

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA  
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA



**Video Game Activation Key Sales Platform, MoSCoW method**

**Presentado por:**

Aldair Jose Maquera Andrade

**Docente:**

Ing. Fred Torres Cruz

**Semestre:**

7mo

**Curso:**

INGENIERIA DE SOFTWARE I

PUNO - PERÚ

2024

# Plataforma de Venta de Claves de Activación de Videojuegos

## 0.1. Must Have( si lo quito no funciona)

- Catálogo de productos con detalles de videojuegos y claves de activación
- El sistema debe permitir a los usuarios iniciar sesión con autenticación.
- Carrito de compras y proceso de pago con integración
- Generación automática de claves de activación únicas
- Área de cliente para ver pedidos y claves compradas
- Módulo de inventario y gestión de stock
- Roles de usuario (cliente, administrador, etc.)
- Seguridad y encriptación de datos
- Responsive design para dispositivos móviles

## 0.2. Should Have(Deberia tener)

- Buscador avanzado con filtros por plataforma, género, precio.
- Integración con principales plataformas de distribución digital (Steam, Epic, etc.)
- Crear una sección de preguntas frecuentes.
- Implementar un sistema de seguimiento de errores en tiempo real.
- Añadir un calendario para gestionar eventos dentro de la web.
- Módulo de valoraciones y reseñas de usuarios
- Sistema de ofertas, descuentos y códigos promocionales
- Panel de administración para gestionar pedidos, productos, usuarios, etc.
- Soporte multilenguaje (inglés, español)
- Opciones de envío (descarga inmediata, clave por correo, etc.)

## 0.3. Could Have (Si lo quito podria funcionar)

- Blog o noticias sobre videojuegos
- Comparador de precios con otras plataformas
- Sistema de recompensas y puntos para clientes frecuentes
- Módulo de comunidad con foros y grupos
- Programa de afiliados y referencias
- Venta de merchandising relacionado
- Streaming en vivo de eventos y lanzamientos
- Aplicaciones móviles nativas para iOS y Android

#### **0.4. Won't Have (No debe tener)**

- Videoteca en streaming
- Modo de juego en la nube
- Modo de realidad virtual o aumentada
- Integración con criptomonedas
- Marketplace de reventa de claves
- Suscripciones periódicas
- Sistema de logros y trofeos