

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1. IDENTIFICACIÓN

Proyecto: GoldenEye

Responsables: Karol Estefany Estupiñan Estupiñan-Julian David Castiblanco Real
Historia

Número	Fecha	Descripción
01a	S05	Propuesta inicial
01b	S07	Actualización del entregable
02a	S11	Propuesta intermedia
02b	S13	Actualización del entregable
03a	S17	Propuesta final

2. INTRODUCCIÓN

2.1 Tema del proyecto

El proyecto se centra en el diseño y gestión de una base de datos enfocada en los usuarios de una plataforma de subastas en línea, con el objetivo de registrar y analizar su comportamiento dentro del sistema. En lugar de priorizar los productos en subasta, nuestro interés principal es comprender cómo los usuarios participan en las subastas, qué tipo de compras realizan y qué patrones de comportamiento pueden identificarse. Esto resulta especialmente interesante para nosotros, ya que el mundo de las subastas ofrece un entorno dinámico y competitivo donde la toma de decisiones y las estrategias de compra juegan un papel fundamental.

Fuentes de información:

- Investigación en línea sobre plataformas como eBay y MercadoLibre.
- APIs de subastas para analizar datos de compradores.
- Bases de datos públicas y datasets simulados basados en tendencias reales.
- Encuestas y simulaciones de comportamiento de usuarios.

Validación de la solución:

- Verificación de consistencia en la base de datos.
- Comparación con tendencias reales del mercado.
- Análisis de patrones simulados para comprobar su realismo.
- Revisión por parte del profesor y compañeros para mejorar la propuesta.

2.2 Organización

Breve descripción de la organización:

- La organización tendrá de nombre **GoldenEye**.
- Logo que nos identifica:



- Nuestra misión es mejorar la experiencia personal de los compradores a la hora de participar en una subasta en línea, guardando la información como de productos de interés e Historial de compras en línea.

Personas interesadas en el proyecto:

- Las principales personas de interés somos nosotros, ya que nuestro objetivo es tener una ruta de aprendizaje con respecto al conocimiento de las bases de datos y sus motores.
- A futuro pensamos en patrocinadores como empresas de ventas en línea tales como mercado libre, amazon, etc...
- Esto les genera un interés ya que abarcan un público con gustos por las subastas y sus dinámicas, sin mencionar los vendedores que podrán adquirir adicionalmente para este tipo de trabajos.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Problema

Las plataformas de subastas en línea generan una gran cantidad de datos sobre los usuarios y sus interacciones, pero a menudo esta información no se analiza de manera efectiva. Esto limita la capacidad de personalizar la experiencia del usuario y dificulta la identificación de patrones de compra, lo que podría mejorar la estrategia de subastas y la seguridad del sistema.

Oportunidades a aprovechar:

- Optimización de la experiencia del usuario, ofreciendo recomendaciones basadas en su historial de compras y participación en subastas.
- Mayor comprensión del comportamiento de los compradores, permitiendo ajustar estrategias de subasta, definir precios iniciales más adecuados y mejorar la dinámica de las pujas.

Impacto:

- Base de datos estructurada y eficiente, capaz de almacenar y gestionar información sobre los usuarios y sus interacciones dentro de la plataforma.
- Mayor satisfacción del usuario, al recibir recomendaciones personalizadas y una experiencia de compra más intuitiva y optimizada.

3.2 Objetivos

- Permitir una personalización más amigable para los usuarios al ahora de participar en una subasta y de búsquedas de productos.
- Abarcar un mayor público tanto en ventas como en compras cuando se participa en estas subastas, haciendo ventas únicas y más dinámicas.

3.3 Alcance

Los aspectos que sí tendremos en cuenta serán:

- Usuarios: ID, nombre, ubicación (ciudad/país), Edad.
- Actividad en subastas: Número de subastas en las que ha participado, subastas ganadas, categorías más frecuentes.
- Pujas realizadas: Cantidad de pujas, valores promedio de puja, frecuencia de participación.
- Comportamiento de compra: Preferencias de categorías, promedio de compra.

Los que no serán:

- Detalles de los productos subastados, ya que el enfoque es en los usuarios y no en los productos.

- Información financiera, como datos de tarjetas de crédito o cuentas bancarias, ya que no gestionaremos pagos.

3.4 Factores críticos de éxito

- Estructura de la base de datos bien diseñada: La base de datos debe ser eficiente, organizada y capaz de manejar consultas rápidas sobre la actividad de los usuarios.
- Datos relevantes y bien organizados: Debemos almacenar sólo la información necesaria sobre los usuarios y su comportamiento en subastas, evitando datos innecesarios.
- Consistencia e integridad de la información: Garantizar que los datos sean precisos y no haya errores como registros duplicados o inconsistencias en la información de pujas y compras.

4. PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

Hito	Fecha meta
Modelo conceptual general	S07
Ciclo uno de desarrollo	S13
Ciclo dos de desarrollo	S17