

UN Mercado

Brief description:

UN Mercado será una plataforma web en la que los miembros de la Universidad Nacional de Colombia en especial los estudiantes y docentes, realicen diferentes tipos de transacciones de bienes y servicios. Inicialmente podrán tener una vista como visitantes en la que se les permita ver las ofertas actuales, pero al momento de querer acceder a dichas ofertas, será necesario registrarse e identificarse en la plataforma. De este modo tendrán acceso a información más detallada de los vendedores y los productos que serán adquiridos. En ese orden de ideas se intuye que hay dos roles principales: vendedor y comprador.

Opportunity Alpha:

En el transcurso de la vida universitaria muchos de los implementos usados durante el proceso de formación de los estudiantes son para uso de una asignatura o un único uso. De allí nace la idea de crear UN Mercado, en el que los estudiantes y docentes que tengan este tipo de elementos puedan ofrecerlos y se les dé más oportunidades para cumplir su función. Un caso específico es en Ingeniería de Sistemas y Computación, cuyos estudiantes de etapa inicial ven asignaturas en las que es necesario comprar elementos de hardware y solo se les da uso para esas asignaturas (Elementos de Computadores, Arquitectura de Computadores), así mismo se presentan casos en diferentes programas curriculares. En este proyecto entre todos será posible hacer intercambios, ventas o permutaciones de bienes.

Stakeholders Alpha:

Estudiantes: Los estudiantes serían los principales usuarios del sitio. Serán ellos los que van a ofrecer los bienes que tienen almacenados y también ofrecerán servicios de sus conocimientos. Ya que podrán hacer las ventas o las compras mediante UN Mercado.

Docentes: Los docentes que estén interesados en adquirir productos también podrán hacer uso del servicio.

Accionistas: Aquella persona que esté interesada en invertir capital o talento humano en el desarrollo de las actividades para ejecutar el proyecto hasta última instancia.

Requirements Alpha:

Requerimientos funcionales:

- Será posible registrarse con usuario y contraseña
- Realizada una compra se pondrán en contacto el comprador con el vendedor
- Una vez cerrada la transacción el comprador podrá calificar al vendedor
- El sistema permitirá realizar búsquedas de diferentes ítems

Requerimientos no funcionales:

- El sistema permitirá realizar búsquedas de diferentes ítems
- el sistema permitirá hacer preguntas al vendedor

Costo Total de Propiedad (TCO):

Cantidad	Concepto	Costo	Duracion(meses)	Total
2	Desarrolladores	\$ 1.000.000	6	\$ 12.000.000
1	Community Manager	\$ 1.000.000	6	\$ 6.000.000
1	Servicio al Cliente	\$ 1.000.000	6	\$ 6.000.000
4	Computadores	\$ 1.800.000	1	\$ 7.200.000
1	Servidor	\$ 400.000	1	\$ 400.000
1	Hosting	\$ 26.000	12	\$ 312.000
1	Mantenimiento	\$ 1.000.000	1	\$ 1.000.000
1	Consultoria	\$ 2.743.000	1	\$ 2.743.000
1	Interventoria	\$ 2.644.000	1	\$ 2.644.000
1	Divulgacion	\$ 200.000	1	\$ 200.000
1	Otros Costos	\$ 500.000	1	\$ 500.000
Total Costos				\$ 38.999.000