# Entrevista con el Stakeholder para La Cantera Reserva

## 1. Introducción

Fecha de la Entrevista: 6/10/2025  
Participantes:  
Entrevistador(es): Anthony Giraldo  
Stakeholder: Carlos Ramírez (Administrador de La Cantera) y usuarios frecuentes del complejo deportivo.

Propósito: Recopilar requisitos para el desarrollo de una nueva aplicación de reservas de cancha sintética llamada "La Cantera Reserva", que permitirá gestionar las reservas, horarios y disponibilidad de las canchas de forma sencilla y eficiente desde una interfaz de consola en Java.

## 2. Preguntas de la Entrevista

### 2.1. Información General del Proyecto

Entrevistador: Buenos días, Carlos. Gracias por recibirnos. Queremos conocer más sobre las necesidades del complejo deportivo La Cantera para desarrollar una aplicación que permita gestionar las reservas en su complejo y sus canchas sinteticas. ¿Podrías proporcionarnos una visión general del proyecto y los objetivos principales que buscan alcanzar con esta aplicación?

Stakeholder: Buenos días. La idea principal es tener un sistema que nos ayude a organizar mejor las reservas de la cancha. Actualmente lo hacemos por llamadas o mensajes, y a veces hay confusiones o dobles reservas. Con la aplicación queremos que los usuarios puedan ver los horarios disponibles, hacer su reserva de forma rápida y clara.

### 2.2. Requisitos Funcionales

Entrevistador: Perfecto. ¿Cuáles serían las funcionalidades más importantes que debería tener la aplicación?

Stakeholder: Debería permitir a los usuarios:  
Consultar la disponibilidad de la cancha por día y hora.

* Realizar una reserva indicando nombre, id y hora.
* Cancelar o modificar una reserva si es necesario.

Entrevistador: ¿Y qué características consideras importantes para cada una de estas funciones?

Stakeholder: Que todo sea claro. Que los mensajes informen bien al usuario, por ejemplo si el horario ya está ocupado o si la reserva se completó con éxito. También que los datos queden registrados correctamente para evitar confusiones.

### 2.3. Requisitos No Funcionales

Entrevistador: Entiendo. En cuanto a los aspectos técnicos, ¿qué consideraciones deberíamos tener en cuenta?

Stakeholder: Queremos que funcione en cualquier sistema operativo con consola, especialmente Windows. Que sea rápido, fácil de usar y no necesite instalación complicada. También que la información se guarde correctamente.

### 2.4. Experiencia del Usuario

Entrevistador: Como será una aplicación de consola, ¿cómo debería ser la experiencia de uso para los clientes?

Stakeholder: Que los menús sean sencillos y con instrucciones claras. Por ejemplo, opciones numeradas como “1. Ver reservas activas”, “2. Disponibilidad de canchas”. Que se vea ordenado y con mensajes amigables. A los usuarios no les gusta escribir comandos complicados.

### 2.5. Seguridad y Privacidad

Entrevistador: Hablando de seguridad, ¿qué medidas consideras necesarias?

Stakeholder: No manejamos datos muy sensibles, pero igual debe haber un control básico. Que los usuarios no puedan borrar reservas de otros, y que el administrador tenga acceso a toda la información. Si hay contraseñas, deben estar protegidas aunque sea con algo simple.

### 2.6. Criterios de Éxito

Entrevistador: ¿Cómo sabrán que la aplicación fue un éxito?

Stakeholder: Si logramos reducir los errores de reserva, si los usuarios pueden hacerlo sin nuestra ayuda y si el sistema es estable. También si podemos ver un registro ordenado de todas las reservas. Queremos que tanto el administrador como los clientes la encuentren útil y fácil de usar.

## 3. Conclusión

Entrevistador: Muchas gracias, Carlos, por tu tiempo. ¿Hay algo más que quisieras agregar antes de terminar?

Stakeholder: Solo que ojalá el sistema pueda ampliarse en el futuro, por ejemplo para manejar varias canchas. Pero por ahora con algo básico y funcional estamos bien.

Entrevistador: Perfecto, tomaremos en cuenta tus observaciones y te mantendremos informado sobre el avance del proyecto.