

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1 IDENTIFICACIÓN		
Proyecto		Mundo de Colección
Responsables		Jorge Sáenz - Camilo Cantillo
Historia	Número	Fecha Descripción
01a	S05	Propuesta inicial
01b	S07	Actualización del entregable considerando:
02b	S11	Propuesta intermedia
	S13	Actualización del entregable considerando:
03a	S17	Propuesta final

2 INTRODUCCIÓN

2.1 Tema del proyecto

- EL tema del proyecto es la estructuración de una base de datos que permita almacenar la información detallada de cartas coleccionables como su rareza, procedencia, valor de venta mínimo y máximo al que se puede encontrar en el mercado.
- Se hará uso de las plataformas de venta libre que hay en internet como lo son Amazon, eBay, MercadoLibre, etc. Pues son las plataformas que usan los coleccionistas para vender y comprar sus piezas. Así como los foros de estos donde establecen detalles de su rareza, pues en este mercado dependiendo ciertos detalles tiene una puntuación de 1 a 10, que le da más o menos valor.

2.2 Organización

- Mundo de Colección tiene la misión de poder ofrecer a los coleccionistas apasionados una fuente de información fiable y confiable para la búsqueda, compra y venta de sus objetos más deseados.
- El proyecto es patrocinado por la comunidad de coleccionistas a nivel nacional, pues su interés es tener en un mismo punto concentrado, la información de búsqueda de para sus intereses.

3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Problema

- La dispersión de los puntos de ventas de cartas coleccionables es un problema para resolver, teniendo como objetivo los compradores interesados.
- Ser uno de los servicios de información más utilizada por los coleccionistas de cartas.

Mundo de Colección

3.2 Objetivos

Permite reunir, organizar y proporcionar al usuario que lo utilice una información rápida, clara y útil sobre el objeto que busque.

3.3 Alcance

Se incluyen aspectos como la reunión de información sobre la venta y compra de cartas coleccionables, además de la proporción de la información requerida sobre el objeto que requiera el usuario. Se excluyo el aspecto de ser el punto central, solo seremos el intermediario entre el coleccionista y el punto de venta o compra, a su interés.

3.4 Factores críticos de éxito

Tener una información clara y concisa sobre los aspectos que hacen de interés una carta para un coleccionista o interesado de la temática de las cartas, además de, puntos de venta y compra útil y eficiente.

4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

Hito / Entregable	Fecha Meta
Modelo conceptual general	S07
DISEÑO LÓGICO. ESTRUCTURA + PROCEDIMENTALES.	S13
DISEÑO FÍSICO.	S17

Nombre del proyecto