Subasto

Sitio de Subastas en Grails

Tecnologías utilizadas





Bootstrap





Fields Plugin - Rob Fletcher



Inspiración





Sitios de subasta clásicos



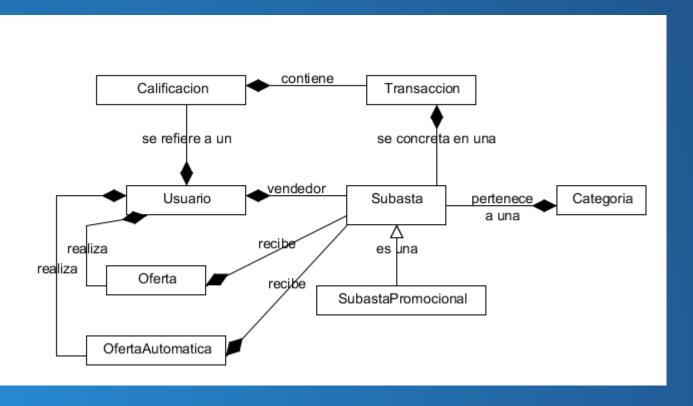


Sitios de "Penny Auctions"

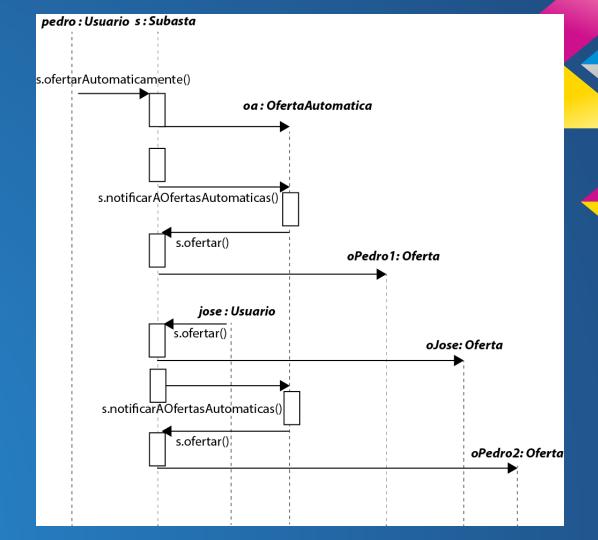
Historias de usuario del prototipo

- 1. Ver quien va ganando
- 2. Oferta automática
- 3. Calificación de contrapartes
- 4. Advertencia ante calificaciones contradictorias
- 5. Subastas promocionales

Arquitectura del modelo de dominio



Secuencia de oferta automática



Glosario de entidades de negocio

Oferta: Una oferta es una puja realizada por un usuario que, de resultar la más elevada, lo adjudica como ganador.

Oferta automática: Servicio que permite realizar ofertas automáticamente por un usuario siempre que se encuentre debajo del límite que este impuso.

Transacción: Cuando se concreta una subasta, se crea una transacción que registra el estado final de la subasta, incluso si la operación aún no fue finalizada, por ejemplo falta realizar el intercambio de dinero/artículo, esta indica el estado actual de la operación.

Glosario de entidades de negocio

Subasta: Una subasta con un precio base y un límite temporal donde se puede pujar hasta que finalice, ganando la oferta más alta.

Subasta Promocional: Subasta con un precio base reducido y un límite temporal extensible para atraer mayor nivel de ofertas.

Calificación: Al finalizar una subasta, el vendedor y el comprador deben calificarse mutuamente. Si surgieran diferencias, se genera una advertencia al administrador.

Advertencia: Es una anomalía en las calificaciones de dos usuarios. Esta contiene detalles de las calificaciones, usuarios y subasta en la que sucedió.

Reglas de negocio de la Subasta Promocional

 El tiempo a extender de la categoría se actualiza considerando estadísticamente lo sucedido en promedio en las últimas subastas, esto es, al finalizar una subasta, se ve cuantos segundos se extendió respecto de cuantas ofertas recibe un artículo promedio en esa categoría y se modifica el tiempo en un 20% de ese valor.

Reglas de negocio de la Subasta Promocional

- El descuento óptimo de la categoría es un poco más complejo de calcular.
- Se considera un buen descuento a aquel que logra o sobrepasa las expectativas del usuario, por ejemplo, esperaba sacarle un margen del 20% y obtuvo un margen del 30% sobre su precio sugerido.
- Si el descuento de la categoría es bueno, no necesita modificarse.

Reglas de negocio de la Subasta Promocional

- Se considera un mal descuento a aquel que no logra las expectativas del usuario, por ejemplo, esperaba sacarle un margen del 20% y obtuvo un margen del 10% sobre su precio sugerido.
- Si el descuento es malo, pueden pasar dos cosas bien diferentes:
 - 1- Hubieron buenas ofertas pero el descuento era demasiado generoso y no logró suficientes ofertas.
 - 2- No tuvo buenas ofertas, el descuento no atrae.

Problemas de la Subasta Promocional

- Pueden haber pocas ofertas de mucho dinero o muchas ofertas de poco dinero y ambas valen lo mismo estadísticamente, lo importante no es que logre muchas ofertas o pocas, sino que logre el dinero esperado por el artículo.
- Hay artículos diferentes y diversos rangos de precios en la misma categoría y el descuento tiene que ser válido para todos.

Problemas de la Subasta Promocional

- Para solucionarlo, se considera una "densidad de ofertas" de cada producto, esto es, cuantos pesos en promedio se agregan por cada oferta nueva a un producto.
- Todo esto contribuye a una densidad de ofertas promedio de la categoría
- La conclusión final es que debe modificarse el descuento proporcionalmente a la diferencia entre la densidad de ofertas del producto y la promedio de la categoría
- (más detalles en el archivo razonamientoSubastaPromocional.txt del GitHub)