

Online Store

INTEGRANTES:

Fabricio Alexander Becerra Azaña (Coordinador)

Ricardo Javier Alvarado Huamani

Edilson del Piero Galindo Chinchay

Nicolas Felipe Andrés Villena López

RESUMEN DE ONLINE STORE

El proyecto “online store” consiste en una página de venta de juegos a los usuarios, el administrador podrá visualizar, registrar, editar, eliminar los productos (juegos, accesorios), así como los reportes de estos mediante un programa que le permita visualizar y descargar estos. El alcance de este proyecto es que el usuario pueda realizar la compra de juegos sin ningún problema a través de la página web.

Diagnósticos

Factores Tecnológicos: Aumento de la eficiencia de los recursos de la empresa

Factores SocioCulturales: Aumento de los hábitos de compra online

Factores Políticos: Más oportunidades

Factores Sociales: Responsabilidad social

Factores Económicos: Marcar precios y márgenes de ganancia

Factores Ecológicos: Crear una comunidad y responsabilidad social



OBJETIVOS DE ONLINE STORE

-**OBJ1** : Ofrecer un sistema de gestión para una tienda online con una interfaz amigable y de fácil uso para los empleados, además de capacitar para optimizar los tiempos de trabajo, esto ayudará a mejorar las ventas y gestión de la empresa durante los próximos 6 meses.

-**OBJ2** : Mejorar la experiencia digital del cliente a través de una página dedicada a la consulta y compra de juegos para la empresa, aumentando la imagen positiva de la empresa durante los próximos 6 meses.

JUSTIFICACIÓN Y BENEFICIARIOS DE ONLINE STORE

Sabemos que en la actualidad la venta, compra e intercambio de videojuegos es un mercado con mucha demanda, ya que esta crea comunidades gigantes y tiene nuevos integrantes cada día. También aprovechamos la accesibilidad y disponibilidad mediante cualquier dispositivo con internet, brindando comodidad. Por último, la reducción de costos, ya que una aplicación web resulta más económica al no requerir requerimientos específicos por plataforma.

Los beneficiarios directos

- **Empresas dedicadas al sector ecommerce de videojuegos en Perú.**

Los beneficiarios indirectos

- **Consumidores en general**

RECOMENDACIONES

1. Enfócate en la variedad y calidad de los videojuegos: Asegúrate de ofrecer una amplia selección de videojuegos de diferentes géneros, plataformas y popularidad.
2. Implementa un sistema de valoraciones y reseñas de usuarios: Integra un sistema en el que los usuarios puedan calificar y dejar reseñas sobre los videojuegos que han adquirido.
3. Investigar acerca de las herramientas utilizadas en el proyecto.

CONCLUSIONES

En conclusión, el proyecto de venta de videojuegos desarrollado ha sido diseñado y construido con el objetivo de brindar a los usuarios una plataforma en línea donde puedan explorar, seleccionar y adquirir videojuegos de manera conveniente. A lo largo del proyecto, se ha llevado a cabo un análisis detallado de los requisitos y se ha implementado una solución funcional que cumple con dichos requisitos.