Logotipo

Descripción generada automáticamente

Integrantes: Juan Almonte ,Sean Castillo.

Correo Electronico:

juan.almonte@alumnos.ucn.cl, :sean.castillo@alumnos.ucn.cl.

Rut:22.168.387-0,20.542.721-K.

Paralelo:C1.

Profesor: Tomas Reiman.

Fecha:07 de abril del 2024.

Taller programacion AVANZADA: MODELO de dominio

La sociedad contemporánea ha experimentado un avance sin precedentes gracias al vertiginoso aumento en el uso de la tecnología, lo que ha dado lugar al surgimiento de diversas herramientas que han transformado radicalmente el mundo tal como lo conocemos. Entre estas innovaciones, los ordenadores han desempeñado un papel fundamental, revolucionando la sociedad en su conjunto.

En sus inicios, los ordenadores eran enormes máquinas que ocupaban salas enteras, y su manejo requería la modificación manual de instrucciones. Sin embargo, en los últimos años, gracias al avance tecnológico, hemos sido testigos de una notable evolución tecnológica se ha extendido a todas las áreas de la sociedad, dando lugar al surgimiento de nuevos campos y sectores que han aprovechado estas innovaciones para su beneficio.

Como futuros ingenieros, es fundamental que estemos preparados para relacionar estos avances con otros sectores y clientes en busca de soluciones integrales a los desafíos que se nos presentan. Una de las herramientas más efectivas para comunicar y expresar nuestras ideas de manera simplificada y directa a nuestros clientes es los modelos de dominio.

**¿Qué es un modelo de Dominio?**

Un modelo de dominio es una representación de los conceptos interconectados y objetos del mundo real, que nos permite visualizar de manera clara y concisa la estructura de los elementos de un sistema. Estos diagramas son herramientas poderosas que facilitan la comprensión de las relaciones entre los distintos componentes de un proyecto o sistema, lo que a su vez ayuda en la toma de decisiones informadas.

Al construir un modelo de dominio, se trata de presentar de manera didáctica la problemática que enfrentamos, identificando las entidades clave y dividiendo los conceptos fundamentales que utilizaremos para abordarla. Esto implica el uso de términos y conceptos que sean comprensibles para nuestro cliente o público objetivo, lo que asegura una comunicación efectiva y una alineación adecuada de expectativas.

**Problemática Actual: GameTech**

En medio de las dificultades recientes que enfrentan las pequeñas tiendas locales debido a la presencia y popularidad de Gamestop, una multinacional estadounidense, el propietario de la tienda local GameTech en Antofagasta se enfrenta al desafío de atraer nueva clientela. Consciente de la competencia que representa una empresa de renombre como Gamestop, el propietario de GameTech ha decidido emprender una estrategia ambiciosa: desarrollar un software innovador diseñado para mejorar la experiencia del cliente y diferenciar su negocio de la competencia.

Este software se concibe como una herramienta integral destinada a ofrecer soluciones específicas para las necesidades y expectativas del cliente antofagastino. Desde la optimización de los procesos de compra y venta hasta la implementación de programas de fidelización se ha encargado un software enfoque centrado en el cliente y la adaptación a las demandas cambiantes del mercado.

El diagrama realizado ha sido posible al reducir los elementos del programa a sus entidades fundamentales con el fin que sea compresible para el cliente mostrando de manera simplificada las funciones que será utilizada en el programa.

Diagrama, Texto

Descripción generada automáticamente

Hemos de destacar los pilares que usaremos como base para desarrollar el código futuro los cuales fueron empleado, videojuego y cliente.

El empleado desempeña un papel fundamental, ya que será el usuario principal del software y estará a cargo de las ventas de los productos. Con el propósito de gestionar tareas, se le asignará un usuario y contraseña para acceder a las funciones asignadas.

Videojuego representa a los videojuegos de la tienda por lo que deben ser registrados sus datos para poder gestionar un inventario adecuado y poder determinar las ofertas tentadoras a los clientes, un correcto inventario nos podrá decir los productos más populares, encontrar los pedidos de los clientes, saber cuál son las plataformas más populares ayudando a maximizar las ganancias de la empresa.

La búsqueda de clientes es la principal finalidad del programa por ende buscamos fidelizar al cliente. Crearemos un sistema que solicitando sus datos personales será posible a través registrarlo con el fin de que obtenga los mayores beneficios ofreciéndole membresías.

En conclusión, el desarrollo de este software representa un esfuerzo integral por entregar soluciones de manera efectiva, aprovechando las herramientas tecnológicas disponibles para ofrecer soluciones innovadoras y diferenciadas.