

DESARROLLO TIENDA WEB CONFIABLE Y SEGURA PARA USUARIOS JUGADORES EN LÍNEA (GAMER) DE COLOMBIA

Sebastián Arias Sánchez (Autor); Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero)
 UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología en Sistemas Informáticos

Resumen

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar una Tienda web confiable y segura para usuarios jugadores en línea (Gamer) de Colombia**. La metodología empleada corresponde a una **investigación experimental con un enfoque analítico y descriptivo** desarrollado en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**. El **resultado esperado** es el desarrollo de un **prototipo funcional de la Tienda web Gamer**. El **resultado esperado** es **comercializar el prototipo** del sistema.

Palabras clave

Sistema de Información, Tiendas Web, Desarrollo de Software, Gamers, Seguridad, Desarrollo de Software.

1 Planteamiento del problema

El problema identificado es la deficiencia en la seguridad y confiabilidad de los pedidos de videojuegos o productos de computación en categoría Gamer de Colombia realizados a través de la web , la Pregunta de Investigación es **¿Cómo desarrollar una Tienda web confiable y segura para usuarios jugadores en línea (Gamer) de Colombia?**

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una Tienda web confiable y segura para usuarios jugadores en línea (Gamer) de Colombia

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar** los diferentes **requerimientos técnicos y de las tiendas Web Gamers** para desarrollar un prototipo de aplicación
- Diseñar** un prototipo **funcional de la aplicación** enfocado a la **tiendas Web Gamers** para reducir la saturación por cuenta de los pagos masivos .
- Implementar** el diseño propuesto para su respectiva validación
- Evaluar** la aplicación funcional para sus respectivos ajustes.

3 Metodología

Investigación Experimental con **enfoque analítico y descriptivo** desarrollada en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**
 Recursos utilizados **Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp**

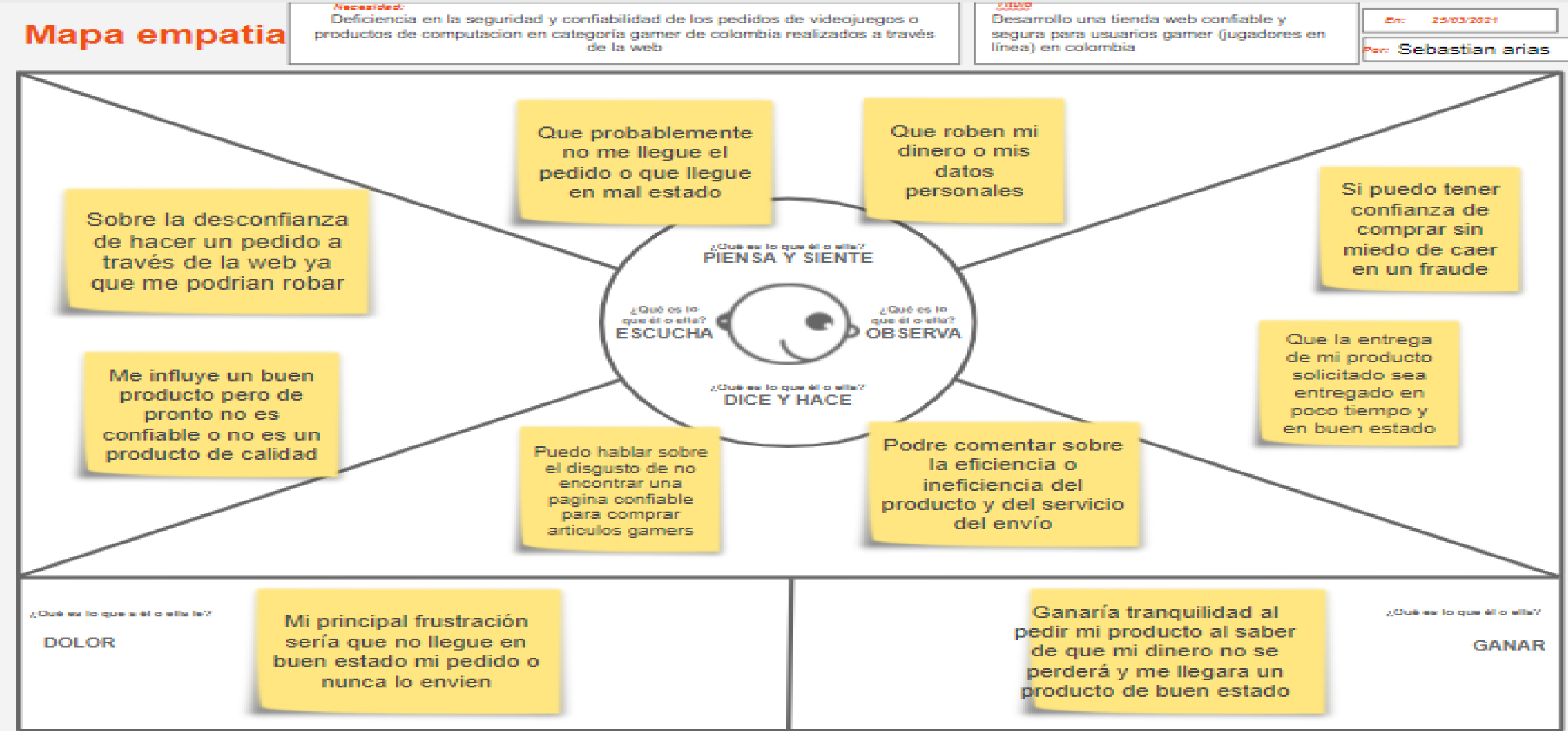


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

4 Resultados esperados

Desarrollo de un **prototipo funcional del Sistema de la tienda Web Gamer, factible de comercializar**.

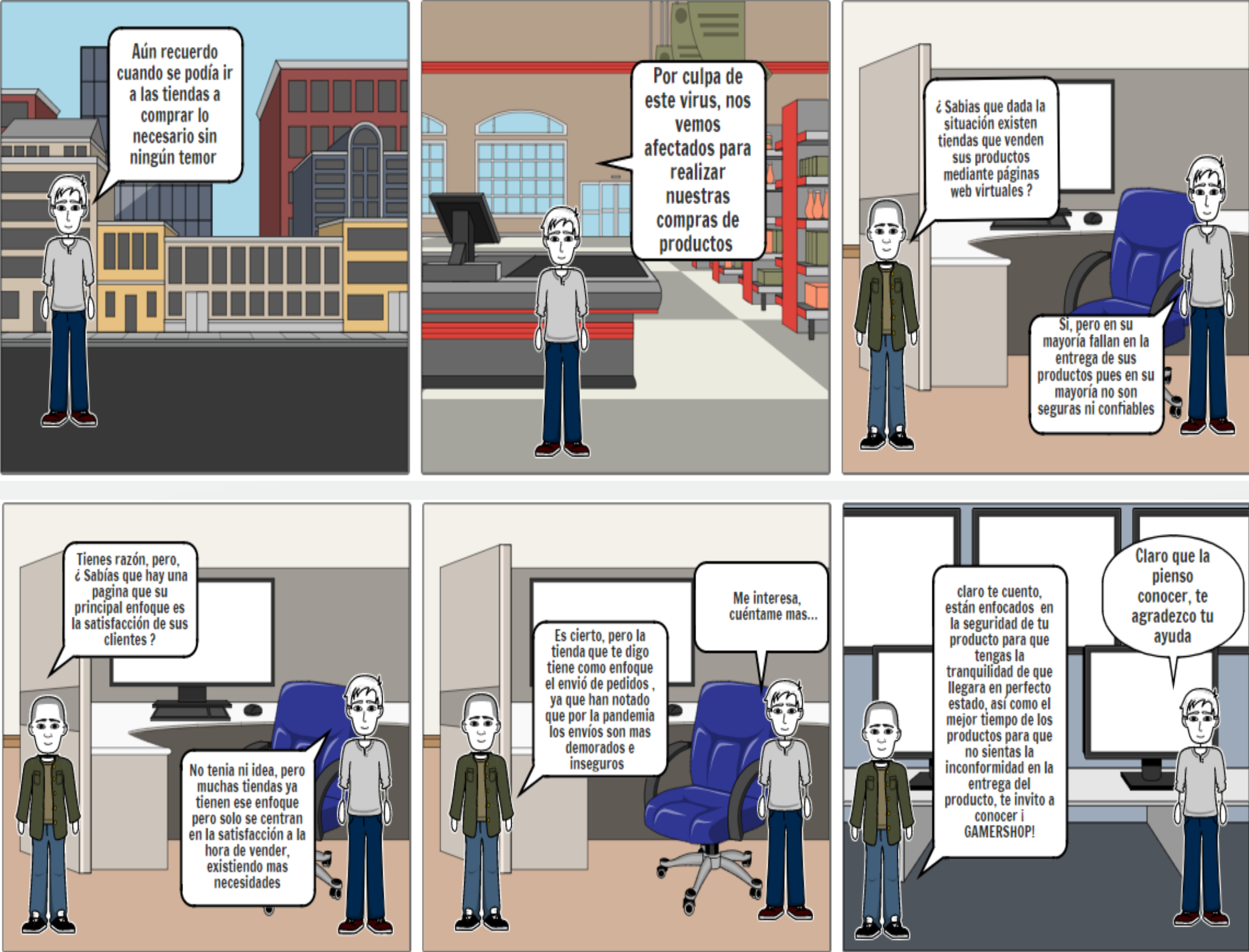


Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

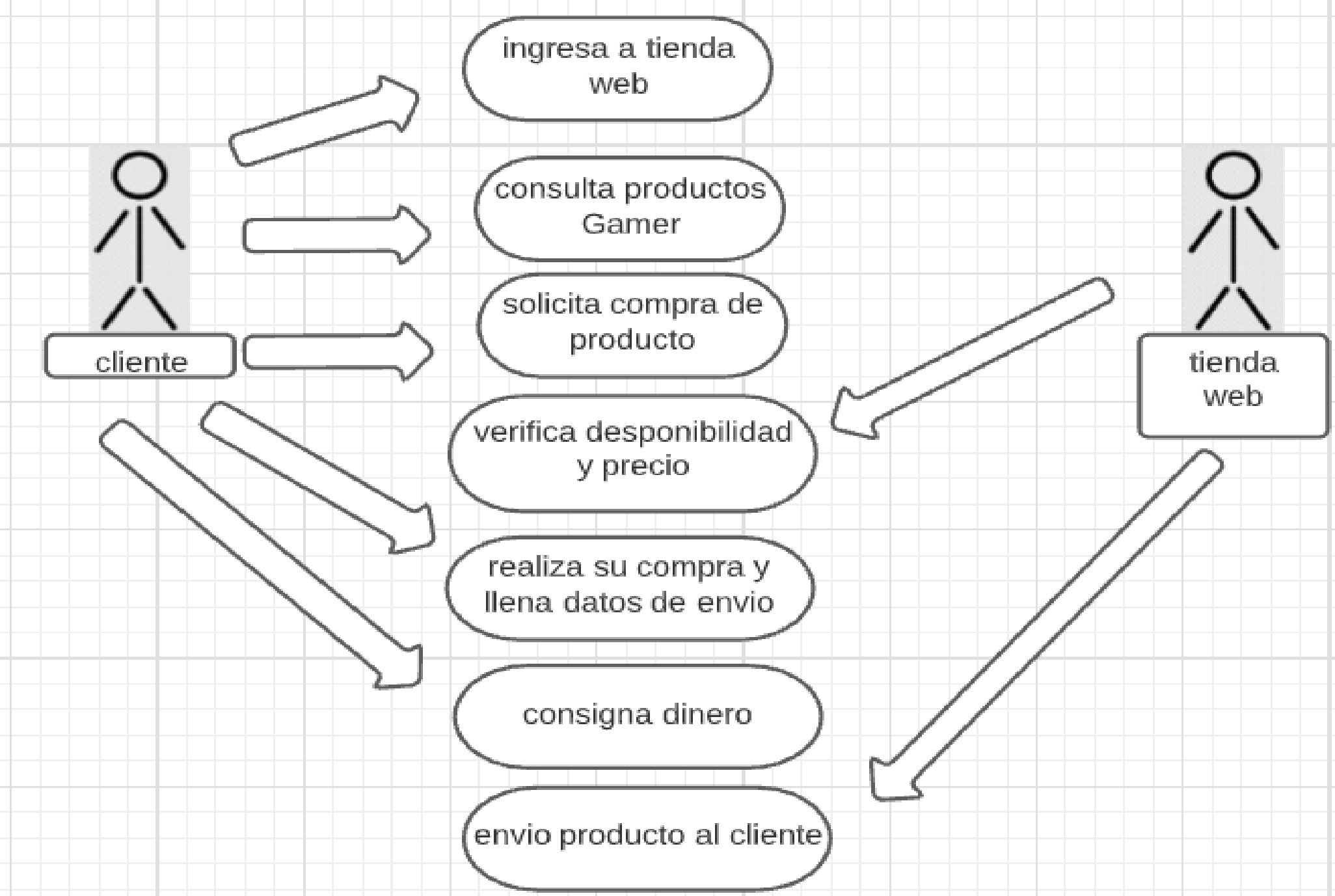


Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

5 Referencias

- Bazan Sanchez, A. A., Bernaldes Garcia, O., Huayya Arotinco, I. O., Leon Espino, P. F., & Palomino Bonifaz, G. J. Proyecto Game Legend.
 Catro Quijije, L. J. (2020). PROYECTO DE PREFACTIBILIDAD PARA LA CREACIÓN DE UNA TIENDA VIRTUAL DE PRODUCTOS ELECTRÓNICOS.
 Noblecilla Molina, D. J. (2019). Estudio de factibilidad para elaboración de un módulo para el control de pedidos de la tienda Mr Cell en la ciudad de Babahoyo (Bachelor's thesis, Babahoyo, UTB 2019).
 Ramírez Ospina, M. F., & Sinisterra Velásquez, L. M. (2013). Plan de mercadeo para posicionar la empresa Game Store en la ciudad de Cali (Bachelor's thesis, Universidad Autónoma de Occidente).
 Valencia Ortuño, K. (2010). Proyecto de factibilidad: creación de un canal alternativo virtual para la comercialización electrónica de productos de computación de la empresa Wirelessoft (Master's thesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).