**Tienda online de artículos de Gaming**

Juan Camilo Ángel H & Juan Camilo Rojas O.

Agosto 2018.

Escuela Colombiana De Ingeniería Julio Garavito.

Ingeniería de sistemas.

Modelos y bases de datos.

Copyright © 2018 por Juan Camilo Ángel H & Juan Camilo Rojas O. Todos los derechos reservados.

**Tabla de Contenidos**

[Capítulo 1 Introducción 1](#_Toc410628920)

[Tema del proyecto 1](#_Toc410628921)

[Organizacion. 1](#_Toc410628923)

[Capítulo 2 Descripcion de proyecto 2](#_Toc410628925)

[Problema 2](#_Toc410628926)

[Objetivos. 2](#_Toc410628927)

[Alcance. 2](#_Toc410628928)

[Factores criticos de exito…………………………………………......................2](#_Toc410628928)

[Capítulo 4 Principales hitos del proyecto. 5](#_Toc410628929)

[Lista de Referencia 6](#_Toc410628930)

[Apéndice 7](#_Toc410628931)

[Vita 8](#_Toc410628932)

# Capítulo 1 Introducción

## Tema del proyecto

El tema de nuestro proyecto es la creación de la base de datos de una tienda online

de artículos relacionados con el gaming o los videojuegos. Para nosotros es importante

tratar este tema ya que la industria del gaming está en un sector del mercado en constante

crecimiento y en una renovación continúa innovando de maneras muy creativas y

llamativas, además la comunidad de este sector es muy activa y comprometida con la

idea de un mejor avance y llegar a más personas.

Nuestras fuentes de información van a ser las distintas marcas que venden todo

tipo de productos como juegos, teclados, ratones, audífonos, pantallas, ediciones de coleccionista

y demás mercancía relacionada con esta industria y la tecnología. Para validar la solución

presupuesta usaremos la implementación de la tienda online para que el público pueda

verificar si es estable y cuenta con una base de datos integra y así recibir una

retroalimentación por parte de los usuarios.

## Organización

El nombre de la empresa es … nuestra misión es tener un lugar virtual para que los usuarios que estén interesados en la compra de artículos de gaming puedan adquirir los productos más novedosos, tanto para novatos o profesionales y de esta manera comprar en un solo lugar todo lo necesario para tener una experiencia adecuada mientras jugamos, además de la experiencia de juego la tienda brindara productos como coleccionables, figuras, afiches y la demás mercancía que brinda este sector.

Nuestros principales patrocinadores del proyecto van a ser las diferentes marcas que crean todo tipo de productos en este sector con diferentes funcionalidades específicas para que el cliente escoja el producto que más se acomode a sus necesidades y a su gusto, además de las marcas buscaríamos personas que crean artesanalmente productos como figuras, llaveros, stickers, etc y darles difusión para que tengan un mayor público. El interés de las distintas marcas va a ser llegar a un público muy variado y a la vez exigente y también lograr más clientes fieles y así vender más variedad de productos y el interés de las personas con empresas pequeñas es la capacidad de difusión que les brindaremos.

# Capítulo 2 Descripción del proyecto

## Problema

El problema a solucionar es que en Colombia son pocas las páginas que brindan este servicio y que tienen una gran variedad de productos entonces proponemos crear una base de datos amplia para satisfacer las necesidades de cada usuario ya sea novato o profesional y brindar además de los productos como periféricos y partes de computador tener productos como los son los coleccionables, figuras, regalos, productos artesanales y demás artículos curiosos para esta comunidad y que la página de venta online integre toda esta bases de datos y así unificar todos estos productos para el disfrute de la comunidad.

Las oportunidades a aprovechar son que generalmente los consumidores de este tipo de productos no solamente compran uno ya que desean tener una experiencia completa, la mayoría del público a quien va dirigido son jóvenes apasionados por la tecnología razón por la cual tendrá artículos como Arduino y Raspberry pi, además la base de estos usuarios es muy amplia y la variedad de productos es amplia ideal para coleccionistas o realizar un regalo.

Esperamos lograr tener comunidad amplia y activa apasionada por los videojuegos y la tecnología y que estos puedan tener las mejores experiencias posibles e intercambiar conocimientos para así unir a una comunidad que algunas veces se ve un poco fragmentada y llegar cada vez más nuevo público aumentando la comunidad.

## Objetivos

Los objetivos son unificar en un solo lugar todo tipo de productos para todo tipo

de video jugadores para que estos adquieran los productos que necesitan para disfrutar de

la experiencia de juego de la mejor manera y que pueda adquirir otro tipo de productos

desde coleccionables hasta artículos para personas más específicas como el Raspberry pi.

El logro de las metas de negocio impacta en la reducción de espacio físico al

almacenar datos y en obtener un análisis inteligente de oportunidades y un análisis sobre

las preferencias del público.

## Alcance

Los aspectos incluidos en el proyecto son los relacionados con todo tipo de

artículos que la comunidad de video jugadores suele comprar o regalar, la compra y envió

de estos artículos mientras que los aspectos excluidos son los aspectos relacionados con

las noticias de cada compañía, información de los torneos de e-sports, guías para los

videojuegos o la información más específica del juego en cuestión.

Tabla 1. El título debe ser breve y descriptivo.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Column One*** | ***Column Two*** |
| Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data | Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data  Table data |

Estas líneas son la línea incluida en la parte superior de la tabla, la línea entre el la cabecera de la tabla y el contenido y la línea debajo de la tabla.

#### Título 4.

#### Las figuras pueden estar blanco y negro o a color. Si se usa color se debe asegurar que la figura tenga sentido si se imprime a blanco y negro.En la figura 1 se muestran algunas formas.

Figura 1. Formas y descripción de las formas.

# Capítulo 4 Resultados y discusión.

Más texto aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

# Lista de referencias

Andrews, S. Fastqc, (2010). A quality control tool for high throughput sequence data.

Augen, J. (2004). Bioinformatics in the post-genomic era: Genome, transcriptome, proteome, and information-based medicine. Addison-Wesley Professional.

Blankenberg, D., Kuster, G. V., Coraor, N., Ananda, G., Lazarus, R., Mangan, M., ... & Taylor, J. (2010). Galaxy: a web‐based genome analysis tool for experimentalists. Current protocols in molecular biology, 19-10.

Bolger, A., & Giorgi, F. Trimmomatic: A Flexible Read Trimming Tool for Illumina NGS Data. URL http://www. usadellab. org/cms/index. php.

Giardine, B., Riemer, C., Hardison, R. C., Burhans, R., Elnitski, L., Shah, P., ... & Nekrutenko, A. (2005). Galaxy: a platform for interactive large-scale genome analysis. Genome research, 15(10), 1451-1455.

# Apéndice

Las tablas y figuras pueden ir en el apéndice como se mencionó anteriormente. También es posible usar el apéndice para incluir datos en bruto, instrumentos de investigación y material adicional.

# Vita

Acá se incluye una breve biografía del autor de la tesis.