DOCUMENTO PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

FullMarket

Versión: 1.2.3

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | | | **REVISIÓN** | | **APROBACIÓN** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | | **Responsable** |
| 1.0 | 20/05/2021 | Anye Condiza | 21/03/2021 | Natalia Sierra |  | |  |
| 1.1 | 22/05/2021 | Juan Miguel Osorio | 22/03/2021 | Sebastián Mira |  | |  |
| 1.2 | 22/06/2021 | Natalia Sierra | 22/03/2021 | Juan Miguel Osorio |  | |  |
| 1.3 | 23/06/2021 | Sebastián Mira | 23/03/2021 | Anye Condiza |  | |  |
| 1.4 | 18/02/2022 | Sebastián Mira | 18/02/2022 | Natalia Sierra | 07-06-2022 | | Edwin Narváez |

**CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR**

| **VERSIÓN** | **MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR** |
| --- | --- |
| 1.0 | Se agregó un botón de búsqueda por medio del cual el usuario podrá obtener información sobre los artículos de una manera precisa y eficaz en el programa. |
| 1.1 | El usuario podrá filtrar la información de acuerdo a su ubicación personal; es decir, podrá filtrar la información de manera local si así lo desea. |
| 1.2 | Se realizaron mejoras en la opción de hacer el intercambio de productos. Además de regalar productos siempre y cuando estén en buen estado. |
| 1.3 | Se añade la opción de limitar la cantidad de personas que puedan postularse a las ofertas proporcionadas en la plataforma; además el usuario final recibirá notificaciones sobre su postulación. |
| 1.4 | Cambios en la documentación del software, resolviendo conflictos del versionado del mismo. Y se añade situación actual del sistema(18/02/2022) |

Tabla de contenido

[**1. Introducción** 4](#_heading=h.tyjcwt)

[**1.1 Propósito** 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[**1.2 Alcance** 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[**1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas** 4](#_heading=h.4d34og8)

[**1.4 Responsables e involucrados** 4](#_heading=h.2s8eyo1)

[**1.5 Referencias (bibliografía o webgrafía)** 4](#_heading=h.17dp8vu)

[**2. Descripción General** 4](#_heading=h.26in1rg)

[**3. Situación Actual** 4](#_heading=h.lnxbz9)

[**4. Situación Esperada** 4](#_heading=h.35nkun2)

[**5. Justificación** 5](#_heading=h.1ksv4uv)

[**6. Observaciones** 5](#_heading=h.44sinio)

**1. Introducción**

El presente documento acumula los puntos principales a tratar sobre FullMarket entre los cuales encontraremos: el propósito del documento, el alcance del proyecto, diferentes definiciones, control de responsables e involucrados, referencias, descripción general, situación actual, situación esperada, justificación y observaciones.

Actualmente, en Colombia se observa una inexistencia de software que ofrezca las soluciones brindadas por FullMarket; como el intercambio y/o regalo de productos en buen estado.

**1.1 Propósito**

Este documento opta por ilustrar al usuario sobre el desarrollo y ejecución de FullMarket. FullMarket opta por facilitar a diferentes usuarios el adquirir, intercambiar y/o regalar productos en buen estado y hacer de su experiencia en FullMarket algo inolvidable.

**1.2 Alcance**

FullMarket está diseñado y desarrollado para permitir realizar intercambios y/o regalar productos entre los usuarios de la plataforma; es importante tener en cuenta que FullMarket no gestionará métodos de pago, ni envíos.

El usuario/cliente podrá acceder a productos anunciados por otros usuarios/clientes y también podrá anunciar sus productos.

## **1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

Remitente: Persona que envía a otra persona una cosa.

Destinatario: Persona a quien se dirige una cosa.

Software: Sistema formal de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas.

## 

## **1.4 Responsables e involucrados**

| **Nombre** | **Tipo (responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| --- | --- | --- |
| Natalia Sierra. | Responsable | Programador y analista de sistemas de información. |
| Anyie Daniela Condiza. | Responsable | Diligenciamiento en búsqueda de sitio web y analista de interacción. |
| Juan Miguel Osorio. | Responsable | Diseño visual y Tester. |
| Sebastián Mira | Responsable | Programador y analista de parte técnica |

## **1.5 Referencias (bibliografía o web grafía)**

Melanie Perkins*(2012). Canva[En línea].* Recuperado de: [https://www.canva.co](https://www.canva.com/)m

Lucid Software Inc.(2008). *Lucidchart[En línea]*. Recuperado de: <https://www.lucidchart.com/>

# **2. Descripción General**

Inicialmente se observa la carencia de una plataforma que permita al usuario/cliente realizar obsequios o realizar intercambios con otros usuarios del sistema. Para aquellos usuarios que no cuentan con las posibilidades económicas para adquirir productos que cubran sus necesidades; FullMarket busca convertirse en un medio para conseguir dichos productos utilizando el concepto de intercambio.

Gracias a FullMarket, los usuarios/clientes tendrán la posibilidad de adquirir productos en buen estado, también tendrá la posibilidad de que el cliente se acerque a los demás usuarios; ya que esta plataforma facilita incluso la comunicación entre remitente y destinatario.

**3. Situación Actual(de las funcionalidades)**

Actualmente las personas hacen sus intercambios y/o envían regalos de manera personal y verbal con personas cercanas a su vivienda o usan plataformas que no están específicamente dedicadas para estos fines.

# **4. Situación Esperada**

Se espera que FullMarket facilite los intercambios y/o regalos, ayudando así a una mejor difusión de productos de segunda mano al poder tener una página dedicada exclusivamente para ello. ya que este se adaptará a sus necesidades y facilitará la obtención de productos necesarios para la vida cotidiana sin necesidad de gastar su dinero, brindando la seguridad y la eficacia necesaria para llevar a cabo las actividades anteriormente planteadas.

# **5. Justificación**

Buscamos que las personas usen FullMarket para sus intercambios y/o regalos ya que es una plataforma directamente dirigida a ello, dando prioridad a sus necesidades, mejorando la difusión de sus productos de segunda mano y facilitando la interacción con más personas para una mejor realización del trueque o del obsequio, más allá de su entorno.

# **6. Observaciones**