**DEFINICIÓN DEL PROYECTO**

# 1 IDENTIFICACIÓN

**Proyecto** Base de datos relacional para la plataforma de compra virtual Steam

**Responsables** Angie Tatiana Medina Gil – Jose Ricardo Perez de Leon

# Historia Número Fecha Descripción

**01a** S05 Propuesta inicial

**01b** S07 Actualización del entregable considerando:

Describir cambios

**02a** S11 Propuesta intermedia

**02b** S13 Actualización del entregable considerando:

Describir cambios

**03a** S17 Propuesta final

# 2 INTRODUCCIÓN

## 2.1 Tema del Proyecto

La modelación e implementación de una base de datos que cumpla con los requerimientos de la plataforma. ASKING-GAMING planea ser una de los metabuscadores líderes en el mercado de los videojuegos, presentando una interfaz amigable y diferentes criterios de búsqueda que les permitirán a los usuarios encontrar la mejor opción al momento de comprar sus títulos favoritos. Con un mercado en crecimiento exponencial, la implementación de la base de datos de ASKING-GAMING representa un verdadero reto pues resulta necesario manejar de forma elegante y eficiente la información de más de 16000 títulos diferentes y sus respectivos agregados

Se recopilara información de diferentes productores y plataformas de videojuegos, enciclopedias en línea y los recursos que Brinda el curso de MBDA, para la validación de la propuesta se tendrán en cuenta las funcionalidades de otros metabuscadores como puede ser la pagina Instant-Gaming.

## 2.2 Organización

ASKING-GAMING será un metabuscador que comparará entre miles de precios de los productos relacionados con la industria de videojuegos para ofrecer ayuda a los usuarios al momento de comprar sus títulos favoritos.

Se identifica con el logo:



Misión:

Ser una fuente de información confiable para los miles de videojugadores interesados en adquirir sus juegos favoritos al mejor precio, ofreciendo un servicio rápido y amigable.

# 3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

## 3.1 Problema

Marcar un punto de inflexión en la forma en que los videojugadores interactúan, procurando mejorar la accesibilidad a los miles de títulos que reposan hoy en el Mercado brindando siempre las mejores opciones de compra comprendiendo que cada usuario tiene una necesidad diferente.

Se espera gestionar los datos de millones de productos y usuarios de manera excelente, optando por brindar un servicio puntual y a la medida.

Definición del proyecto 1

Base de datos relacional para un metabuscador que compara ofertas y precios entre los diferentes productos proporcionados por una gran cantidad de proveedores. Esta plataforma busca ayudar a los videojugadores de todo el mundo a encontrar sus juegos favoritos al mejor precio, además de proporcionarles información relevante que ayude al momento de su compra. ASKING-GAMING no es una plataforma de compra, simplemente ofrece la información necesaria para que el usuario escoja la opción que más le convenga y luego lo redirige al sitio del proveedor del producto que seleccionó.

**3.2 Objetivos**

Crear una plataforma revolucionaria para videojugadores que mejore la interaccion entre usuarios optando por facilitar el proceso de comparación entre los diferentes productos en el mercado de los videojuegos.

## 3.3 Alcance

Se incluyen los respectivos modelos de diseño para la base de datos. Se excluye todo lo relacionado con la interfaz del usuario.

**3.4 Factores críticos de éxito**

Una buena base de conocimientos, una buena comunicación con el cliente y una buena inversión monetaria.

# 4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

¿Cuáles son los entregables de este primer semestre? ¿Por qué se seleccionaron estas áreas?

**Hito / Entregable**

**Fecha Meta**

Modelo conceptual general

S07

Ciclo uno de desarrollo

Se plantearan consultas en calculo

S13

Ciclo dos de desarrollo

Las consultas previas se pasaran a SQL

S17

Definición del proyecto 2

Base de datos relacional para la plataforma de compra virtual Steam