

Documentación

Plataforma web para la venta de productos y Servicios digitales

Seminario de aplicación

ITEC N°3, Análisis y programación de sistemas
Kronbauer Kevin / Kevinmonth95@gmail.com

1. OBJETIVO DEL DOCUMENTO

Este documento tiene como fin establecer y describir los requerimientos funcionales y no funcionales que se identificaron en las primeras etapas del análisis del sistema, con base en entrevistas y charlas llevadas a cabo con responsables del emprendimiento y observaciones sobre el modelo actual de trabajo.

El proyecto propone el desarrollo de una plataforma web de comercio destinada a la venta de servicios digitales relacionados con la plataforma de Discord. Entre los servicios que se ofrecen se encuentran: boosts para servidores, desarrollo de bots, venta de plantillas personalizadas, por otro lado, claves de software de diferentes tipos.

El sistema se va a diseñar con una estética coherente a la interfaz de Discord, aprovechando que los servicios se promocionan principalmente a través de esta plataforma. Se va a priorizar la facilidad de uso, buscando una experiencia de compra lo más intuitiva posible para los usuarios finales. También se incorporará una pasarela de pagos que permita operaciones globales mediante tarjetas de crédito/débito y criptomonedas, replicando la flexibilidad que le brindaban los portales de compraventa usados actualmente.

Este documento va a servir como base para validar el alcance del proyecto junto a los interesados, y como insumo principal para las próximas etapas de diseño, la implementación y las pruebas.

2. ALCANCE DEL SISTEMA

El sistema va a consistir en una plataforma web de comercio electrónico para la venta de servicios digitales vinculados a la plataforma de Discord. Entre los servicios ofrecidos se incluyen: boosts/mejoras para servidores, desarrollo de bots personalizados, plantillas para foros/comunidades/servidores en general, y, por otro lado, claves de software en general.

El principal objetivo del sistema va a ser permitir a los clientes consultar, seleccionar y adquirir estos servicios de la forma mas clara, accesible y segura posible, mediante una plataforma que estará visualmente alineada con la estética de Discord. Dado que la mayoría de los usuarios van a llegar a través de dicha red, se va a priorizar una experiencia amigable, directa y coherente con el estilo visual y la dinámica propia de la comunidad.

A diferencia de un comercio electrónico tradicional, se busca brindar servicio aunque el cliente NO esté registrado, tomando su pedido mediante un identificador que se brindara vía mail, dado que cada servicio requiere una atención más personalizada. Por eso, el sistema contará con:

- Una sección de preguntas frecuentes y contacto previo, para resolver dudas antes de concretar una compra.
- Una zona de atención al usuario o mensajería interna, que va a permitir establecer comunicación entre el cliente y el usuario del servicio una vez realizado el pedido, con el fin de coordinar los detalles, envíos o desarrollos.
- Una interfaz sencilla y directa para visualizar los servicios que se ofrecen, sus características, ejemplos y precios.
- Un proceso de compra que permita elegir el servicio, dejar datos de contacto y completar el pago mediante tarjetas de crédito/débito o criptomonedas.

Además, el sistema va a incluir un panel administrativo que permitirá gestionar los servicios publicados, controlar los pedidos recibidos y mantener el seguimiento las operaciones desde el contacto inicial hasta la entrega del producto final.

En esta primera etapa no se contempla la integración directa con la API de Discord, el sistema será diseñado con una estructura escalable que permita incorporar está como otras características si es preciso en un futuro

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA

Este sistema será una plataforma web de tipo e-commerce, enfocado en la venta de servicios digitales relacionados con la plataforma Discord. El sitio va a permitir a los usuarios

conocer, seleccionar y contratar servicios como boosts de servidores, el desarrollo personalizado de bots, plantillas estéticas para diferentes tipos de servidores y venta de claves de software.

La plataforma se piensa para un público global, enfocado especialmente usuarios activos en comunidades de Discord, y su diseño buscará mantener una estética y la dinámica visual coherente con esta plataforma. Esto incluye las paletas de colores, la disposición de los elementos y todo lo que tenga que ver con el estilo gráfico general.

A diferencia de una tienda convencional, se brindará la opción de comprar sin registrarse en la página, presentando cada servicio de forma individual con sus características, ejemplos visuales y precios (estimativos si el producto requiere desarrollo). Los usuarios podrán iniciar el proceso de compra directamente desde galería de productos, completando un formulario con sus datos y seleccionando el medio de pago.

Una vez que se realice la compra, el sistema va a habilitar un espacio de comunicación directa entre el cliente y el usuario, para coordinar los detalles del pedido (por ejemplo, el acceso al servidor, requerimientos específicos del desarrollo, entregas, etc.). Esta interacción puede realizarse mediante un sistema de mensajería interna, enlaces a contacto directo o una posible integración con el sistema de mensajería de Discord.

Adicionalmente, se va a ofrecer una sección de preguntas frecuentes y contacto previo, donde los usuarios podrán resolver dudas antes de realizar una compra, lo que facilitará la comprensión del funcionamiento de los servicios ofrecidos.

Desde el lado administrativo, el sistema permitirá gestionar los servicios publicados, revisar los pedidos recibidos, visualizar el estado de cada operación, y mantener contacto con los clientes durante el proceso de entrega. También se podrá actualizar el estado de cada pedido (en espera, en proceso, entregado, etc.).

Las operaciones de pago se gestionarán mediante pasarelas compatibles con criptomonedas y tarjetas de crédito/débito, seleccionadas para garantizar cobertura internacional y facilidad de uso.

En esta primera versión no se contempla una integración directa con la API de Discord ni funciones, pero se establecerá una base sólida y escalable que permita incorporar estas mejoras en futuras etapas del proyecto.

4. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

A continuación se detallan los requerimientos funcionales identificados para la primera versión de la plataforma. Estos requisitos se definieron a partir de entrevistas iniciales, una charla posterior con el administrador del emprendimiento y

algunas observaciones sobre el modelo de trabajo actual, con el fin de garantizar una implementación inicial lo mas efectiva posible y que se alinee con las necesidades reales del emprendimiento.

RF01 – Visualización de servicios ofrecidos

El sistema permitirá a los clientes navegar y consultar los distintos servicios disponibles (boosts, bots, plantillas, claves de software), con una ficha por cada uno que contenga descripción, precio estimado, imágenes de ejemplo y datos importantes para la decisión de compra.

RF02 – Sección de preguntas frecuentes y contacto previo

El sitio dispondrá de una sección de preguntas frecuentes que oriente al cliente sobre el funcionamiento general del servicio. También contará con un medio de contacto previo para que los usuarios puedan hacer consultas antes de realizar una compra.

RF03 – Proceso de compra directa por servicio

Cada servicio tendrá un botón o sección para iniciar la compra. El usuario deberá completar un formulario con sus datos personales, información del pedido y seleccionar el método de pago (tarjeta o criptomoneda). No se utilizará un carrito de compras.

RF04 – Registro de usuarios (opcional según diseño final)

En caso de requerirse seguimiento detallado, el sistema podrá contemplar la creación de una cuenta o usuario, para facilitar futuras compras y mantener un historial de pedidos.

RF05 – Gestión de pedidos recibidos

El sistema almacenará cada compra realizada, registrando datos del cliente, tipo de servicio solicitado, fecha, medio de pago y estado del pedido.

RF06 – Comunicación postventa

Una vez completada la compra, el cliente podrá establecer contacto con el vendedor o administrador para coordinar detalles del pedido. Esta comunicación podrá realizarse mediante mensajería interna básica o enlaces externos seguros (como un canal privado en Discord o formulario de contacto específico).

RF07 – Panel de administración

El administrador del sitio podrá gestionar los servicios publicados (alta, baja, edición), revisar los pedidos realizados, actualizar el estado de cada pedido, y acceder al contacto del cliente para el seguimiento.

RF08 – Gestión de medios de pago

El sistema integrará una pasarela de pago que permita operaciones con tarjetas de crédito/débito y criptomonedas, permitiendo cobertura a nivel global. El estado de las operaciones será registrado y asociado al pedido.

RF09 – Actualización del estado del pedido

El administrador podrá modificar el estado de cada pedido (pendiente, en proceso, entregado, cancelado), y esa información será visible para el cliente.

RF10 – Notificación al cliente (mínima)

El sistema podrá generar notificaciones básicas (por correo electrónico o en pantalla) al cliente para confirmar que la compra fue recibida y cuándo el estado del pedido sea

RF11 – Sistema de roles

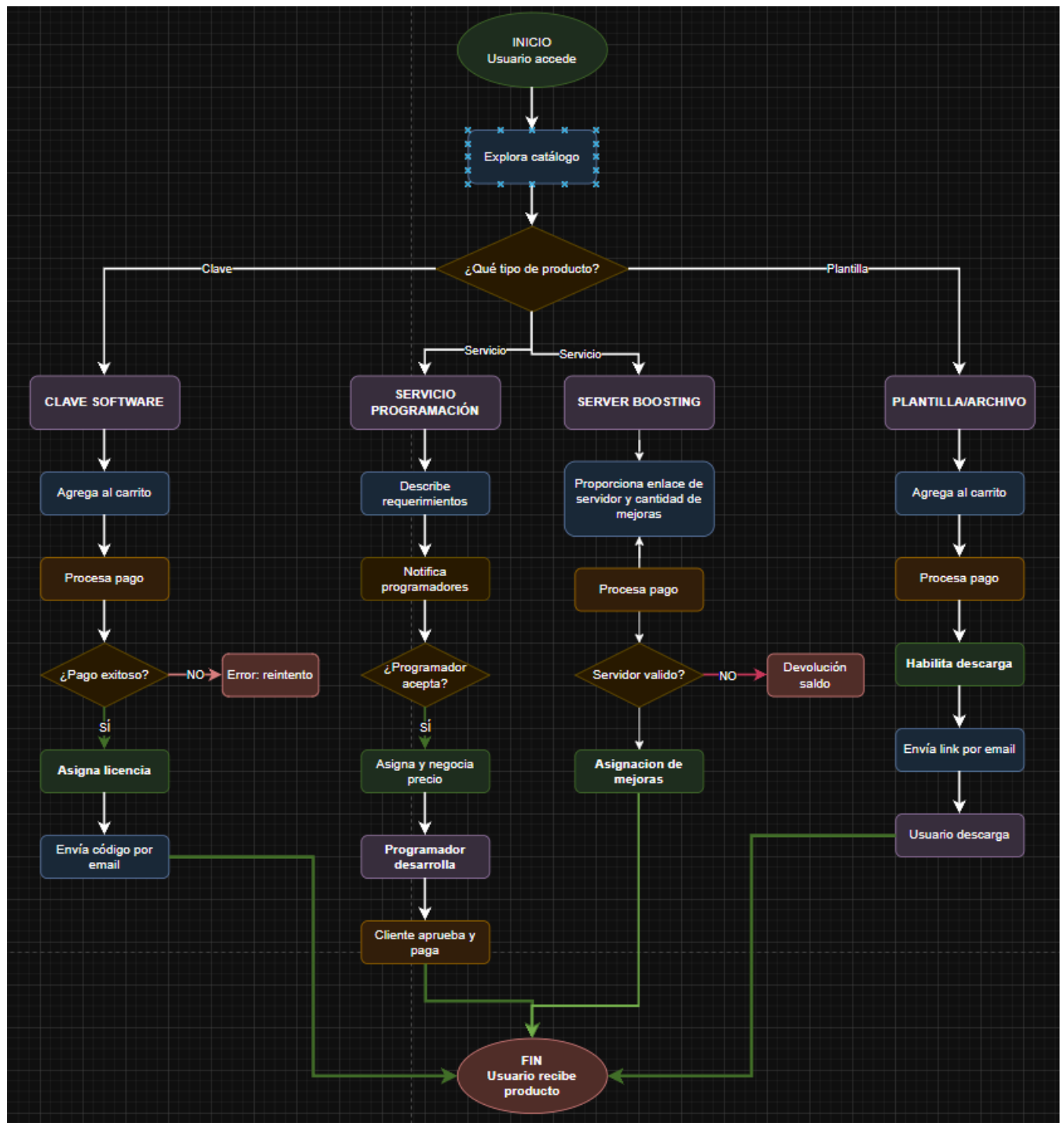
Para enlazar el sistema con la plataforma preexistente en discord, los usuarios que recibirán roles automáticamente según la compra o servicio que soliciten

RF12 – Posibilidad de uso de códigos de descuentos

La posibilidad de usar cupones promocionales al momento de realizar una compra, aplicando el descuento al momento de realizar el pago

Flujo de Gestión de Ventas y Servicios en el Sistema Interno**Descripción:**

En este diagrama se representa el proceso completo de gestión de las ventas dentro del sistema, se contemplan tanto la venta de claves de software, como la prestación de los servicios propios, como el desarrollo de bots/scripts de Discord. El flujo arranca con la recepción del pedido del cliente y continúa con el registro de la venta por el usuario. A partir de ahí, el proceso se bifurca según el tipo cual sea el tipo del producto: para las claves que requieren proveedores externos se gestiona la compra y despacho; para servicios propios, el equipo se encarga del desarrollo, preparación y entrega directa. Finalmente, en los dos casos se actualiza el estado de la venta en el sistema



6. MODELO DE DATOS

Se adjunta el diagrama ER, representando el modelo de datos usado en el sistema

