

Planeación del Proyecto de Desarrollo de la Información

Deivi Alejandro Villamil Ramírez
Miguel Ángel Molina Forero
Edwar Santiago Rojas Cárdenas
Yeferson Stiven Reyes Sánchez
Septiembre 2021.

Fundación Universitaria Ucompensar.
Facultad de Ingeniería.
Desarrollo de sistemas de información.

GUILD

El poder de los juegos

Problema

Se tienen diferencias entre plataformas para realizar ventas o intercambios de objetos de variedad de juegos, ya que no se da algún alcance en ninguna de estas y tampoco se tiene una gran cantidad de las mismas.

Justificación

Se desea crear una aplicación web de comercio de objetos de valor los cuales se pueden obtener dentro de juegos online, donde sus funciones principales serán poner en contacto a cliente y a vendedor en donde se podrá realizar un intercambio o concretar una venta.

Alcance y limitaciones

- El presente proyecto involucra las asignaturas de Desarrollo Web, Emprendimiento y Desarrollo de Sistemas de Información.
- Se darán calificaciones de compra y clasificaciones de calidad de venta, donde también se podrá dar una recompensa a los usuarios para que puedan generar su propio avatar, y se dará el contacto directo entre cliente y vendedor.
- La edad estimada de los usuarios de la aplicación web es desde 12 años en adelante, en los cuales se clasifican en profesionales, nuevos, casuales.
- Sección de noticias para los nuevos juegos o artículos que se encuentren en la página.
- El equipo de desarrollo será pequeño para la creación de la aplicación web.
- La venta se concretará por medio del juego, por lo que la aplicación web solo se pondrá como intermediario entre cliente y vendedor.
- Los canales de comunicación que se emplearán serán por medio del canal de servicio al cliente incluido en la misma aplicación web, teléfonos y redes sociales (Discord, Facebook, Twitter, Instagram).

Objetivo General

Generar una aplicación web que sea intermediaria entre vendedor y cliente, la cual se enfocará a la comercialización de artículos de valor de juegos multijugador.

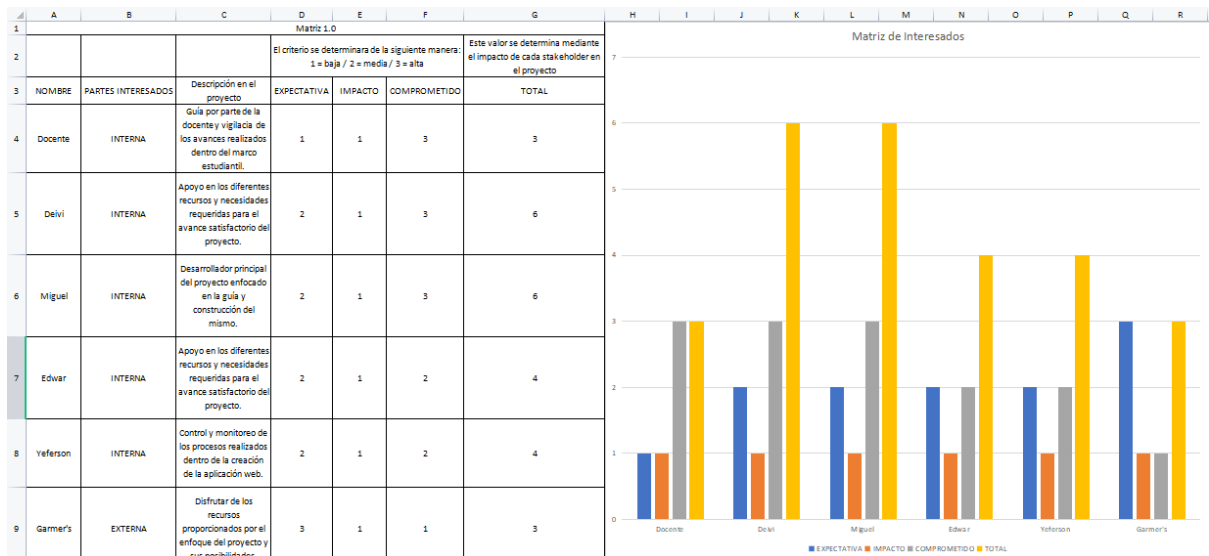
Objetivos Específicos

- Diseñar una pestaña para mantener informados a los usuarios de los diferentes artículos en los que estén interesados.
- Diseñar una pestaña de los artículos más vendidos entre la comunidad.
- Validar las clasificaciones que den los usuarios a los vendedores de artículos, de esta forma los compradores podrán tener más confianza con el vendedor.

Antecedentes

Al realizar una investigación en las diferentes comunidades de video jugadores, se resalta el hecho de que estas mismas les gustaría tener la posibilidad de tener una página web o aplicación que les permita realizar compras e intercambios de objetos valiosos en los diferentes juegos, ya que cada plataforma cuenta con su propia tienda interna, mas no todas dan la posibilidad de realizar intercambios entre los jugadores de dichos ítems.

Un claro ejemplo de cómo se manejan las tiendas internas, es el caso de la plataforma de Steam, la cual ha expandido su tienda hasta el punto de poder manejarla por dispositivos móviles, dando la posibilidad a los usuarios de realizar compras a través de esta misma aplicación.



Matriz de Interesados

Link del Video Promocional: [GUILD - Aplicación Web para el Comercio de Artículos de Juegos](#)



PRESUPUESTO

Se manejará a partir de 8 horas trabajadas diarias de lunes a viernes, haciendo un total de 40 horas semanales.

También se tendrá en cuenta que la mayoría serán programadores, desarrolladores, etc.... juniors

HORAS	DIAS
8	5
TOTAL	40
TOTAL DE SEMANAS	13

PRESUPUESTO TOTAL

TIPO	RECURSO	CANTIDAD	VALOR	VALOR*CANTIDAD	TOTAL PAGADO
PERSONAL	desarrollador	3	\$ 13.538	\$ 40.614	\$ 527.982
	Analista	1	\$ 12.235	\$ 12.235	\$ 159.055
	copy creativo	1	\$ 12.308	\$ 12.308	\$ 160.004
	Experto en marketing	1	\$ 15.385	\$ 15.385	\$ 200.005
	Diseñador	2	\$ 11.077	\$ 22.154	\$ 288.002
INVERSIONES	Computadores	4	\$ 2.300.000	\$ 9.200.000	\$ 9.200.000
	Internet	4	\$ 70.900	\$ 283.600	\$ 1.134.400
	Celular	4	\$ 640.000	\$ 2.560.000	\$ 2.560.000
COSTOS OPERACIONALES	Publicidad	2	\$ 3.772	\$ 7.544	\$ 7.544
	Mantenimiento	1	\$ 200.000	\$ 200.000	\$ 200.000
	Salario	4	\$ 908.526	\$ 3.634.104	\$ 7.268.208
ADMINISTRACION	Electricidad	4	\$ 100.000	\$ 400.000	\$ 1.600.000
	papelería	1	\$ 10.000	\$ 10.000	\$ 10.000
SUBCONTRATOS	Consultor	1	\$ 11.077	\$ 11.077	\$ 55.385
RECURSOS INTELECTUALES	Base de datos	1	\$ 3.061.224	\$ 3.061.224	\$ 3.061.224
	Servidor	1	\$ 500.000	\$ 500.000	\$ 500.000
TOTAL					\$ 26.931.809

PRESUPUESTO GLOBAL

TIPO	RECURSO	CANTIDAD	VALOR	VALOR*CANTIDAD	TOTAL PAGADO
------	---------	----------	-------	----------------	--------------

INVERSIONES	Computadores	4	\$ 2.300.000	\$ 9.200.000	\$ 9.200.000
	Celular	4	\$ 640.000	\$ 2.560.000	\$ 2.560.000
RECURSOS INTELECTUALES	Base de datos	1	\$ 3.061.224	\$ 3.061.224	\$ 3.061.224
	Servidor	1	\$ 500.000	\$ 500.000	\$ 500.000
TOTAL					\$ 15.321.224

PRESUPUESTO POR SEMANAS

1 semana

TIPO	RECURSO	CANTIDAD	VALOR	VALOR*CANTIDAD	TOTAL PAGADO
ADMINISTRACION	papelería	1	\$ 1.000	\$ 1.000	\$ 1.000
PERSONAL	Experto en marketing	1	\$ 15.385	\$ 15.385	\$ 76.925
TOTAL					\$ 77.925

2 semana

TIPO	RECURSO	CANTIDAD	VALOR	VALOR*CANTIDAD	TOTAL PAGADO
PERSONAL	Experto en marketing	1	\$ 15.385	\$ 15.385	\$ 76.925
SUBCONTRATOS	Consultor	1	\$ 11.077	\$ 11.077	\$ 55.385
ADMINISTRACION	papelería	1	\$ 500	\$ 500	\$ 500
TOTAL					\$ 132.810

3 semana

TIPO	RECURSO	CANTIDAD	VALOR	VALOR*CANTIDAD	TOTAL PAGADO
PERSONAL	desarrollador	3	\$ 13.538	\$ 40.614	\$ 203.070
	Analista	1	\$ 12.235	\$ 12.235	\$ 61.175
	Diseñador	2	\$ 11.077	\$ 22.154	\$ 110.770
ADMINISTRACION	Electricidad	4	\$ 100.000	\$ 400.000	\$ 1.600.000
	papelería	1	\$ 1.500	\$ 1.500	\$ 1.500
INVERSIONES	Internet	4	\$ 70.900	\$ 283.600	\$ 283.600
TOTAL					\$ 2.260.115

TOTAL GASTADO HASTA LA FECHA

EL GASTO DEL PROYECTO HASTA LA FECHA ES DE:	\$ 17.792.074
---	---------------

Cronograma

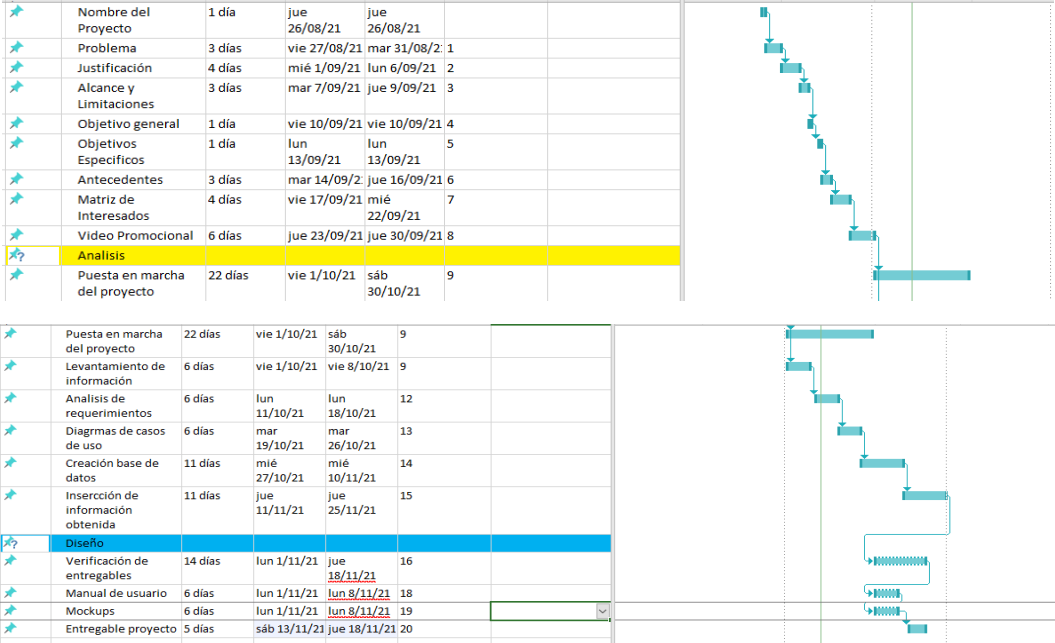
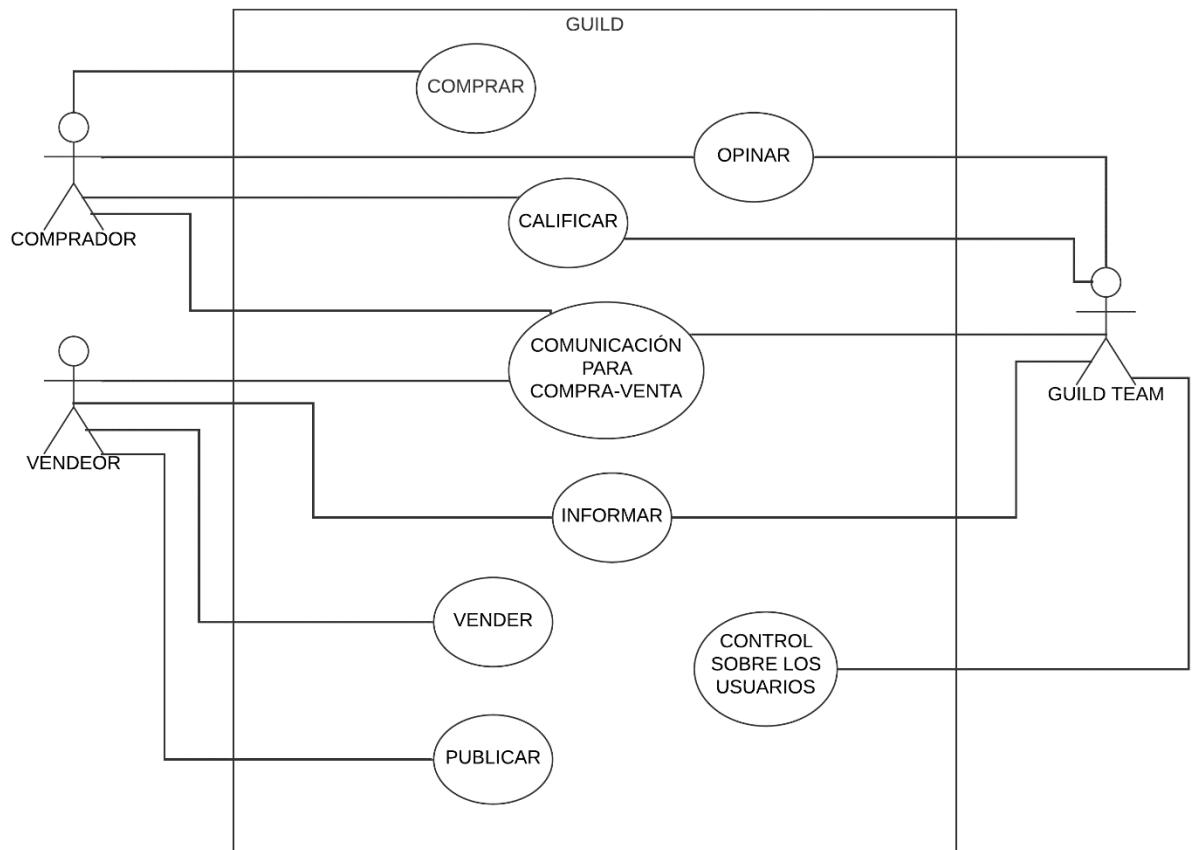


Diagrama de Stakeholders

Casos de Uso



Levantamiento de Requerimientos

1 ¿Has jugado alguna vez videojuegos?

	Respuestas	Porcentaje
Si	14	100.00%
No	0	0%
Total	14	



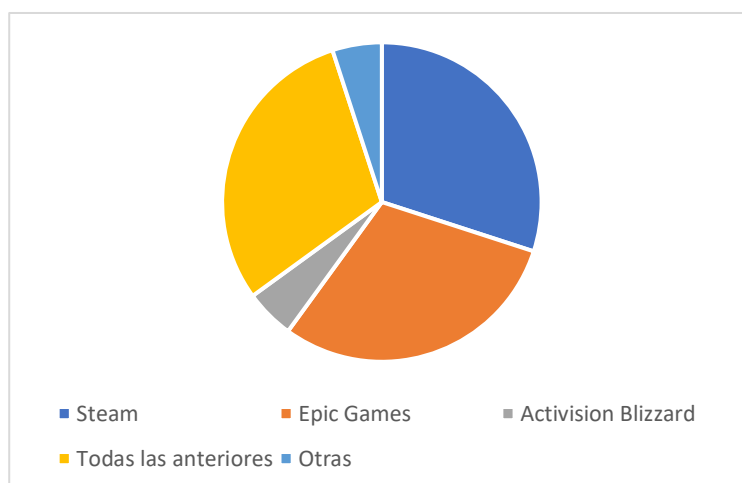
2 ¿has hecho intercambios de artículos digitales obtenidos en algún videojuego?

	Respuestas	Porcentaje
No	7	50.00%
Lo he pensado hacer	4	28.57%
Si	3	21.43%
Total	14	



3 ¿Cuales de estas plataformas de videojuegos conoce?

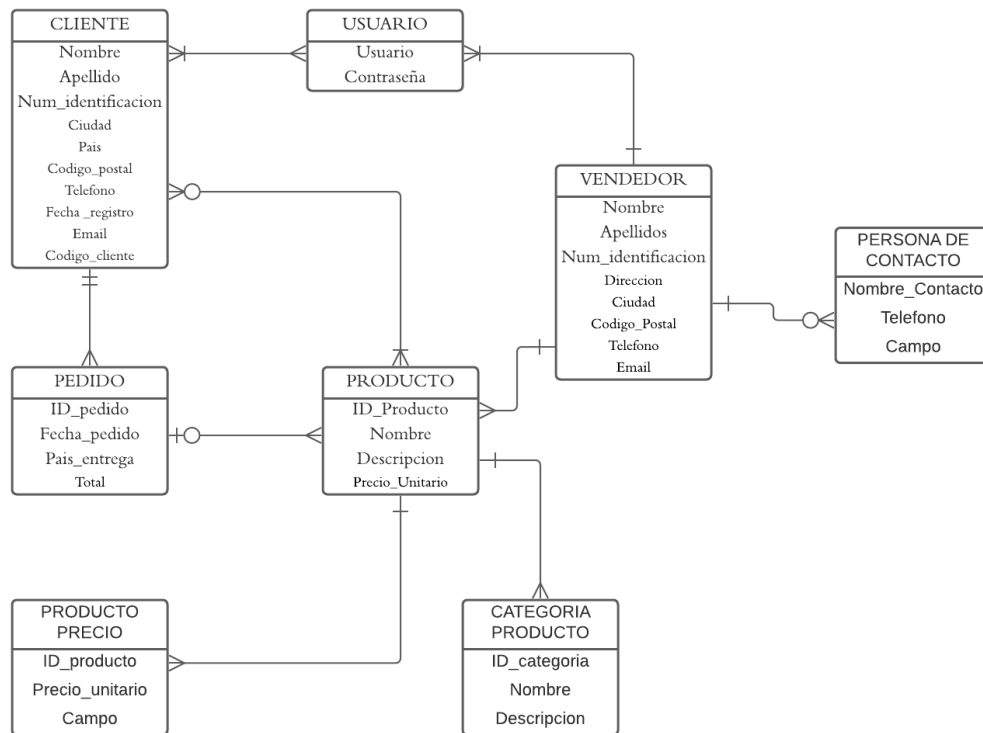
	Respuestas	Porcentaje
Steam	6	46.15%
Epic games	6	46.15%
Activision Blizzard	1	7.69%
Todas las anteriores (Todas las anteriores)	6	46.15%
Otro (others)	1	7.69%
Total	13	



4 ¿Le gustaría hacer intercambios multiplataforma en la misma página web? ¿por qué?

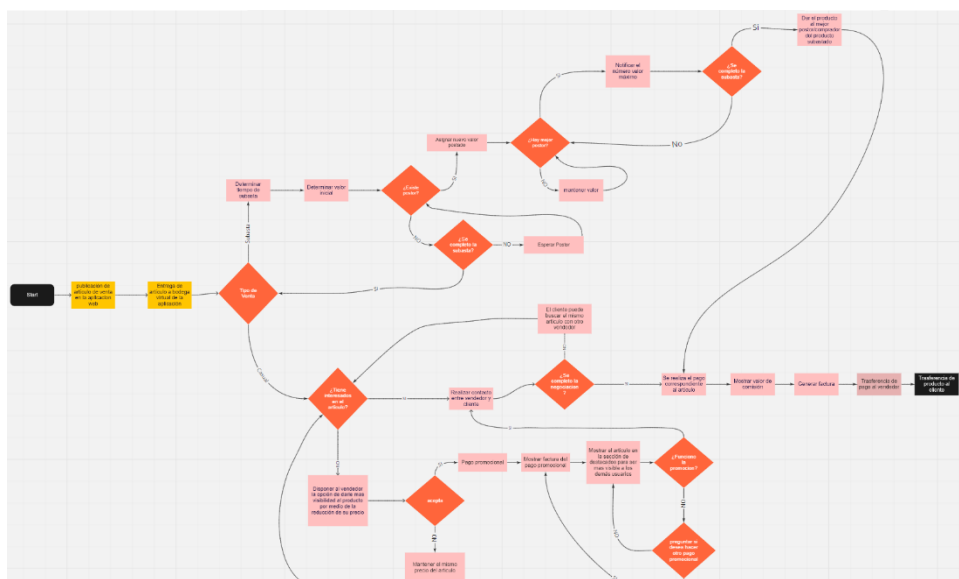
Al encuestar personas que juegan videojuegos y las que no, podemos dar cuenta que las que pertenecen a esta comunidad les gustaría realizar los intercambios de una manera más cómoda a través de una pagina web, logrando más socialización entre los video jugadores.

Diagrama Relacional de Base de Datos

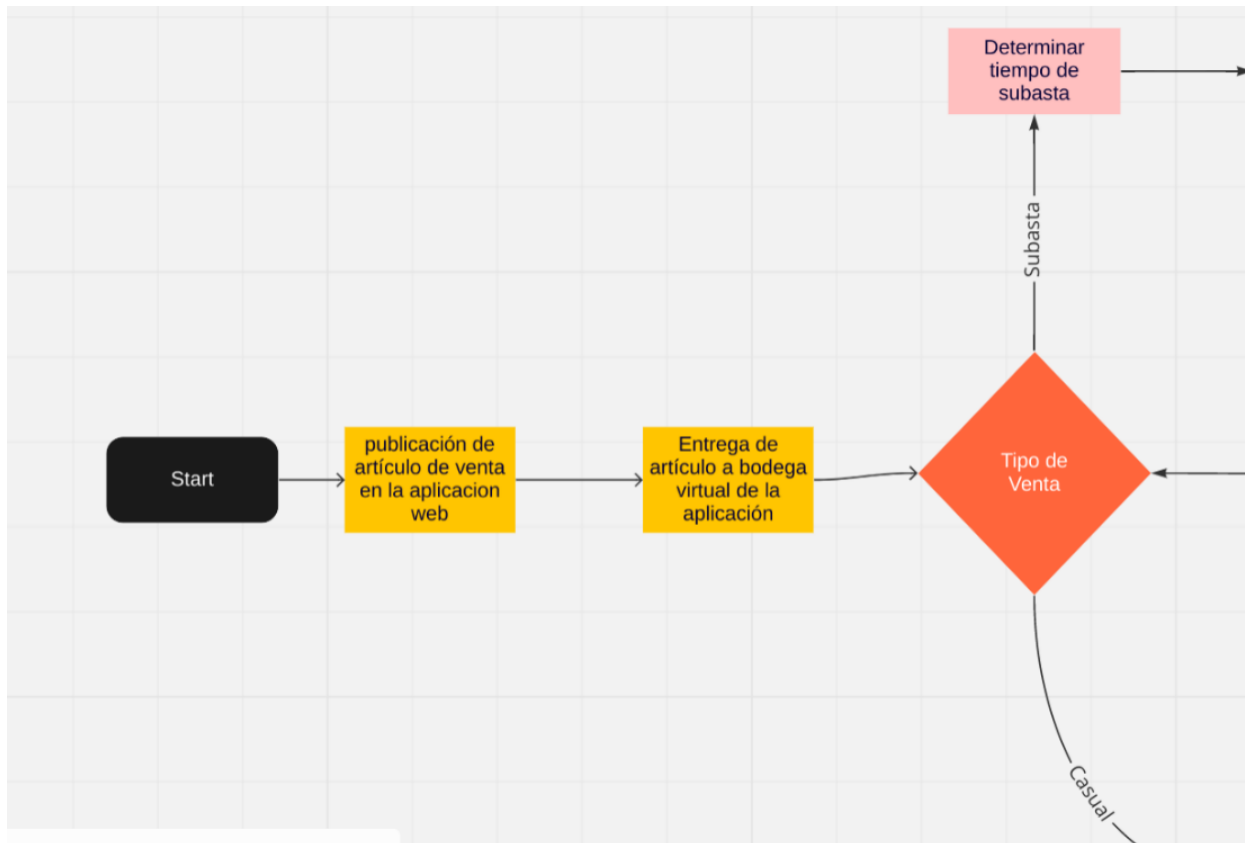


Mapa de procesos

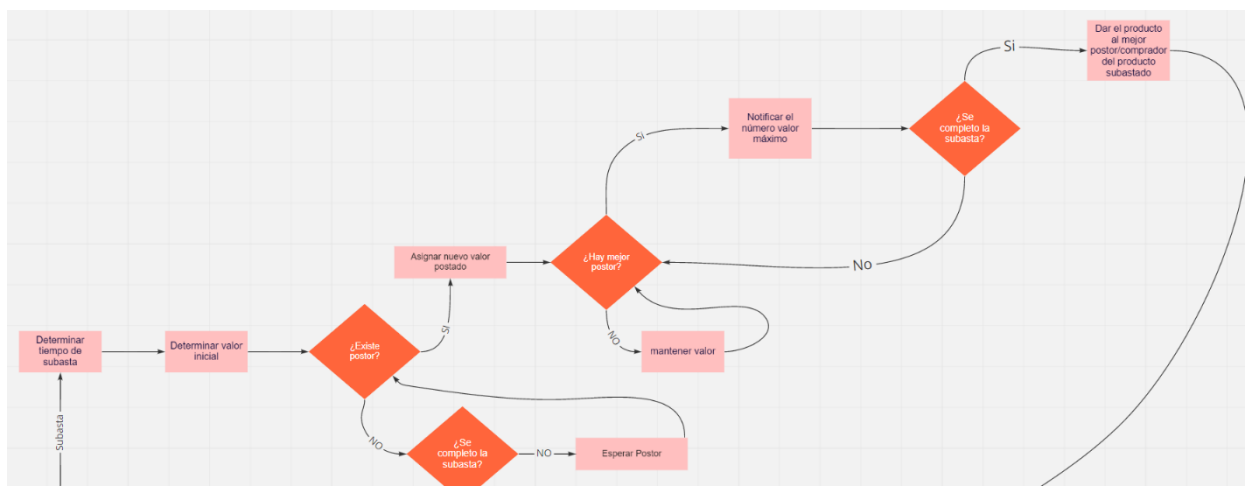
Vision general del mapa



Parte 1



Parte subasta



Parte venta casual

