DEFINICIÓN DEL PROYECTO

# IDENTIFICACIÓN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proyecto** | | | Tertulianos<BG>Genesis. |
| **Responsables** | | | Daniel Rodríguez Baracaldo, Juan Pablo Vélez Muñoz. |
| **Historia** | | | |
| **Número** | **Fecha** | **Descripción** | |
| **01ª** | S05 | Propuesta inicial: editorial juegos de mesa | |
| **01b** | S07 | Actualización del entregable considerando:  Hubo que corregir algunos errores de formato, corregir una representación XOR, algunas multiplicidades. | |
| **02ª** | S11 | Propuesta intermedia | |
| **02b** | S13 | Actualización del entregable considerando:  Tuvimos que repensar el modelo de componentes; empero, muchas de las funcionalidades las podíamos hacer con los Triggers y por ello dejamos simples. | |
| **03ª** | S17 | Propuesta final | |

1. **INTRODUCCIÓN**

# Tema del proyecto

* TertulianosXGenesis es un proyecto que dará inauguración a la primera tienda/editorial exclusiva de juegos de mesa en Bogotá (a futuro en toda Colombia); además destinaran una fábrica especializada en componentes para juegos de mesa. Nosotros nos veremos encargados de la construcción de la base de datos para la tienda y la fábrica. Nuestro interés es participar en una apuesta tan visionaria, junto con el gran gusto que tenemos por los juegos de mesa y la apuesta por una cultura de juegos de mesa en la sociedad.
* Nuestras fuentes de información serán otras empresas del extranjero; sin embargo, como obtenemos esta información no será de forma convencional. Esto es así porque hemos de ver los elementos que tienen estas empresas ya consolidadas y tratar de ajustarlos a la realidad del país y a los requerimientos iniciales. Finalmente, validaremos la información determinando si los elementos empleados realmente satisfacen lo que se requiere y se ajustan a lo que se tiene.

# Organización

* La organización denominada Tertulianos, Games(BG) CO. tiene como misión ser la primera editorial a gran escala de juegos de mesa en Colombia; es decir, que traerá grandes propuestas internacionales, mientras que apuesta por juegos de mesa creados por colombianos. Además, tienen la intención de que la mayoría de los componentes de sus productos también tengan un origen nacional. Por último, hay que mencionar que el motivo social es apostar por que la cultura de los juegos de mesa permee en nuestra sociedad y que finalmente se consolide no sólo como cultura, sino también como un mercado en el país.
* Principalmente, los mayores interesados son Tertulianos Games CO. Ya que son quienes dan pie al proyecto; no obstante, por Colombia hay regados muchos aficionados a los juegos de mesa, no es extraño que a través de un “crowd founding” estos puedan aportar al proyecto a cambio de algún beneficio apenas se vea consolidado el proyecto (por ejemplo, una edición Deluxe del primer juego lanzado).

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

* 1. **Problema**
* Aunque, no necesariamente haya un problema, lo que realmente existe es un ámbito que en Colombia es muy débil o subestimado. Por esto, Tertuliamos Games(BG) CO. tiene intención de convertirse en un “pionero grande”, aprovechar esta brecha en este posible mercado y tomar el mayor terreno posible.
* El impacto será por dos frentes, el primero será el crecimiento económico de la compañía en general, ya que con este nuevo mercado podrán obtener recursos económicos por un camino poco explorado. Ahora bien, el otro impacto será el cultural, con el paso del tiempo los juegos de mesa tomar fuerza en nuestra sociedad y se convertirán en algo usual y frecuente de nuestras vidas.
* Tertulianos Games(BG) CO, maneja una dualidad en cuanto a sus juegos, por una parte algunos de ellos están bajo unas editoriales contratadas, por lo cual se obtienen unas licencias de par vender sus juegos y por otra parte, se producen juegos propios los cuales nacen gracias a los diseñadores, los cuales presentan unas propuestas que de ser aprobadas, el juego comenzaría a venderse, además cada uno de ellos esta clasificado bajo una o más categorías.
* Contamos con unos proveedores, los cuales nos suministran sean materiales ,con los que por medio de los operarios de la empresa se creen los componentes de un juego, o también estos proveedores nos podrán suministrar los propios componentes de los mimos juegos.
* Nuestras ventas son realizadas por vendedores contratados, donde su publico esta divido entre cliente particulares y clientes que son tiendas, además, cada venta realizada maneja un envió hacia la vivienda de la persona o el local de las tiendas.
* Cada juego lanzado maneja unas producciones, las cuales van parándose según se realice una redición de tal juego, donde en caso de que se valla a cambiar de edición y aun hallan unidades de la anterior, el nuevo juego podrá ser lanzado cuando se acaben las unidades.

# Objetivos

El objetivo del sistema es sistematizar el manejo de información y dar un lugar a esta para esta etapa. También, desean tener un diseño bien planteado y acorde para luego, con el crecimiento del mercado, poder extender el sistema con facilidad.

# Alcance

Tertulianos Games CO. es una compañía con varios frentes; es decir, desarrolla juegos de varios indoles, por ejemplo, juegos de vídeo, juguetes, etc. por ello nosotros sólo nos veremos involucrados con la parte de la compañía que respecta a los juegos de mesa. Lo que nos interesa es todo lo que tenga que ver con el sistema de datos de la primera tienda exclusiva de juegos de mesa, la producción de los juegos, las alianzas con las empresas extranjeras (para conseguir licencias), los proveedores, sobre la fábrica que se desea dedicar a la producción de algunos elementos, los clientes, los envíos, etc.

# Factores críticos de éxito

Uno de nosotros está cursando POOB y ADIF de esta manera, por su carga académica, los tiempos disponibles para él son muy ajustados. Por los trancones en Bogotá, puede darse el caso de que alguno de nosotros llegue tarde al laboratorio y por lo tanto el trabajo sea dividido y por lo tanto el tiempo de ambos se verá reducido.

# PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

El primer gran hito fue nuestra contratación para el diseño y la creación de la base de datos de proyecto Tertuliano<BG>Games.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito / Entregable** | **Fecha Meta** |
| Modelo conceptual general | S07 |
| Ciclo uno de desarrollo  Indicar el área definida | S13 |
| Ciclo dos de desarrollo  Indicar el área definida | S17 |

GITHUB: https://github.com/juanpablo012501/TertulianoBG