema debe seleccionar a los usuarios con mayor racha semanal como candidatos a proponer el reto global.
- RF-G2 El sistema debe elegir aleatoriamente entre los candidatos al creador del reto global.
- RF-G3 El sistema debe validar que un mismo usuario no repita reto global dentro del mismo mes.
- RF-G4 El sistema debe enviar el reto global a todos los usuarios los domingos.

#### **4.1.4. Módulo 4: Gamificación (Rachas, Puntos y Ranking)**

- RF-P1 El sistema debe asignar puntos por cada reto completado.
- RF-P2 El sistema debe calcular y mostrar la racha de días consecutivos cumplidos.
- RF-P3 El sistema debe registrar las rachas semanales de los usuarios.
- RF-P4 El sistema debe mostrar un ranking semanal con los usuarios de mayor puntuación.

#### **4.1.5. Módulo 5: Gestión de Evidencias**

- RF-E1 El sistema debe permitir registrar evidencia del reto cumplido en formato foto, texto o check.
- RF-E2 El sistema debe almacenar las evidencias de manera segura y asociarlas a cada usuario.
- RF-E3 El sistema debe validar la existencia de evidencia antes de dar por completado un reto.

#### **4.1.6. Módulo 6: Administración y Moderación**

- RF-A1 El sistema debe permitir a un administrador revisar y aprobar los retos globales antes de su publicación.
- RF-A2 El sistema debe permitir bloquear o eliminar retos globales inapropiados.
- RF-A3 El sistema debe permitir a los administradores acceder a estadísticas generales de actividad.

#### **4.1.7. Módulo 7: Notificaciones y Comunicaciones**

- RF-N1 El sistema debe enviar notificaciones push al usuario con el reto diario.
- RF-N2 El sistema debe enviar notificaciones los domingos con el reto global.
- RF-N3 El sistema debe notificar al usuario cuando esté a punto de perder su racha.

#### **4.1.8. Módulo 8: Estadísticas y Seguimiento**

- RF-S1 El sistema debe mostrar al usuario un tablero con estadísticas de retos completados.
- RF-S2 El sistema debe mostrar la evolución de la racha del usuario en el tiempo.
- RF-S3 El sistema debe mostrar al administrador estadísticas agregadas de actividad global.

### **4.2. Requisitos No Funcionales**

- RNF-1 El sistema debe garantizar disponibilidad del 99 % mensual.
- RNF-2 El sistema debe ser accesible desde dispositivos Android e iOS.
- RNF-3 El sistema debe enviar notificaciones push en tiempo real.
- RNF-4 El sistema debe almacenar de manera segura las credenciales de los usuarios.
- RNF-5 El sistema debe cumplir con normativas de protección de datos (GDPR, Habeas Data).
- RNF-6 El sistema debe tener una interfaz simple e intuitiva.
- RNF-7 El sistema debe responder en menos de 3 segundos al cargar el reto diario.
- RNF-8 El sistema debe escalar para soportar al menos 10.000 usuarios concurrentes.