**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.

Definición del proyecto 1

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

Definición del proyecto 2

Nombre del proyecto