|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proyecto** | | |  |
| **Responsables** | | | **Alejandro Bohórquez**  **Daniel Walteros** |
| **Historia** | | | |
| **Número** | **Fecha** | **Descripción** | |
| **01a** | S04 | Propuesta Inicial | |

**Introducción**

Tema del Proyecto:

Se eligió el tema de la base de datos de un hobby center porque nos pareció que el sustento virtual de esta clase de tiendas no está completamente desarrollado en un país como Colombia, queremos desarrollar esta clase de mercado puesto que no solo les permite a los clientes habituales obtener una clase de entretenimiento personalizado, sino también a los clientes nuevos encontrar un pasatiempo ideal que los ayude a entretenerse del trabajo o el estudio.

Fuentes de Información:

Las fuentes de Información serán inicialmente dos, las diversas tiendas de pasatiempos especializados y los sitios oficiales de los pasatiempos populares, los pasatiempos se agruparán en diversas categorías que les permitirán a los usuarios nuevos descubrir pasatiempos de su agrado, y dentro de cada pasatiempo respectivamente se localizarán noticias, productos y lugares o grupos.

**Organización**

Nos conocemos como {Nombre}, nuestra misión es dar a conocer mejor la variedad de pasatiempos en Colombia, también buscamos depender menos de intermediarios extranjeros en el proceso.

**Descripción del proyecto**

Problema:

Actualmente en Colombia, esta clase de mercado está muy poco desarrollado en comparación con otros países; cosas como entregas a domicilio, variedad de pasatiempos y un sitio virtual son muy difíciles de encontrar hoy en día, la mayor parte de los colombianos necesitan recurrir a tiendas internacionales donde los precios de los productos son mayores por culpa del valor de nuestra moneda. {Nombre} desea aprovechar esta falta de mercado y desarrollo cultural.

Objetivos:

{Nombre} tiene como objetivos diversificar y expandir este mercado en Colombia, dependiendo menos de compañías extranjeras; también permitir una mayor cantidad de clientes pueda descubrir un pasatiempo entretenido, así como permitirles a las personas que ya poseen uno encontrar a más personas que compartan su pasatiempo, esto sin contar el hecho de podrán conocer más sobre su pasatiempo divirtiéndose más.

Alcance:

{Nombre} busca la expansión de los pasatiempos varios brindando información de confianza al cliente, por desgracia no puede especificarse a los gustos de cada persona ya que pueden ser demasiado específicos; por la misma razón no puede tener un espacio físico para ofrecerlo, pues tendría que ser muy generalizado.

Factores Críticos de Éxito:

Para que {Nombre} cumpla su objetivo se requieren dos factores principales:

* El pasatiempo del cliente este dentro del alcance de los mercados nacionales.
* Dentro del país se encuentre al menos cierta cantidad usuarios que permitan la diversificación de cada pasatiempo.

**Principales Hitos del Proyecto**

Conceptualizar una base de datos inicial, en la cual se pueda obtener información acerca de los pasatiempos más populares. Se decidió realizar esta base de datos de prueba para verificar la viabilidad del proyecto y poder determinar las clases de información que se requieren por cada pasatiempo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito/Entregable** | **Fecha Meta** |
| **Definición Inicial Correcta del proyecto** | **S05** |
| **Modelo Conceptual General** | **S07** |