

Trabajo Práctico 1

[TA046] Ingenieria de Software I
Primer cuatrimestre de 2025

Alumno	Padron
CONDE, Brian Agustín	110953
DEALBERA, Pablo Andres	106585
MAZZUCCO, Guido	111310
SET, Santiago	108395
SLAVKIS, José Uriel	111365
TOSI, Marco	107237

Índice

1. Descubrimiento del problema (Product Discovery)	2
1.1. Formulación de la hipótesis inicial del problema	2
1.2. Investigación y entrevistas a usuarios	2
1.2.1. Entrevista a Jugador Recreativo (Carlos, 35 años)	2
1.2.2. Entrevista a Administrador (Ana, 35 años)	2
1.2.3. Entrevista a Organizador de Torneos (Javier, 33 años)	3
1.2.4. Entrevista a Dueño de Cancha de Fútbol 5 (Ricardo, 40 años)	4
1.2.5. Segunda Ronda de entrevistas	4
1.3. Identificación de necesidades según cada ente (resumen de entrevistas)	7
1.3.1. Jugador Recreativo	7
1.3.2. Organizador de Partidos	7
1.3.3. Organizador de Torneos	8
1.3.4. Dueño de Cancha / Administrador de Cancha	8
1.4. User Personas	8
1.5. Mapas de Empatía	9
2. Síntesis del problema	10
2.1. Declaraciones del problema desde la perspectiva de los usuarios	10
2.2. Oportunidades de mejora o funcionalidades clave	10
2.2.1. Para jugadores recreativos	10
2.2.2. Para organizadores de equipos o partidos	11
2.2.3. Para organizadores de torneos	11
2.2.4. Para dueños de cancha	11
2.2.5. Para administradores	11
3. Historias de usuario y Backlog	11
3.1. Historias de usuario (15 ejemplos)	11
3.2. Backlog inicial de producto (agrupado por épicas)	12
3.2.1. Épica: Gestión de Reservas y Pagos	12
3.2.2. Épica: Organización y Comunicación de Partidos/Torneos	12
3.2.3. Épica: Gestión de la Experiencia del Usuario	12
3.2.4. Épica: Automatización y Sanciones	13
3.3. Criterios de aceptación para historias clave (ejemplo de 5 historias)	13

1. Descubrimiento del problema (Product Discovery)

1.1. Formulación de la hipótesis inicial del problema

- HIPÓTESIS:

1. Hipótesis 1 Si permitimos a los jugadores unirse a partidos abiertos sin necesidad de un equipo fijo, aumentará la participación de jugadores espontáneos y se completarán más partidos.
2. Hipótesis 2 Si centralizamos la gestión de reservas y visibilidad de disponibilidad horaria en una única plataforma, se reducirán los solapamientos y aumentará la eficiencia en el uso de las canchas.
3. Hipótesis 3 Si facilitamos la comunicación entre jugadores, organizadores y dueños de canchas mediante notificaciones y confirmaciones integradas, mejorará la experiencia organizativa y disminuirán las ausencias no justificadas.

1.2. Investigación y entrevistas a usuarios

1.2.1. Entrevista a Jugador Recreativo (Carlos, 35 años)

- **Contexto:** Juega fútbol 5 una vez por semana, los domingos. No tiene equipo fijo y depende de grupos informales. Tiene trabajo durante la semana, por lo que solo puede jugar una vez a la semana.

- **Preguntas y respuestas:**

- **Pregunta:** ¿Cómo organizas tus partidos actualmente?
 - **Respuesta:**
"Usamos un grupo de WhatsApp donde alguien avisa si hay partido. A veces se anotan 5, a veces 3, y al final se cancela. También he usado Instagram para buscar equipos que necesiten jugadores."
- **Pregunta:** ¿Qué es lo más frustrante de organizar o unirse a un partido?
 - **Respuesta:**
"Que no hay certeza. A veces llego a la cancha y falta gente, o la cancha ya está ocupada. También pasa que algunos no pagan y terminamos cubriendo su parte."
- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidad te gustaría en una app para solucionar esto?
 - **Respuesta:**
"Algo que muestre partidos confirmados, con jugadores ya anotados, y que se pague por adelantado. Y que avise si hay cambios."
- **Pregunta:** ¿Qué tan familiarizado te encuentras con el uso de tecnología?
 - **Respuesta:**
"Bueno depende para qué, pero creo que me manejo bastante bien."

1.2.2. Entrevista a Administrador (Ana, 35 años)

- **Preguntas y respuestas:**

- **Pregunta:** ¿Cómo gestionas los equipos y horarios?
 - **Respuesta:**
"Llevo todo en Excel y WhatsApp. Los equipos me mandan listas, pero a veces cambian jugadores a última hora y es un lío."

- **Pregunta:** ¿Qué problemas enfrentan frecuentemente?
 - **Respuesta:**
Coordinar los pagos es un infierno. Algunos pagan tarde, otros no. Además, si un equipo no llega, desordena toda la planificación."
- **Pregunta:** ¿Qué herramienta te ayudaría?
 - **Respuesta:**
Un sistema donde los equipos se inscriban solos, paguen en línea, y yo pueda armar la tabla de partidos automáticamente."

1.2.3. Entrevista a Organizador de Torneos (Javier, 33 años)

■ Preguntas y respuestas:

- **Pregunta:** ¿Cómo manejas actualmente las inscripciones de los equipos?
 - **Respuesta:**
"Por WhatsApp y una planilla de Excel que comparto. Los capitanes me mandan los datos, pero siempre hay equipos que dicen que van a jugar y al final no pagan o no se presentan."
- **Pregunta:** ¿Qué problemas te genera el sistema de pagos actual?
 - **Respuesta:**
"Es un caos. El 70 % paga en efectivo y tengo que estar persiguiéndolos. A veces llega el día del partido y faltan pagos. Además, algunos pagan solo una parte y después 'se olvidan' de completar."
- **Pregunta:** ¿Cómo armas los fixtures y manejas los cambios?
 - **Respuesta:**
"Los hago manualmente en Excel. Si un equipo falta, tengo que rearmar todo y avisar por WhatsApp. A veces los equipos ni enterados... y llegan a horarios equivocados."
- **Pregunta:** ¿Cómo registras los resultados y estadísticas?
 - **Respuesta:**
"Anoto en una libreta y luego lo paso a Excel. Pero a veces los equipos discuten los resultados o no me entregan las planillas. Perdemos mucho tiempo en eso."
- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidad clave te gustaría en una plataforma?
 - **Respuesta:**
"Algo que:
 - ◊ Obligue a pagar para inscribirse.
 - ◊ Genere el fixture solo y se actualice si alguien falta.
 - ◊ Donde los capitanes carguen los resultados y se vean las tablas en vivo."
- **Pregunta:** ¿Qué haces con los equipos problemáticos (ej.: no pagan, no avisan)?
 - **Respuesta:**
"Que los sancione la app! Multas automáticas o que no puedan inscribirse al próximo torneo hasta pagar. Ahora todo depende de mí y es agotador."

1.2.4. Entrevista a Dueño de Cancha de Fútbol 5 (Ricardo, 40 años)

■ Preguntas y respuestas:

- **Pregunta:** ¿Cómo manejas actualmente las reservas de tus canchas?
 - **Respuesta:**

"Todo es por teléfono o WhatsApp. Los clientes me escriben para preguntar disponibilidad y yo anoto en una libreta. A veces se me cruzan los horarios o doble reserva sin querer."
- **Pregunta:** ¿Qué problemas enfrenta con este sistema manual?
 - **Respuesta:**

"Muchos clientes reservan y no vienen. No les cobro adelantado, así que pierdo ese ingreso. También pasa que llegan equipos sin reserva y quieren jugar, pero como no está anotado, tengo que decirles que no."
- **Pregunta:** ¿Cómo gestionas los pagos?
 - **Respuesta:**

"Solo acepto efectivo. Algunos pagan completo, otros pagan después... y a veces 'se olvidan'."
- **Pregunta:** ¿Qué haces cuando necesitas cerrar la cancha por mantenimiento?
 - **Respuesta:**

"Llamo o escribo uno por uno a los clientes afectados. A veces no me contestan y llegan en vano, se enojan... Es un lío."
- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidades te gustaría en un sistema de reservas?
 - **Respuesta:**

"Quisiera:

 - ◊ Un calendario online donde los clientes vean horarios libres y reserven ellos mismos.
 - ◊ Pagos por adelantado para asegurar la reserva.
 - ◊ Alertas automáticas si cierro la cancha (que no dependa de mí avisar a cada uno)."
- **Pregunta:** ¿Te interesaría ver estadísticas de uso de tus canchas?
 - **Respuesta:**

"¡Claro! Saber qué días y horarios son los más rentables, cuánto ingreso pierdo por cancelaciones... Ahora eso no lo tengo."
- **Pregunta:** ¿Cómo te llevas con la tecnología?
 - **Respuesta:**

"Me arreglo, no soy experto pero una aplicación interactiva me gustaría. Eso de tener que aprender cosas muy complejas sobre tecnología desde 0 no es para mí."

1.2.5. Segunda Ronda de entrevistas

1. Entrevista a Jugador Recreativo (Laura, 25 años)

- **Contexto:** Juega fútbol 5 dos veces al mes según disponibilidad. Se suma a partidos abiertos cuando tiene tiempo libre y le gusta despejarse.
- **Preguntas y respuestas:**
 - **Pregunta:** ¿Cómo organizas tus partidos actualmente?
 - **Respuesta:**

"Me metí a un grupo en Telegram donde publican partidos abiertos. Si veo uno cerca y a buen horario, me anoto. A veces ni conozco a los otros jugadores."

- **Pregunta:** ¿Qué es lo más frustrante de organizar o unirse a un partido?
 - **Respuesta:**

"Que a veces me anoto y el partido se cancela a último momento. O se anotan 15 personas y termina siendo un quilombo. También me pasó que la cancha estaba en mal estado y nadie lo dijo."
- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidad te gustaría en una app para solucionar esto?
 - **Respuesta:**

Una especie de 'mercado de partidos' donde vea partidos confirmados, quiénes van, si hay lugar, si ya pagaron, y opiniones de otros sobre la cancha."
- **Pregunta:** ¿Qué tan familiarizada te encuentras con el uso de tecnología?
 - **Respuesta:**

"Tengo buen manejo, uso Telegram así que imaginate que ya manejo bien todo lo que es tecnología."

2. Entrevista a Organizador de Equipo (Javier, 33 años)

- **Contexto:** Capitán de un equipo que juega torneos los sábados. Se encarga de la organización del grupo, inscripciones y logística.
- **Preguntas y respuestas:**
 - **Pregunta:** ¿Cómo organizás los partidos o torneos con tu equipo?
 - **Respuesta:**

"Tenemos un grupo de WhatsApp. Yo paso la info del torneo, cobro la inscripción y me encargo de reservar la cancha para los entrenamientos. También reservo árbitros cuando es necesario."
 - **Pregunta:** ¿Qué te complica más de ese rol?
 - **Respuesta:**

"Juntar la guta. Siempre hay alguno que se atrasa o se olvida. También coordinar los horarios es un lío, y ni hablar si tenemos que cambiar de cancha a último momento."
 - **Pregunta:** ¿Qué funcionalidad te gustaría tener en una app?
 - **Respuesta:**

Una función para cobrar automáticamente a los jugadores, ver canchas disponibles por fecha y hora, y armar equipos de forma rápida. También tener estadísticas del equipo y alertas si alguien no confirma asistencia."

3. Entrevista a Dueña de Cancha de Fútbol 5 (Mariana, 45 años)

- **Contexto:** Administra 3 canchas en zona oeste. Utiliza Excel y WhatsApp para agendar turnos.
- **Preguntas y respuestas:**
 - **Pregunta:** ¿Cómo manejas las reservas actualmente?
 - **Respuesta:**

"La mayoría me escriben por WhatsApp. Algunos llaman. Anoto todo en un Excel, pero a veces hay solapamientos o me olvido de confirmar."
 - **Pregunta:** ¿Qué es lo más difícil de gestionar?
 - **Respuesta:**

"Las cancelaciones de último momento. Si alguien no viene y no avisa, pierdo ese turno. También coordinar los pagos, porque algunos vienen y no pagan o me piden fiado."

- **Pregunta:** ¿Qué herramienta te ayudaría en tu trabajo?

- **Respuesta:**

Una aplicación donde los jugadores reserven y paguen directamente. Que me avise si se libera un turno, y que permita a los equipos encontrar huecos en mi agenda. También poder enviar mensajes masivos a los contactos para promociones."

4. Entrevista a Organizador de Torneos (Tomás, 29 años)

- **Contexto:** Organiza torneos de fútbol 5 y 7 los fines de semana. Utiliza Google Sheets e Instagram.

- **Preguntas y respuestas:**

- **Pregunta:** ¿Cómo organizás un torneo actualmente?

- **Respuesta:**

"Primero lanzo la convocatoria por redes. Después voy anotando equipos en una planilla, cobro por transferencia, armo los fixtures a mano y uso grupos de WhatsApp para pasar info a los capitanes."

- **Pregunta:** ¿Qué te complica más del proceso?

- **Respuesta:**

Confirmar quién pagó, cambiar horarios por mal clima o por superposición de partidos, y que los equipos estén informados sin tener que repetir lo mismo 10 veces."

- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidad valoras en una plataforma digital?

- **Respuesta:**

"Gestión de inscripciones con pago incluido, generación automática de fixture, avisos a los equipos en tiempo real y un espacio donde puedan ver tabla de posiciones y goleadores."

- **Pregunta:** ¿Qué dificultades enfrentas en este trabajo?

- **Respuesta:**

"Yyy a veces no sé si me voy a encontrar con la cancha en buen estado, si se suspende el partido tengo que andar avisando uno por uno. También a veces el boca en boca no es suficiente para generar la difusión que me gustaría a estos torneos, y ni hablemos de tener que ir "corriendo" a la gente que no paga su inscripción."

5. Entrevista a Organizador de Torneos (Romina, 38 años)

- **Contexto:** Organiza torneos mixtos y femeninos en CABA. Empezó como hobby y hoy gestiona varios torneos por mes. Utiliza formularios de Google, Excel, Instagram y TikTok; cobra por MercadoPago o efectivo.

- **Preguntas y respuestas:**

- **Pregunta:** ¿Cómo organizás los torneos actualmente?

- **Respuesta:**

"Tengo un formulario de Google para que los equipos se anoten, y después voy armando todo en un Excel. Uso Instagram y TikTok para la difusión, porque me siguen muchas jugadoras ahí. Cobro por MercadoPago o efectivo, y después armo los fixtures a mano."

- **Pregunta:** ¿Qué es lo más complicado de organizar un torneo?

- **Respuesta:**

.El ida y vuelta con los equipos. Algunos se bajan a último momento, otros no leen bien las reglas. También me cuesta coordinar árbitros y asegurar que la cancha esté en condiciones. A veces el dueño de la cancha me cancela y tengo que rearmar todo."

- **Pregunta:** ¿Qué funcionalidades te gustaría que tenga una app o plataforma?

- **Respuesta:**

"Que los equipos puedan ver todo desde un solo lugar: el fixture, resultados, tabla de posiciones, y las reglas del torneo. También me serviría automatizar las notificaciones (tipo cambio de horario o clima) y gestionar los pagos desde ahí. Y sería ideal tener una base de datos de árbitros y canchas para elegir más fácil."

1.3. Identificación de necesidades según cada ente (resumen de entrevistas)

1.3.1. Jugador Recreativo

- **Molestias:**

- Incertidumbre sobre si el partido se jugará.
- Desconocimiento de la cantidad de jugadores anotados.
- Dudas sobre si todos los jugadores han pagado.
- Incertidumbre respecto a cambios de último minuto.

- **Motivación:**

- Poder decidir si unirse o darse de baja según el estado del partido.

- **Comportamiento:**

- Se inscribe en partidos abiertos o se retira en función de la información disponible.

1.3.2. Organizador de Partidos

- **Molestias:**

- Incertidumbre sobre la asistencia de jugadores.
- Dificultades para coordinar horarios.
- Problemas para juntar el dinero y gestionar cambios de último minuto.

- **Motivación:**

- Organizar equipos y partidos con mayor certeza.

- **Comportamiento:**

- Recolecta información, cobra inscripciones y reserva cancha para partidos o entrenamientos.

1.3.3. Organizador de Torneos

■ Molestias:

- Confirmar quién pagó.
- Gestionar notificaciones de cambios (mal clima, solapamientos, etc.).
- Coordinar equipos, árbitros y estado de la cancha.
- Problemas de difusión y comunicación.

■ Motivación:

- Coordinar un torneo con inscripción previa, pagos automáticos y comunicación centralizada.

■ Comportamiento:

- Publica en redes, cobra inscripciones y organiza manualmente equipos y fixtures.

1.3.4. Dueño de Cancha / Administrador de Cancha

■ Molestias:

- Incertidumbre sobre la confirmación de partidos.
- Dificultades en confirmar anotaciones y pagos.
- Solapamientos y cancelaciones de último minuto.
- Gestión dispersa (uso de varias herramientas: WhatsApp, llamadas, Excel).

■ Motivación:

- Implementar un sistema de reservas y pagos que minimice la carga administrativa.
- Obtener visibilidad en tiempo real de la disponibilidad de turnos.
- Optimizar la comunicación con los clientes.

■ Comportamiento:

- Publica convocatorias, gestiona reservas y pagos manualmente, y actúa como puente entre canchas, árbitros y jugadores.

1.4. User Personas

JUAN, JUGADOR RECREATIVO

PROFILE

Gender : Male
Age : 33
Has a job? : Yes



MOTIVATIONS

Jugar sin complicaciones: No quiero estar en el grupo de la red social organizando todo, solo quiero saber dónde y cuándo jugar.

Evitar la incertidumbre: Poder ver partidos confirmados para evitar perder tiempo.

Encontrar grupos fácilmente: No tiene equipo fijo, busca conectarse con partidos ya organizados.

Pago claro y anticipado: Le molesta tener que cubrir a otros; valora un sistema de pago anticipado y justo.

Notificaciones y cambios: Necesita estar al tanto de cualquier cambio sin depender del caos de los grupos de las redes sociales.

Buen horario: Jugar cerca y en buenos horarios, sin perder tiempo buscando

STATS

Technology knowledge

FRUSTRATIONS

Falta de compromiso: Jugadores que se bajan a último momento o no se presentan.

Cancelaciones inesperadas: Partidos que se caen por falta de gente o mala organización.

Cancha ocupada o no disponible: Problemas al llegar sin reserva confirmada.

Desorganización en la comunicación: Grupos de WhatsApp desordenados y poco confiables.

Pagos injustos o confusos: Jugadores que no pagan y generan malestar entre los demás.

“

"Necesito algo que muestre partidos confirmados, con jugadores ya anotados, y que se pague por adelantado. Y que avise si hay cambios".

RICARDO, DUEÑO DE CANCHAS DE FUTBOL 5

PROFILE

Gender : Male
Age : 42



MOTIVATIONS

Maximizar la ocupación: Quiere que las canchas estén reservadas el mayor tiempo posible.

Evitar pérdidas por cancelaciones: Le gustaría garantizar los ingresos con pagos anticipados.

Optimizar el tiempo: Quiere dejar de gestionar reservas manualmente.

Tener control total: Le interesa contar con estadísticas, reportes e información clara sobre ingresos, horarios pico, y turnos perdidos.

Llegar a más jugadores: Le interesa que más personas puedan descubrir y reservar su cancha sin tener que contactarlo directamente.

Promocionar su negocio: Quiere enviar promociones de forma rápida y efectiva a sus clientes.

STATS

Technology knowledge



FRUSTRATIONS

Cancelaciones de último momento: Le generan pérdidas económicas porque no siempre puede reemplazar al equipo cancelado.

Falta de pagos anticipados: A veces los jugadores no pagan, piden fiado o no vuelven.

Solapamiento de reservas: Llevar las agendas en papel o Excel lleva a errores humanos.

Falta de visibilidad: No tiene estadísticas ni una vista clara del uso real de sus canchas.

Comunicación ineficiente: Tiene que avisar uno por uno cuando hay cierres, mantenimiento o cambios de horario.

Limitaciones con el efectivo: Solo acepta efectivo, lo cual genera complicaciones.

1.5. Mapas de Empatía





2. Síntesis del problema

2.1. Declaraciones del problema desde la perspectiva de los usuarios

- **Jugador Recreativo:** “No tengo seguridad de si el partido al que me anoto se va a jugar o no, quién va, si ya pagaron, ni si la cancha está en condiciones.” “Termino perdiendo tiempo cuando los partidos se cancelan o no se presentan los jugadores.”
- **Administrador:** “Se pierde mucho tiempo organizando pagos y confirmando asistencia. Y si alguien no viene, me desorganiza todo.” “Toda la gestión depende de mí y no tengo herramientas que automaticen nada.”
- **Organizador de Torneos:** “Me cuesta mucho coordinar a todos los equipos, árbitros, canchas, y mantenerlos informados. Si algo cambia, tengo que comunicarlo a mano uno por uno.” “Los equipos se bajan sin pagar o no leen bien las reglas. Necesito una forma de ordenar todo y sancionar al que no cumple. Algo que logre centralizar todo mi trabajo en un mismo sitio.”
- **Dueño de Cancha:** “Gestiono todo a mano y me genera muchos errores, reservas dobles o cancelaciones de último minuto sin aviso.” “Pierdo ingresos cuando los clientes no se presentan o no pagan. No tengo forma de automatizar avisos o estadísticas de uso.”
- **Organizador de Equipos/Partidos:** “El principal problema es juntar el dinero para poder anotar al equipo. No encuentro un sistema centralizado donde conseguir árbitros, o para chequear quiénes pagaron y no pasar vergüenza al llegar a la cancha.”

2.2. Oportunidades de mejora o funcionalidades clave

2.2.1. Para jugadores recreativos

- Acceso a partidos confirmados con información sobre cupos y estado de pagos.

- Posibilidad de pagar por adelantado y recibir notificaciones automáticas.
- Ver opiniones y reputación sobre canchas y partidos.
- Filtros por ubicación, horario y tipo de partido.

2.2.2. Para organizadores de equipos o partidos

- Herramienta para cobrar automáticamente a los jugadores y confirmar asistencia.
- Gestión de reservas con disponibilidad visible en tiempo real.
- Alertas sobre cambios en el partido o estado del equipo.

2.2.3. Para organizadores de torneos

- Plataforma de inscripción con integración de pagos.
- Generación automática de fixtures y actualización en caso de cambios.
- Espacio para visualizar resultados, tablas, goleadores y reglas.
- Sistema de sanciones automático ante ausencias o impagos.
- Base de datos de árbitros y canchas disponibles.

2.2.4. Para dueños de cancha

- Calendario online interactivo con horarios disponibles en tiempo real.
- Reservas con pago anticipado obligatorio.
- Notificaciones automatizadas (cambios, cierre por mantenimiento, promociones).
- Visualización de estadísticas de uso, cancelaciones y rendimiento económico.

2.2.5. Para administradores

- Plataforma que supervise los pagos de cada jornada.
- Plazos máximos para confirmación de partidos o su cancelación.
- Planillas de inscripción integradas para mejorar la organización.

3. Historias de usuario y Backlog

3.1. Historias de usuario (15 ejemplos)

- Como jugador recreativo, quiero ver en la app los partidos confirmados y su estado de pago para saber si debo presentarme.
- Como jugador recreativo, quiero poder pagar mi inscripción por adelantado para evitar cancelaciones.
- Como jugador recreativo, quiero ver opiniones de otros usuarios sobre las canchas para elegir la mejor opción.
- Como organizador de partidos, quiero una herramienta para cobrar automáticamente y confirmar asistencia.

- Como organizador de partidos, quiero gestionar la reserva de canchas y ver la disponibilidad en tiempo real.
- Como organizador de partidos, quiero recibir notificaciones en caso de cambios o cancelaciones.
- Como organizador de torneos, quiero inscribir equipos con pago integrado para evitar problemas en el día del torneo.
- Como organizador de torneos, quiero que la plataforma genere automáticamente los fixtures.
- Como organizador de torneos, quiero actualizar en vivo el fixture si falta algún equipo.
- Como organizador de torneos, quiero un módulo para ingresar resultados y estadísticas en tiempo real.
- Como organizador de torneos, quiero un sistema de sanciones automático para equipos que no cumplan con pagos o asistencia.
- Como dueño de cancha, quiero un calendario online para gestionar reservas y evitar solapamientos.
- Como dueño de cancha, quiero recibir pagos por adelantado para asegurar la reserva.
- Como dueño de cancha, quiero que la app envíe notificaciones automatizadas sobre cierres o cambios de horarios.
- Como dueño de cancha, quiero visualizar estadísticas de uso y rendimiento económico de mi cancha.

3.2. Backlog inicial de producto (agrupado por épicas)

3.2.1. Épica: Gestión de Reservas y Pagos

- Historia 1: Ver partidos confirmados y estado de pago (jugador recreativo)
- Historia 2: Pago anticipado para reserva (dueño de cancha)
- Historia 3: Gestión en tiempo real de disponibilidad de canchas

3.2.2. Épica: Organización y Comunicación de Partidos/Torneos

- Historia 4: Confirmación de asistencia mediante notificaciones (administrador)
- Historia 5: Generación automática de fixtures (organizador de torneos)
- Historia 6: Actualización en vivo de fixtures (organizador de torneos)
- Historia 7: Integración de notificaciones para cambios de último minuto (organizador de partidos)
- Historia 8: Herramienta para inscribir equipos con pago integrado (organizador de torneos)
- Historia 9: Registro en vivo de resultados y estadísticas (organizador de torneos)

3.2.3. Épica: Gestión de la Experiencia del Usuario

- Historia 10: Sistema de evaluación y opiniones de canchas (jugador recreativo)
- Historia 11: Interfaz amigable para dueños de cancha sin alta especialización tecnológica
- Historia 12: Centralización de reglas y estadísticas de torneos (organizador de torneos)

3.2.4. Épica: Automatización y Sanciones

- Historia 13: Sistema automático de sanciones por impagos o ausencias (organizador de torneos)
- Historia 14: Automatización de notificaciones masivas (dueño de cancha y organizadores)
- Historia 15: Integración de alertas y recordatorios para confirmación de asistencia (administrador)

3.3. Criterios de aceptación para historias clave (ejemplo de 5 historias)

- **Historia 1: Ver partidos confirmados y estado de pago** Criterios de aceptación:
 - El usuario puede ver una lista actualizada de partidos confirmados.
 - Se muestran los cupos disponibles y el estado de pago (pagado/no pagado) para cada partido.
 - La interfaz se actualiza en tiempo real conforme se confirman inscripciones.

Estimación: 5 story points (mediante poker planning).

- **Historia 2: Pago anticipado para reserva** Criterios de aceptación:
 - El usuario tiene la opción de pagar su inscripción de manera segura por medio de la app.
 - La reserva queda garantizada una vez recibido el pago.
 - Se muestra una confirmación inmediata del pago y la reserva.

Estimación: 8 story points.

- **Historia 5: Generación automática de fixtures** Criterios de aceptación:
 - La app recibe la lista de equipos inscritos.
 - Genera el fixture de forma automática considerando el número de equipos.
 - Permite re-generar el fixture en caso de cambios en la inscripción.

Estimación: 13 story points.

- **Historia 8: Inscripción de equipos con pago integrado** Criterios de aceptación:
 - Los equipos se pueden inscribir a través de un formulario integrado en la app.
 - Se integra el pago de inscripción en el mismo flujo.
 - Se notifica la confirmación de inscripción al equipo y a los organizadores.

Estimación: 8 story points.

- **Historia 13: Sistema automático de sanciones** Criterios de aceptación:
 - Se detecta automáticamente la no asistencia o el impago de un equipo o jugador.
 - Se activa una sanción (bloqueo de inscripción o multa).
 - Se notifica al usuario sancionado y se actualiza su estado en la app.

Estimación: 13 story points.