**Acta de Constitución – SISTEMA CANCHAS PEPITOS**

**1- Justificación**

En muchos complejos deportivos la administración de reservas de canchas se realiza de manera manual o con sistemas pocos organizados, lo que genera confusión en los horarios, pérdidas de tiempo y error en la asignación.

Este proyecto busca desarrollar un sistema informático que permita gestionar de forma sencilla la reserva de canchas, mostrando disponibilidad en tiempo real y facilitando la organización tanto para los administradores como para los clientes.

**2- Objetivos generales**

Desarrollar un sistema de gestión de reservas para canchas deportivas que permitan administrar horarios, registrar usuarios y generar reportes de uso, optimizando la organización y reduciendo errores en la asignación.

**3- Objetivos específicos**

-Diseñar un módulo para registrar y consultar horarios de canchas.

-Permitir la carga y gestión de usuarios.

-Implementar un sistema de confirmación y cancelación de reservas.

-Generar reportes de ocupación y de ingresos por reservas.

-Crear un interfaz clara y facil de usar para administradores y clientes.

**4- Alcance y limitaciones**

**-Alcance**

-Gestión de reservas de canchas en un complejo deportivo.

-Visualización de disponibilidad en tiempo real.

-Registro de clientes y reservas.

-Reportes de ocupación de ingresos.

**-Limitaciones**

-No incluye pagos online en esta primera versión.

-El sistema está pensado solo para un complejo, no para múltiples sedes.

-La versión inicial no tendrá aplicación móvil, sólo versión web.

**5- Entregables**

-Documento de requerimientos.

-Diseño de base de datos.

-Prototipo de pantallas.

-Sistema funcional con módulos principales.

-Manual de usuario y técnico.

-Informe de pruebas y resultados.

**6- Criterios de éxito**

-Las reservas se cargan y modifican sin generar solapamientos de horarios.

-Los reportes muestran la ocupación de las canchas de manera clara.

-Los administradores pueden utilizar el sistema con una capacitación breve.

El sistema mejora la organización respecto al método manual.

-El proyecto se completa en el plazo previsto.

**7- Cronograma inicial ( 8 semanas, 4 sprints de 2 semanas)**

-Sprint 1 (semanas 1-2): Levantamiento de requerimientos, diseño de base de datos y prototipo inicial.

-Sprint 2 ( semanas 3-4): Desarrollo del módulo de reservas y calendario.

-Sprint 3 ( semanas 5-6): Gestión de usuarios y generación de reportes.

-Sprint 4 ( semanas 7-8): Pruebas de sistema, ajustes finales y entrega con manuales.

**8- Reglas de negocio**

- Una cancha no puede reservarse en el mismo horario por más de un cliente.

- La duración mínima de una reserva es de 1 hora.

- Los clientes deben estar registrados para poder realizar una reserva.

- Una reserva puede cancelarse con al menos 3 horas de anticipación.

- Si un cliente acumula 3 ausencias sin aviso, no podrá realizar nuevas reservas hasta regularizar su situación.

**9- Requerimientos funcionales**

- El sistema permitirá registrar nuevos clientes.

- El usuario podrá consultar la disponibilidad de canchas por fecha y horario.

- El sistema permitirá realizar, confirmar y cancelar reservas.

- El sistema generará reportes de ocupación por cancha y por período.

- El administrador podrá gestionar usuarios y canchas disponibles.

**10- Requerimientos no funcionales**

- El sistema debe estar disponible al menos 99% del tiempo en horario de 8 a 23 hs.

- El tiempo de respuesta de las consultas no debe superar los 3 segundos.

- La interfaz debe ser clara e intuitiva para que pueda usarse con capacitación mínima.

**11- Roles y responsabilidades (Scrum)**

Product Owner: Representante de la empresa Tricode, define prioridades, mantiene el backlog y valida entregables.

Scrum Master: Facilita el trabajo del equipo, asegura la aplicación de prácticas ágiles y resuelve impedimentos.

Developers: Encargados de diseñar, programar, probar y documentar el sistema.

**12- Reuniones de seguimiento**

Daily: Reunión diaria de 10 minutos (virtual por WhatsApp a las 19 hs).

Sprint Planning: Se definen las tareas del sprint al inicio de cada iteración.

Sprint Review: Presentación de resultados al final de cada sprint.

Sprint Retrospective: Análisis de mejoras en el proceso de trabajo.

**11- Definition of Done (DoD)**

Una tarea se considera terminada cuando:

- El código está implementado.

- Se realizaron pruebas unitarias con éxito.

- Se documentó el módulo correspondiente.

- Se cargó en el repositorio.

**14. Criterios de aceptación**

Historia de usuario 1:

Como cliente, quiero reservar una cancha online para jugar con mis amigos.

- El sistema permite elegir fecha, hora y cancha.

- El sistema confirma la reserva con un mensaje en pantalla.

- El sistema envía un correo de confirmación al cliente.

Historia de usuario 2:

Como administrador, quiero ver un reporte de ocupación semanal.

- El sistema muestra un reporte con el porcentaje de uso por cancha.

- El sistema permite exportar el reporte en PDF.

- El sistema refleja la información en tiempo real.