



Requerimientos de Software

Profesor:
Brayan Hernández Sibaja

Laboratorio I Plantilla de ERS

Integrantes:
Tony Solano Carranza
Josué Meza Solano
Victoria Molina Martínez
Andrés Blanco Rivera

Grupo 20

Verano 2025
18 de Diciembre

Tabla de contenidos

Tabla de contenidos.....	2
1. Introducción.....	3
1.1. Propósito del Documento.....	3
1.2. Alcance del Proyecto.....	3
1.3. Definiciones.....	3
1.4. Acrónimos y Abreviaturas.....	4
1.5. Resumen del Documento.....	4
2. Descripción General.....	4
2.1. Propósito del Proyecto.....	4
2.2. Ámbito del Sistema.....	4
2.2.1. Descripción de la industria.....	4
2.2.2. Reseña del cliente.....	5
2.2.3. Problema a resolver.....	5
2.2.4. Objetivo Primario.....	5
2.2.5. Objetivos Secundarios.....	6
2.2.6. Restricciones y Limitaciones.....	6
2.3. Visión del producto.....	7
2.4. Perspectiva del Producto.....	7
2.5. Características de los Usuarios.....	8
2.6. Limitaciones Generales.....	9
2.7. Suposiciones y Dependencias.....	10
3. Requerimientos Específicos.....	10
3.1. Requerimientos Funcionales.....	11
3.2. Requerimientos No Funcionales.....	13
4. Apéndices.....	14

1. Introducción

1.1. Propósito del Documento

Este es el documento de Especificación de Requerimientos de Software para la aplicación web On-Sport, busca definir de manera clara y verificable los requisitos funcionales y no funcionales, objetivos, limitaciones y especificaciones necesarias para el desarrollo e implementación de On-Sport, una plataforma web para la gestión y cotización de reservas de espacios deportivos en polideportivos que pertenecen a la empresa On-Sport.

Este documento solamente cubre el alcance funcional del sistema, apartados, validaciones y límites de la aplicación. No se incluyen detalles de despliegue ni implementación interna de funciones necesarias para la aplicación, estos elementos se documentarán separadamente.

1.2. Alcance del Proyecto

On-Sport es una plataforma web destinada dar un servicio, a usuarios interesados en el deporte, para realizar reservas en espacios deportivos, pertenecientes a polideportivos de la empresa On-Sport, esparcidos por toda la Gran Área Metropolitana (GAM) en Costa Rica. Su propósito principal es facilitar la forma de reservar espacios deportivos On-Sport a los fanáticos del deporte mediante una plataforma web, además de proporcionar trazabilidad de estas reservas y el uso que se le da a los espacios deportivos.

Se tienen previstos para este proyecto beneficios en la gestión de los espacios deportivos de On-Sport, ayudar a agilizar las reservas de susodichos, ayudar al reconocimiento de la marca On-Sport y a su servicio de reservas y, sobre todo, ayudar a los usuarios interesados a reservar espacios deportivos de forma eficaz, sencilla y práctica.

1.3. Definiciones

- **Usuario:** Persona que utiliza la plataforma web interesada en realizar una reserva en un espacio deportivo, ver sus reservas anteriores y ver información sobre los polideportivos de On-Sport.
- **Administrador:** Personal responsable de la gestión de polideportivos, usuarios y reservas de la plataforma.
- **Apartado:** Segmentos de la aplicación especializados para permitir al usuario una tarea en específico.
- **Reserva:** Fecha y rango de horas agendados mediante la aplicación para el uso de uno de los espacios deportivos de On-Sport.
- **Espacio Deportivo:** Lugar donde se realiza un deporte concreto, abarca desde canchas hasta piscinas.

1.4. Acrónimos y Abreviaturas

- **ERS:** Especificación de Requisitos de Software.
- **API:** Interfaz de Programación de Aplicaciones.
- **SSMS:** SQL Server Management Service.

1.5. Resumen del Documento

Este documento presenta la especificación del sistema de reservas de espacios deportivos On-Sport. En la sección de Introducción se establece el propósito del documento, el alcance del proyecto y las definiciones necesarias para su comprensión. La Descripción General detalla el propósito del proyecto, el ámbito del sistema, la industria a la que pertenece, la reseña del cliente, el problema a resolver, los objetivos, así como las restricciones, características de los usuarios y supuestos del sistema. Posteriormente, la sección de Requerimientos Específicos describe de forma detallada los requerimientos funcionales y no funcionales que debe cumplir la aplicación. Finalmente, el documento incluye un apartado de apéndices con información complementaria relevante para el proyecto.

2. Descripción General

2.1. Propósito del Proyecto

El propósito de On-Sport es brindar un servicio de reservas a espacios dedicados a realizar actividades deportivas como lo son los polideportivos brindando una gestión rápida, flexible, ordenada, con disponibilidad 24/7 y completamente en línea.

Asimismo, el sistema busca optimizar los procesos administrativos, reduciendo errores en la asignación de horarios, mejorando el control de las reservas y brindando una herramienta que contribuya a una mejor organización y aprovechamiento de las instalaciones deportivas, así como brindar insumos opcionales para las distintas actividades a elegir.

2.2. Ámbito del Sistema

2.2.1. Descripción de la industria

La industria de los servicios deportivos y recreativos abarca la gestión y explotación de instalaciones destinadas a la práctica de actividades físicas y deportivas, tales como polideportivos, canchas y gimnasios.

En los últimos años, este sector ha experimentado un proceso de transformación digital, impulsado por la necesidad de optimizar la administración de espacios, mejorar la experiencia del usuario y facilitar el acceso a los servicios mediante plataformas web.

La gestión manual o poco informada de las reservas suele generar problemas como superposición de turnos, falta de control de disponibilidad, baja trazabilidad de pagos y una

atención al cliente inefficiente, lo que hace necesario el desarrollo de sistemas de reservas en línea que centralice y automatice estos procesos.

2.2.2. Reseña del cliente

Los clientes del proyecto son los complejos polideportivos que ofrecen a la comunidad distintos espacios para la práctica de actividades deportivas y recreativas, tales como canchas de fútbol, básquet, vóley, tenis, entre otros.

La institución brinda servicios tanto a particulares como a grupos, clubes y escuelas, permitiendo el alquiler de espacios por horarios.

2.2.3. Problema a resolver

La empresa de On-Sport gestiona diferentes polideportivos alrededor del país, donde los usuarios pueden reservar espacios deportivos para un uso recreativo. Sin embargo, el sistema de reservas se ha sustentado de forma manual y dispersa, dependiendo de canales tradicionales de comunicación como correo electrónico, llamadas telefónicas, mensajes de texto y redes sociales.

Esta modalidad de trabajo ha generado una serie de problemas que afectan tanto a los clientes como a la empresa, algunos de esos problemas son los siguientes:

- Ineficiencia de atención al cliente: Los métodos tradicionales de comunicación alargan el proceso de reserva. Esta falta de resolución puede frustrar a los usuarios y llevarlos a no utilizar los servicios.
- Solapamiento de reservas: Debido a una descentralización de la información, se crea un problema de desorganización con las reservas. Al recibir solicitudes de diferentes canales, se generan confusiones en fechas y horarios, resultando en el solapamiento de reservas o hasta dobles reservas de un mismo usuario.
- Ignorar involuntariamente solicitudes de reserva: La descentralización también afecta al recibir muchas peticiones de reserva de cada uno de los canales de comunicación, porque puede que alguna solicitud sea ignorada involuntariamente. Esto deja al cliente sin respuesta, creando una percepción de desorganización y falta de compromiso en la empresa, dañando su credibilidad.

2.2.4. Objetivo Primario

Desarrollar una aplicación web responsive, que centralice la gestión de reservas en tiempo real de cada uno de los polideportivos de On-Sport, cambiando métodos de comunicación tradicionales y mejorando la experiencia de los usuarios.

2.2.5. Objetivos Secundarios

- Reducir el tiempo para que el usuario realice una reserva, permitiéndole completar el proceso en menos de 5 minutos, de forma autónoma desde cualquier navegador.
- Eliminar el solapamiento de reservas, por medio de un calendario interactivo donde al dar click en una fecha específica se muestran los horarios disponibles ese día.
- Erradicar las pérdidas involuntarias de solicitudes, implementando una base de datos que registre toda interacción de reserva del usuario.

2.2.6. Restricciones y Limitaciones

El Desarrollo de la aplicación web para On-Sport estará sujeta a las siguientes restricciones y limitaciones:

- Restricciones Técnicas:
 - Plataforma única: El sistema se limitará a una aplicación web de navegador, compatible con diferentes navegadores modernos. El desarrollo de una aplicación web, no se tomará en cuenta para este proyecto.
 - Tecnologías definidas: La aplicación web utilizará JavaScript, Node.js/Express.js para el backend, el frontend utilizará HTML y CSS, por último, la base de datos relacional será trabajada en Microsoft SQL Server 2019 o superior.
- Restricciones de Negocio:
 - El proyecto deberá ser desarrollado en torno a un presupuesto, menor o igual, a 30.000 dólares estadounidenses.
 - La aplicación debe poder ser utilizada por cada parte del personal, sin contratar agentes adicionales.
 - La aplicación debe de estar lista para más tardar el 13 de marzo de 2026.
- Restricciones operativas:
 - El sistema de reserva debe de estar activo el 90% del tiempo; es decir, las 24 horas del día y los 7 días de la semana, excepcionando los días de mantenimiento.
 - El sistema debe de ser capaz de atender a 10.000 usuarios reservando al mismo tiempo.

- Restricciones legales:

- La aplicación debe de obedecer la Ley N°8968 Ley de Protección de la persona frente al Tratamiento de sus Datos Personales, utilizando tácticas de encriptación y de restricción de acceso a dicha información personal.

2.3. Visión del producto

El sistema de reservas de On-Sport, es una plataforma web diseñada para personas que desean reservar espacios deportivos de una forma fácil y sencilla.

A diferencia de los métodos tradicionales de comunicación como las llamadas telefónicas, el sistema centraliza la información en un solo lugar, evitando errores, solapamientos y mejorando la experiencia tanto de los usuarios como la de los administradores.

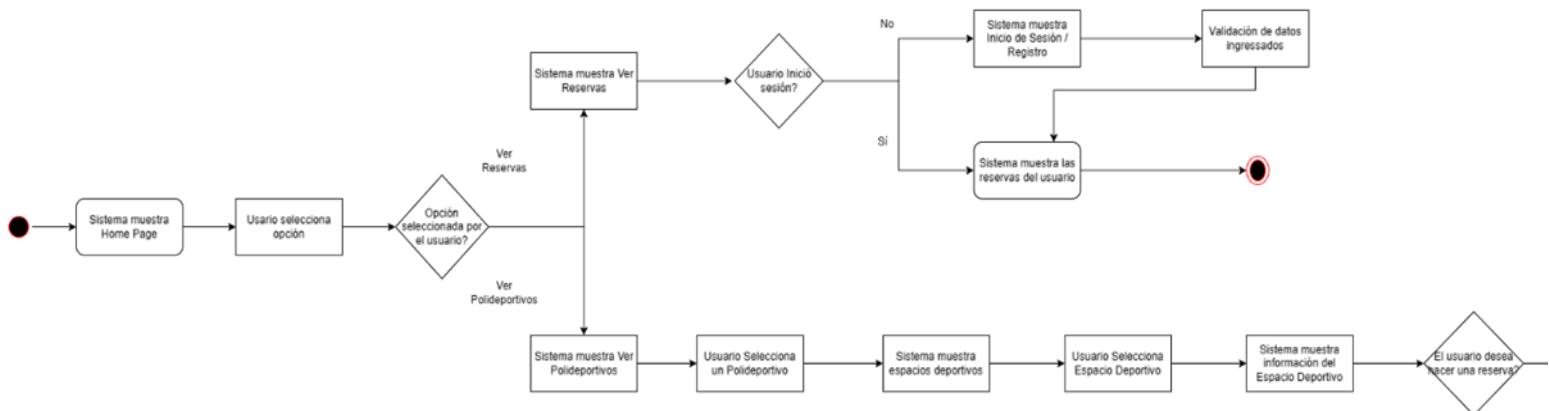
2.4. Perspectiva del Producto

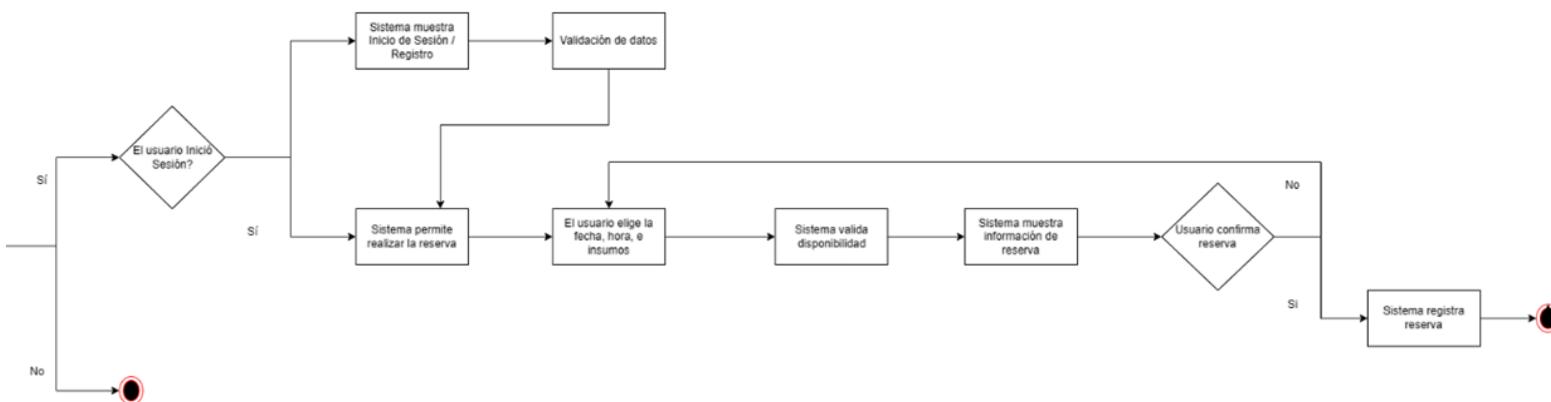
El diagrama de flujo del usuario lo que representa son las acciones que el usuario puede realizar dentro del sistema. En este caso representa desde el acceso al sistema, la realización de reservas, el revisar reservas ya creadas, así como la navegación dentro de la página.

Mientras que el diagrama de administrador lo que representa son las funcionalidades que dicho rol puede realizar dentro del sistema. Incluyendo la gestión de usuarios, la asignación de roles, administración de polideportivos y sus espacios.

2.4.1. Diagrama de Flujo Usuario

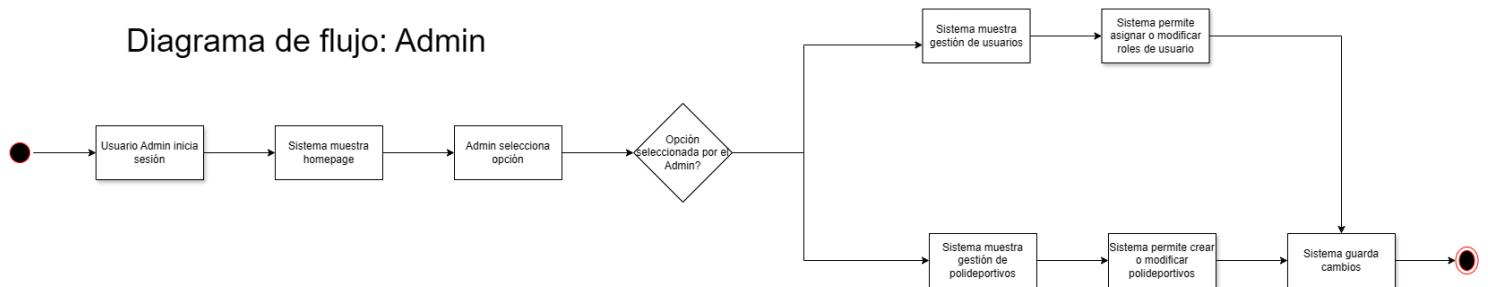
Diagrama de flujo: Ususario





2.4.2. Diagrama de Flujo Admin

Diagrama de flujo: Admin



2.5. Características de los Usuarios

Usuario visitante:

El usuario visitante debe de contar con un conocimiento básico de uso de aplicaciones web y su navegación entre las páginas.

Además, el usuario visitante debe comprender cómo funciona un sistema de reservas web, la creación de una cuenta, y poseer conocimiento acerca de espacios de reserva deportivos.

Por otra parte el usuario visitante solo puede navegar por la página web, ver la información que esta contiene, y la posibilidad de iniciar sesión o registrarse.

Usuario registrado:

El usuario registrado debe de contar con conocimientos básicos de uso de aplicaciones web, como la navegación entre páginas, uso de formularios y calendarios, sistemas de pagos.

Además, el usuario debe de poseer un conocimiento previo acerca de complejos deportivos, sistemas de reservas de espacios deportivos y sus disponibilidades, tarifas y un manejo de horarios.

De igual manera el usuario registrado tiene la opción de navegar y ver la información de la página, pero también se le posibilita la opción de realizar reservas dentro de los espacios de los polideportivos, además de poder ver las reservas realizadas por dicho usuario.

Usuario administrador:

El usuario administrador debe poseer conocimiento avanzado sobre el uso de aplicaciones web, y de gestión de datos dentro a través de interfaces dentro de una página web.

Además, debe poseer un conocimiento pleno sobre la administración y funcionamiento de complejos de polideportivos, así como de gestión de espacios de reserva en dichos establecimientos.

El usuario administrador tiene las mismas opciones de uso de un usuario registrado, aunque también se le agrega dos funciones: el poder modificar usuarios y convertirlos en administradores, y el poder gestionar la información de los polideportivos, como cambiar sus datos, o crear nuevos espacios.

2.6. Limitaciones Generales

El dispositivo con el que el usuario accede a la aplicación web debe de estar en todo momento con acceso a internet.

El primer día de cada mes se debe de hacer un mantenimiento a la página. Este será para solucionar errores o nuevas implementaciones, además de manejo de los datos de la aplicación. El tiempo de mantenimiento es hasta que se considere que la página está en condiciones para ser volver a ser operativo.

El rendimiento de la aplicación se verá afectado por el modelo de dispositivo y la calidad de internet usado por el dispositivo del usuario.

El sistema deberá cumplir con las normas vigentes de protección de información del usuario. Para esto el acceso de información de usuarios estará restringido a sólo administradores del sistema.

El uso del sistema está limitado a la gestión y reserva de espacios deportivos pertenecientes a la empresa On-Sport.

2.7. Suposiciones y Dependencias

Suposiciones:

Se supone que la aplicación no tendrá una alta concurrencia, debido a ser específica para una región.

Se asume que el usuario ingresará información verídica y correcta a la hora de registrarse, realizar reserva y pagar.

Se asume que los administradores estarán capacitados para manejar la aplicación web, además de mantener la información actualizada de la aplicación.

Se asume que, al realizar la confirmación de la reserva y el pago de dicha, el usuario no presentará ningún arrepentimiento o disconformidad a menos de que haya sido un error del sistema.

Dependencias:

El sistema depende de que los servidores estén siempre en buen estado y con disponibilidad para el funcionamiento de la aplicación web.

El sistema depende del correcto funcionamiento de los servicios externos utilizados, como lo es la geolocalización.

El sistema depende del manejo correcto de la aplicación por parte de los administradores, una correcta actualización y manejo de los datos del sistema y de usuarios. Además de un mantenimiento que cumple con sus fechas.

3. Requerimientos Específicos

3.1. Requerimientos Funcionales

RF-001: La aplicación posee un sistema de “**inicio y registro**” de sesión para usuarios y administradores, el sistema no requiere que el usuario inicie sesión para acceder a la página, pero el inicio de sesión será necesario para realizar ciertas funcionalidades en la aplicación, como realizar reservas de espacios deportivos.

RF-002: La aplicación permite al administrador la creación de usuarios con roles especializados con permisos específicos para el sistema en un apartado de “**Gestionar Usuarios**”.

RF-003: La aplicación posee un apartado de inicio “**Home**” que permite al usuario navegar por las opciones que le ofrece el sistema para acceder a otros apartados del sistema mediante botones mostrados en la pantalla.

RF-004: La aplicación posee un apartado “**Ver Polideportivo**”, muestra polideportivos propiedad de On-Sport en base a filtros de búsqueda dados por el usuario para encontrar espacios deportivos.

RF-005: La aplicación permite al usuario indicar parámetros de búsqueda para los espacios mostrados en “**Ver Polideportivo**” que se adapten a las necesidades del usuario, tales como búsqueda por nombre de polideportivo, provincia, cantón, distrito, horarios, rango de precios, disponibilidad y tipo de deporte.

RF-006: La aplicación posee un apartado de “**Ver Espacios deportivos**”, donde el usuario va a poder observar espacios pertenecientes al polideportivo seleccionado en “**Ver Polideportivo**”.

RF-007: La aplicación posee un apartado de “**Ver Espacio Específico**”, donde el usuario podrá ver información de un espacio deportivo específico de “**Ver Espacios deportivos**” tras darle click, para poder decidir si realizar una reserva o no.

RF-008: La aplicación demuestra en el apartado de “**Ver Espacio Específico**” información relevante para el usuario sobre el espacio deportivo, entre estos datos se encuentran nombre del polideportivo, lugar donde se encuentra, resumen de horario, precio de reserva por hora, disponibilidad del espacio ese día, una descripción con las características de la cancha e insumos disponibles, aparte de imágenes registradas del lugar.

RF-009: La aplicación posee un apartado de “**Realizar Reserva**” accesible mediante un botón en el apartado “**Ver Espacio Específico**”, el usuario podrá ver un calendario con el mes actual, al hacer click en un día, podrá observar las reservas registradas para esa fecha, para hacer una reserva, el usuario debe seleccionar una fecha y un rango de inicio y final para la reserva, este rango debe respetar la disponibilidad del espacio, evitando la

colisión con otras reservas existentes, el usuario podrá seleccionar insumos opcionales a integrar en su reserva, dichos insumos poseen un coste extra.

RF-010: Si el usuario ya inició sesión, podrá reservar el espacio en el apartado “**Realizar Reserva**” correctamente, caso contrario, se deberá iniciar sesión primero antes, por lo que se enviará al usuario al apartado de “**Inicio y Registro**”.

RF-011: El sistema posee un apartado de “**Pago y Confirmación**” que se podrá acceder mediante un botón en el apartado de “**Realizar Reserva**”, donde el usuario podrá observar los datos de la reserva por última vez antes de confirmar y almacenarla en el sistema, los datos mostrados serán el nombre del polideportivo, nombre del espacio deportivo, fecha, hora de inicio y final de la reserva, insumos opcionales seleccionados, pago por reserva, pago por insumos y pago total. Además, se le da la opción al usuario para el método de pago.

RF-012: El sistema posee un apartado de “**Ver Reservas**”, donde el usuario podrá observar su historial de reservas junto a información de las mismas, además de poder observar reservas activas.

RF-013: El sistema posee un apartado de “**Gestión de polideportivos**” con acceso exclusivo para el administrador, donde podrá añadir nuevos polideportivos y modificar polideportivos existentes en el sistema junto a sus espacios deportivos e insumos disponibles, polideportivos con reservas pendientes no pueden ser modificados.

RF-014: La aplicación debe tener un sistema de ayuda, en caso de que el usuario necesite ocurrir a la atención al cliente.

RF-015: La aplicación debe de pedir al usuario iniciar sesión para realizar una reserva y registrarla en la base de datos.

3.2. Requerimientos No Funcionales

RNF-001: La aplicación garantizará la seguridad y la privacidad de la información del usuario. Asimismo, la ubicación del usuario será confidencial, donde solo el usuario y el administrador podrán acceder a esa información. Sin embargo, el administrador solo podrá ver la ubicación del usuario en caso de que sea necesario.

RNF-002: El sistema debe cargar las pantallas en menos de 2 segundos.

RNF-003: La aplicación debe tener un diseño intuitivo para que usuarios sin capacitación previa puedan utilizarla correctamente.

RNF-004: El sistema debe ser capaz de aguantar tráfico pesado de usuarios utilizando a la vez las funcionalidades del sistema.

RNF-005: El sistema de soporte deberá ser capaz de atender varios usuarios a la vez sin dificultades técnicas a la hora de usar la aplicación.

RNF-006: La aplicación deberá estar disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, excepto en los períodos de mantenimiento.

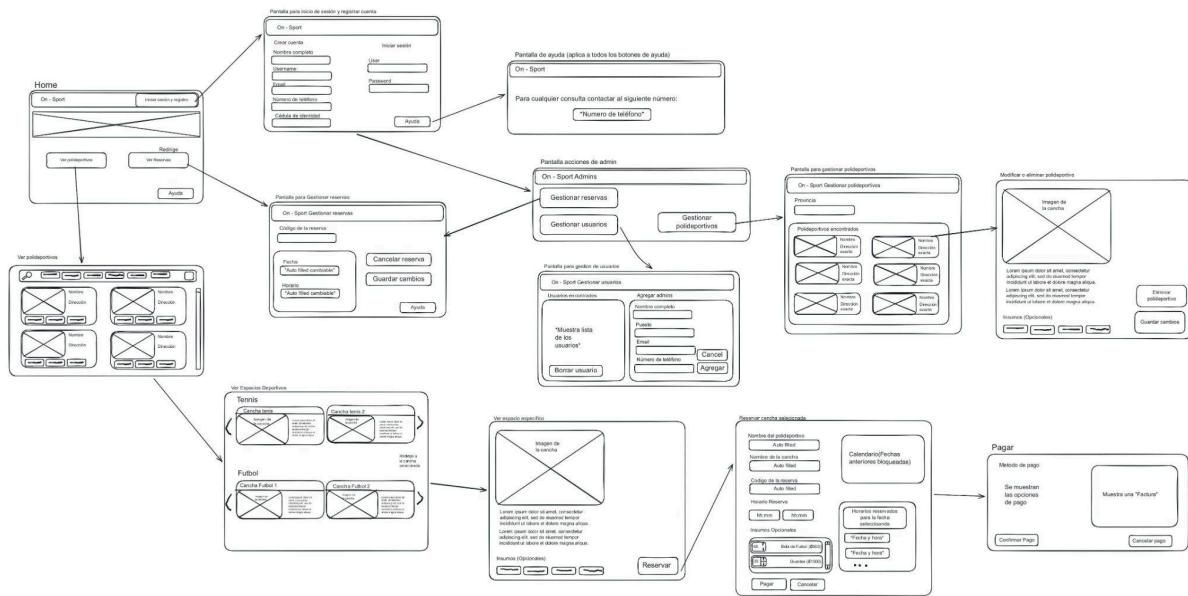
RNF-007: La aplicación debe contar con un mantenimiento mensual; es decir, que cada mes se realizará un análisis del rendimiento de la aplicación. En caso de que el servidor falle o se necesite hacer algún ajuste, la aplicación deberá indicar un mensaje indicando la situación.

4. Apéndices

Logo:



Prototipo de bajo nivel:



Prototipo de alto nivel:



Inicio Sesión y Registro

The screenshot shows two overlapping windows. The top window is titled "Inicio Sesión y Registro" and contains a "Iniciar Sesión" form with fields for "Usuario" and "Contraseña", and buttons for "Registrar" and "Aceptar". The bottom window is titled "Panel Extra Registro" and contains a "Registrar Cuenta" form with fields for "Nombre y Apellidos", "Nombre de Usuario", "Email", "Número de Teléfono", "Contraseña", and "Repetir Contraseña", along with "Iniciar Sesión" and "Aceptar" buttons.

Ver Polideportivos



Ver Espacios Deportivos

Window

 Ver Espacios Deportivos

Registrarse Iniciar Sesión

Espacios de Polideportivo Palma Real

Fútbol



Cancha Fútbol #1
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al.
Horario:
L-V: 9:00 - 21:00



Cancha Fútbol #2
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al.
Horario:
L-V: 9:00 - 21:00

Tenis



Cancha Tenis #1
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al.
Horario:
L-V: 9:00 - 21:00

Ver Espacio Específico

Window

 Ver Espacio Específico

Registrarse Iniciar Sesión



Cancha Fútbol #1 de Polideportivo Palm.

Descripción
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al.

Horarios:
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna al.

Precio de Reserva por Hora: €2000

Estado: Disponible

Insumos opcionales

Ver Realizar Reserva

Datos de Reserva

Polideportivo Palma Real
Cancha Fútbol #1
Motivo Reserva

Horario de Reserva:
De: HH:MM a: HH:MM

Insumos opcionales:

Pelota (€2000)	00 <input type="button" value="A"/> <input type="button" value="V"/>
Guanteros (€2000)	00 <input type="button" value="A"/> <input type="button" value="V"/>
Set Uniformes (€5000)	00 <input type="button" value="A"/> <input type="button" value="V"/>

Calendario de Reservas

AUG - 2026

S	M	T	W	T	F	Sa
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Reservas 5 de Agosto de 2026

Reservada de 9:00 a 12:00
Reservada de 1:00 a 3:00

Panel extra días sin reservas

Reservas 7 de Agosto de 2026

Sin reservas previstas

Panel extra cancha sin insumos

Sin Insumos disponibles

Pago y Confirmación

Datos Reserva

Polideportivo: Polideportivo Palma Real
Espacio: Cancha Fútbol #1
Motivo: Uso Recreativo
Fecha Reservada: 7 de Agosto de 2026
Hora de Reserva: De 9:00 a 10:00
Insumos Opcionales: Guantes
Pago Reserva: €2000
Pago Insumos: €0
Pago Total: €2000

Opciones de pago

Paypal
 Sinpe
 Efectivo

* Enviar sinpe a XXXX-XXXX a nombre de XXXXXXXXX, enviar comprobante al mismo número.
* En caso de pago en efectivo, enviar mensaje a XXXX-XXXX para concretar el pago.
* Tiene tres días hábiles tras realizar la reserva para realizar el pago, caso contrario se cancelará la reserva.
* Reservas no pagadas no permitirán el uso del espacio deportivo, se verificará el estado del pago antes de permitir acceso.

Factura que aparece tras confirmar pago

Reserva Exitosa

Factura

Código Reserva: RE001001001
Persona asociada: XXXXXXXX
Polideportivo: Polideportivo Palma Real
Espacio: Cancha Fútbol #1
Motivo: Uso Recreativo
Fecha Reservada: 7 de Agosto de 2026
Hora de Reserva: De 9:00 a 10:00
Insumos Opcionales: Guantes
Pago Reserva: €2000
Pago Insumos: €2000
Pago Total: €4000
Metodo de pago: Sinpe
Estado Reserva: Sin Pagar

Acciones Administrador



Gestionar Usuarios

The screenshot shows a window titled "Gestionar Usuarios" (Manage Users). At the top left is the On-Sport logo. On the right is a "Ver Perfil" (View Profile) button. Below the title, it says "Administrador Actual: XXXXX".
On the left, there is a sidebar titled "Usuarios encontrados" (Users found) containing a list:

- XXXXXX (admin)
- XXXXXX (Usuario)
- XXXXXX (Usuario)

At the bottom of this sidebar is a "Eliminar" (Delete) button.
On the right, there is a form titled "Agregar nuevo Administrador" (Add new Administrator) with fields for:

- Nombre y Apellidos (Name and Surname)
- Nombre de Usuario (User Name)
- Email
- Número de Teléfono (Phone Number)
- Contraseña (Password)
- Repetir Contraseña (Repeat Password)

At the bottom of this form are "Cancelar" (Cancel) and "Añadir" (Add) buttons.

Gestionar Reservas

Window

Gestionar Reservas

Administrador Actual: XXXXX

Calendario de Reservas

S	M	T	W	T	F	Sa
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Reservas 5 de Agosto de 2026

RE001001001 | 9:00 a 12:00
RE002001001 | 1:00 a 3:00

Reserva Seleccionada

Datos no modificables

- Persona Asociada
- Email
- Número de Teléfono
- Motivo
- Coste Total Reserva
- Método de Pago

Datos Reserva

- Polideportivo
- Espacio deportivo
- Fecha Reserva
- De: HH:MM a: HH:MM
- Reserva Pagada

Acciones

- Cambios con botón modificar
- Guardar
- Aplicar verificaciones

Botones

- Eliminar
- Modificar

Gestionar Polideportivos

Window

Gestionar Polideportivos

Administrador Actual: XXXXX

Polideportivos

- Polideportivo Palma Real
- Polideportivo O. Granado
- Polideportivo de Síquires
- Polideportivo Pococí

Imagen polideportivo

Polideportivo Seleccionado

Nombre Polideportivo
Provincia
Cantón
Distrito
Horario
Deportes (Uso de Espacios)

Espacios deportivos asignados

- Cancha Fútbol #1
- Cancha Fútbol #2
- Cancha Tenis #1

Acciones

- Cancelar
- Modificar
- Crear nuevo Polideportivo

Botones

- Eliminar
- Cambiar

Gestionar Espacios Deportivos

Window

Gestionar Espacios Deportivos

Ver Perfil

Administrador Actual: XXXXX

Espacios Deportivos

- Cancha Fútbol #1
- Cancha Fútbol #2
- Cancha Tenis #1

Eliminar

Imagen espacio

Cambiar

Espacio Deportivo seleccionado

Nombre Espacio

Descripción

Precio por hora

Horario

Uso Estado

Insumos ("Nombre", Precio)

Cancelar **Modificar**

Polideportivo asignado:

Polideportivo Palma Real

Volver a modificar polideportivo

Crear nuevo Espacio Deportivo

Crear Polideportivo

Window

Crear Polideportivo

Ver Perfil

Administrador Actual: XXXXX

Datos Polideportivo

Nombre Polideportivo

Provincia

Cantón

Distrito

Horario

Imagen de Polideportivo

Click para añadir imagen

Cancelar **Crear**

Crear Espacio Deportivo

Window

Crear Espacio Deportivo

Administrador Actual: XXXXX

Datos Espacio Deportivo

Nombre Espacio
Descripción
Precio por hora
Horario
Uso
Insumos ("Nombre", Precio)

Imagen de Espacio Deportivo

Click añadir imagen

Polideportivo Asignado:
Polideportivo Palma Real

Cancelar Crear

Mapa de Navegación:

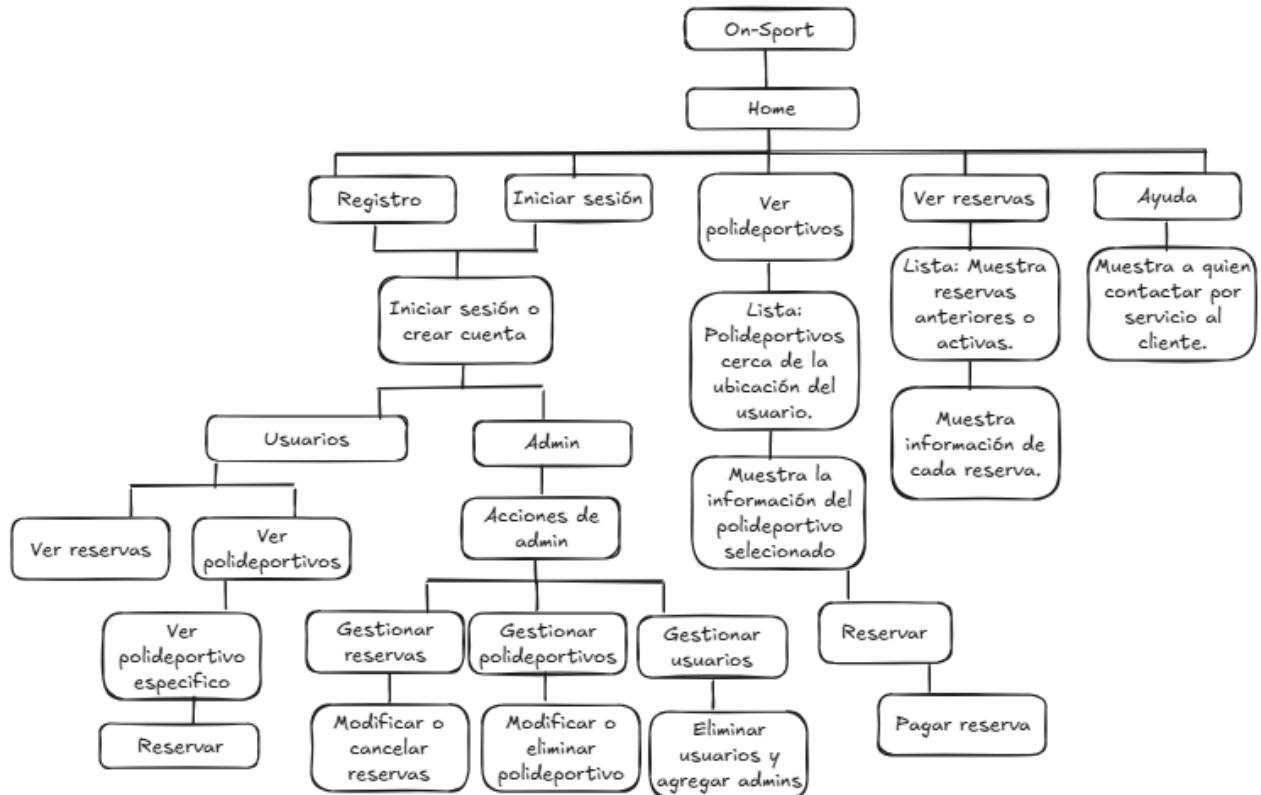
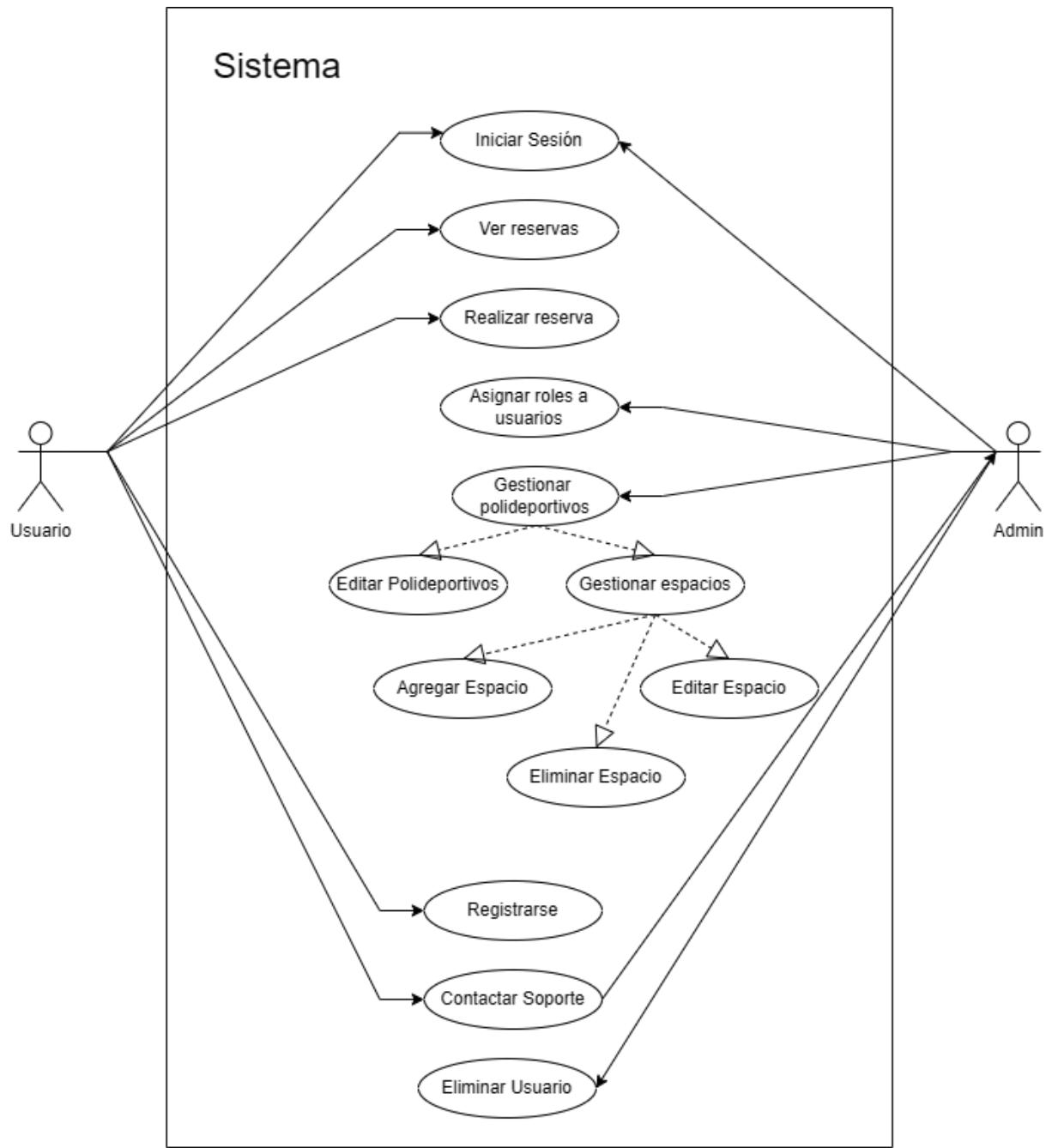


Diagrama de Caso de Uso:



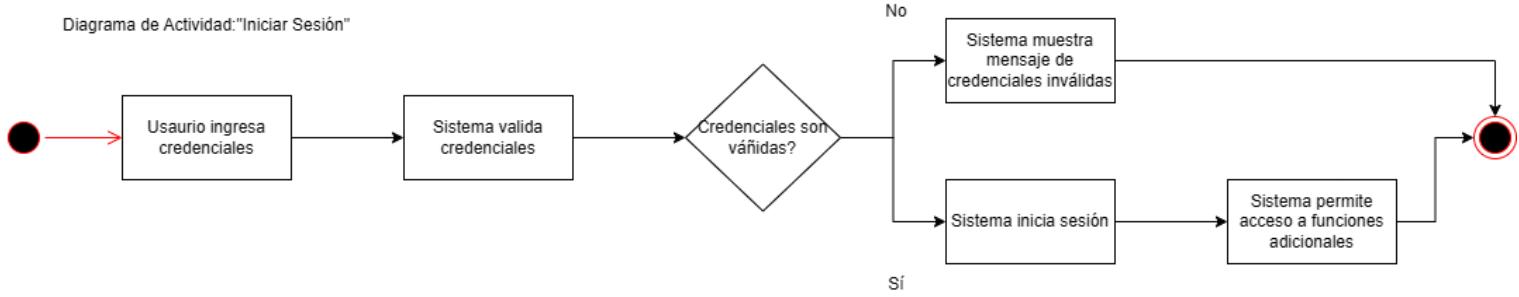
Casos de Uso:

1. Caso de Uso: Iniciar Sesión

UC_<id>	Iniciar Sesión
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera

Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Usuario, Admin
Descripción	Este caso de uso es opcional, pero es requisito al querer realizar una reserva o ver reservas realizadas. El actor ingresa sus credenciales y si son correctas le brinda dichas funcionalidades.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1.El caso inicia cuando el actor está dentro de la página de iniciar sesión.	2.El sistema muestra una página de iniciar sesión en la cual solicita nombre de usuario y contraseña.
3.El usuario ingresa el nombre de usuario y la contraseña con un botón de aceptar.	4.El sistema valida que el usuario exista y que su contraseña sea la correcta. En ese caso muestra otra vez la página antes de haber iniciado sesión. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
3.El usuario deja espacios en blanco o con datos incorrectos.	4.El sistema muestra el mensaje de error: "Usuario y/o contraseña incorrectos." Este caso de uso termina en condición de éxito.

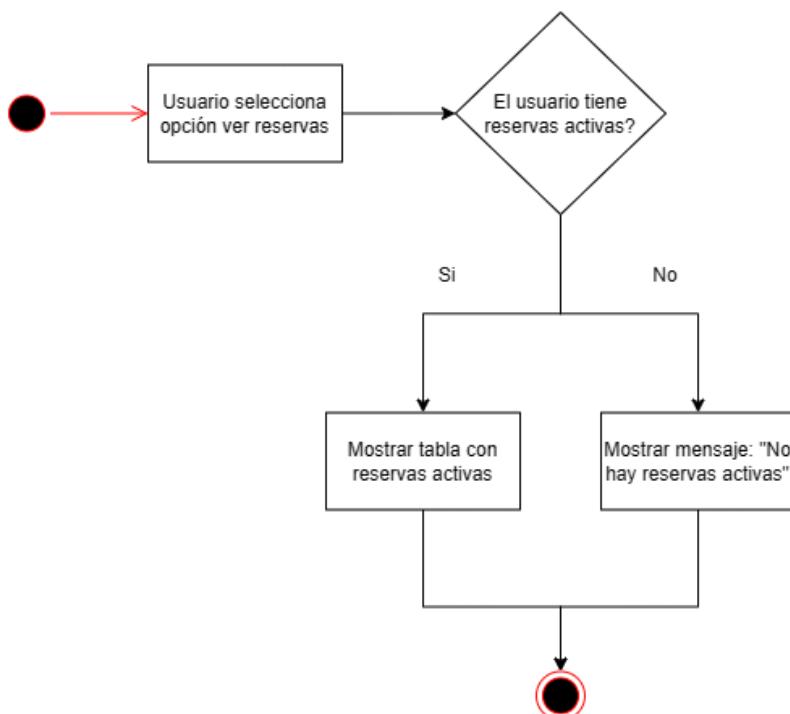
Diagrama de Actividad: "Iniciar Sesión"



2. Caso de Uso: Ver Reservas

UC_<id>	Ver reservas
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera
Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Usuario
Descripción	Este caso de inicio cuando el usuario selecciona la opción de ver reservas. Lo que le presentará las reservas ha realizado.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1. El caso inicia cuando el usuario selecciona la opción de ver reservas.	2.El sistema obtiene las reservas que estén asociadas al usuario.
	3.El sistema muestra en una tabla las reservas que ha realizado el usuario. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
	3.En caso de no poseer reservas, el sistema muestra el mensaje: "No existen reservas registradas". Este caso de uso termina en condición de éxito.

Diagrama de Actividad: Ver Reserva

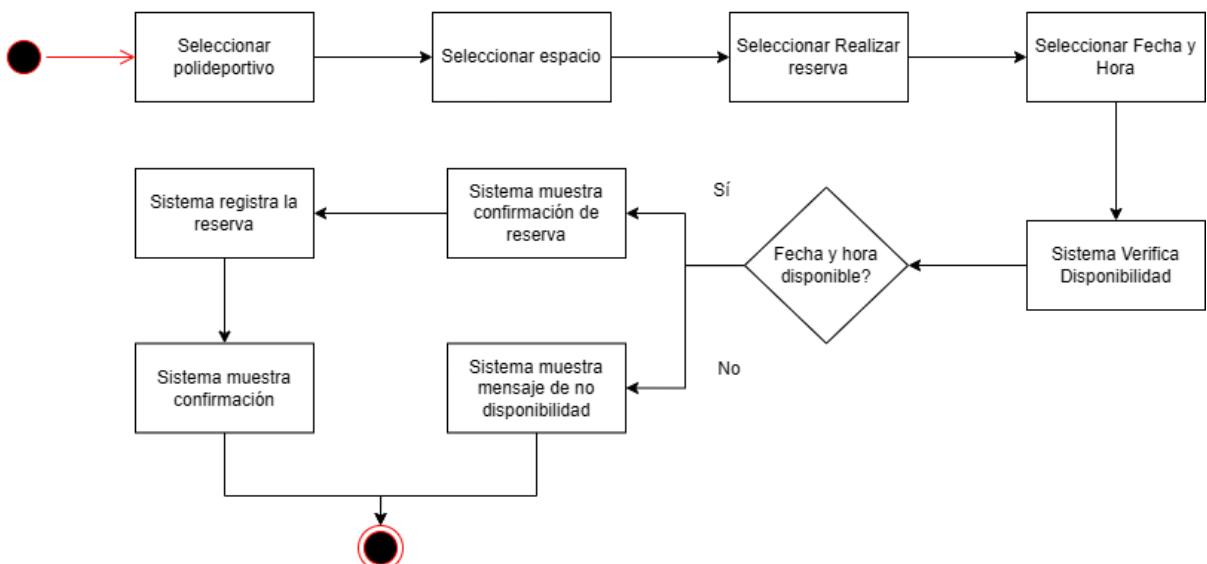


3. Caso de uso: Realizar Reserva

UC_<id>	Realizar Reserva
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera
Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Usuario
Descripción	Este caso de uso inicia cuando el usuario selecciona la opción de ver polideportivos. Lo cuál le permitirá elegir el espacio de un polideportivo para realizar una reserva.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1. El caso inicia cuando el usuario selecciona un polideportivo.	2. El sistema muestra los espacios del polideportivo seleccionado.

3. El usuario selecciona un espacio.	4. El sistema muestra la disponibilidad del espacio seleccionado.
5. El usuario selecciona la opción de realizar reserva.	6. El sistema muestra un formulario y un calendario para realizar la reserva con opciones disponibles.
7. El usuario selecciona la fecha y hora deseada.	8. El sistema verifica la disponibilidad de la cita asignada.
9. El usuario confirma la reserva	10. El sistema muestra los detalles de la reserva junto a métodos de pago.
11. El usuario ingresa los métodos de pago y confirma.	12. El sistema registra la reserva y muestra confirmación. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
	9. En caso de que la cita no esté disponible, el sistema informa al usuario y permite elegir otra fecha y hora para la reserva.

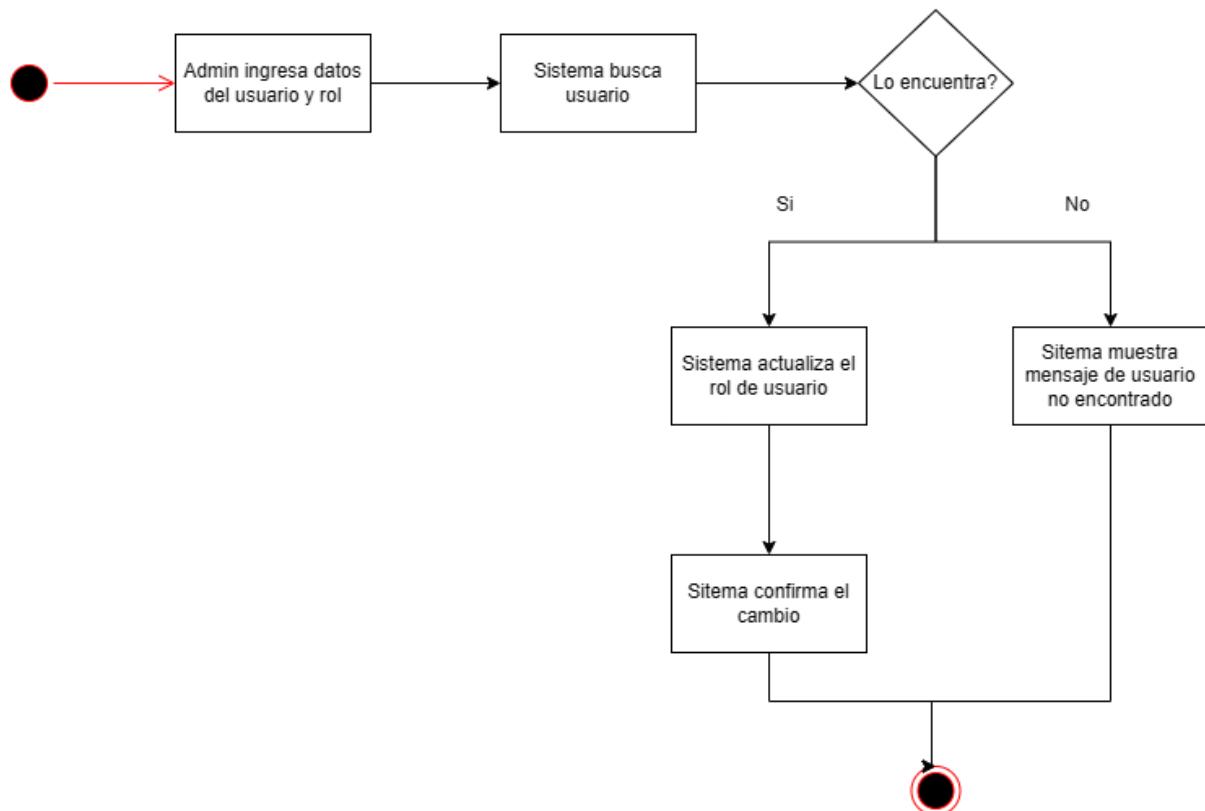
Diagrama Actividad: "Realizar Reserva"



4. Caso de uso: Asignar roles a usuarios

UC_<id>	Asignar rol a usuario
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera
Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Admin
Descripción	Este caso inicia al seleccionar la opción de gestionar usuarios. Esto permitirá al administrador asignar un rol mediante la búsqueda del usuario a cambiar en base a su información.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1.El actor selecciona la opción de gestionar usuarios.	2. El sistema muestra el apartado de gestión de usuarios.
4.El actor ingresa los datos del usuario (nombre, puesto a asignar, correo, número de teléfono.)	3. El sistema muestra el formulario para la asignación del rol.
	5. El sistema valida la información y busca al usuario.
	6. El sistema asigna el rol al usuario encontrado y muestra mensaje de confirmación. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
	6.Si los datos ingresados no concuerdan con ningún usuario, el sistema muestra un mensaje de error: "Los datos no coinciden con ningún usuario". Este caso de uso termina en condición de éxito.

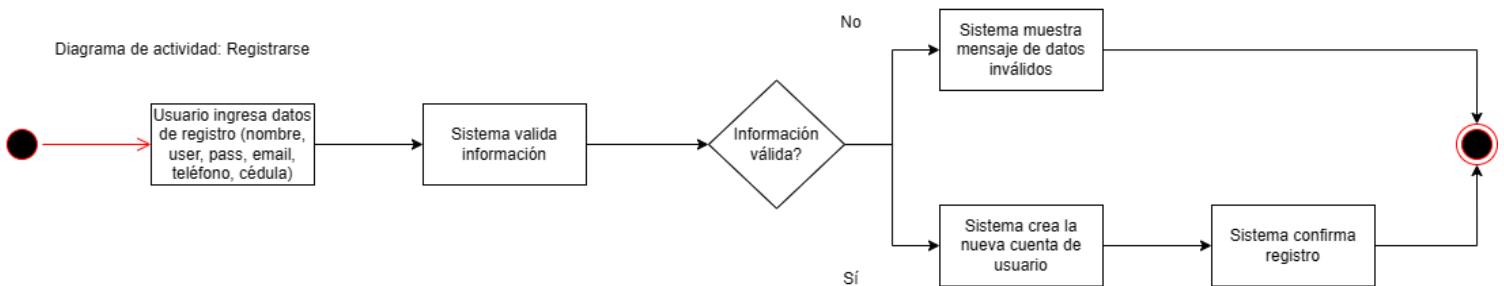
Diagrama de Actividad: "Asignar Roles de Usuario"



5. Caso de Uso: Registrarse

UC_<id>	Registro de usuario
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera
Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Usuario
Descripción	Este caso de uso es opcional, pero es requisito en caso de no tener una cuenta ya creada para acceder a funciones de la página.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1. El caso inicia cuando el usuario está dentro de la página de registrarse.	2. El sistema muestra una página para registrarse en la

	cual solicita nombre completo, username, email, número de teléfono, cédula y contraseña.
3.El usuario ingresa los datos que solicita la página.	4.El sistema valida que los datos sean correctos. En ese caso muestra otra vez la página antes de registrarse. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
3. El usuario deja espacios en blanco o con datos incorrectos.	4.El sistema muestra el mensaje de error: "Debe de ingresar todos los datos correctamente." Este caso de uso termina en condición de éxito.



6. Caso de Uso: Eliminar Usuario

UC_<id>	Eliminar Usuario
Versión	1.0
Autor(es)	Andrés Blanco Rivera
Tipo	Primario
Dependencias	<Requerimientos>
Actores	Administrador

Descripción	Este caso inicia cuando el administrador selecciona la opción de gestionar usuarios. Esto permite eliminar un usuario existente del sistema al ser seleccionado por el administrador de una lista de todos los usuarios que muestra el sistema.
Curso Normal de eventos	
Actor	Sistema
1. El actor selecciona la opción de gestionar usuarios.	2. El sistema muestra la lista de usuarios registrados.
3. El actor selecciona a un usuario de la lista para ser eliminado.	4. El sistema solicita confirmación para la eliminación del usuario seleccionado
5. El actor confirma la eliminación.	6. El sistema elimina el usuario del sistema y muestra un mensaje de confirmación. Este caso de uso termina en condición de éxito.
Curso alterno	
5. El actor decide cancelar el proceso de eliminar el usuario.	6. El sistema cancela la acción de eliminar usuario y vuelve a la lista de usuarios. Este caso de uso termina en condición de éxito.

Diagrama de Actividad: "Eliminar usuario"

