

Desarrollo tienda Gamer Shop para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos

Alejandro Giraldo Gallego; Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero)
UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología en Sistemas Informáticos

Semillero de Investigación



Universidad de Caldas

www.ucaldas.edu.co
Calle 65 No. 26 - 10
Tel: (57) (6) 878 15 00
Manizales, Colombia
Vigilado Mineducación

RESUMEN

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar una tienda Gamer Shop para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos**. 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 del sistema** para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos gamers o videojuegos. El logro esperado es **comercializar el prototipo** del sistema.

Palabras clave: Tienda, Videojuegos, Envíos, Computadores, Seguridad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo desarrollar una tienda Gamer Shop para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos?

OBJETIVO GENERAL:

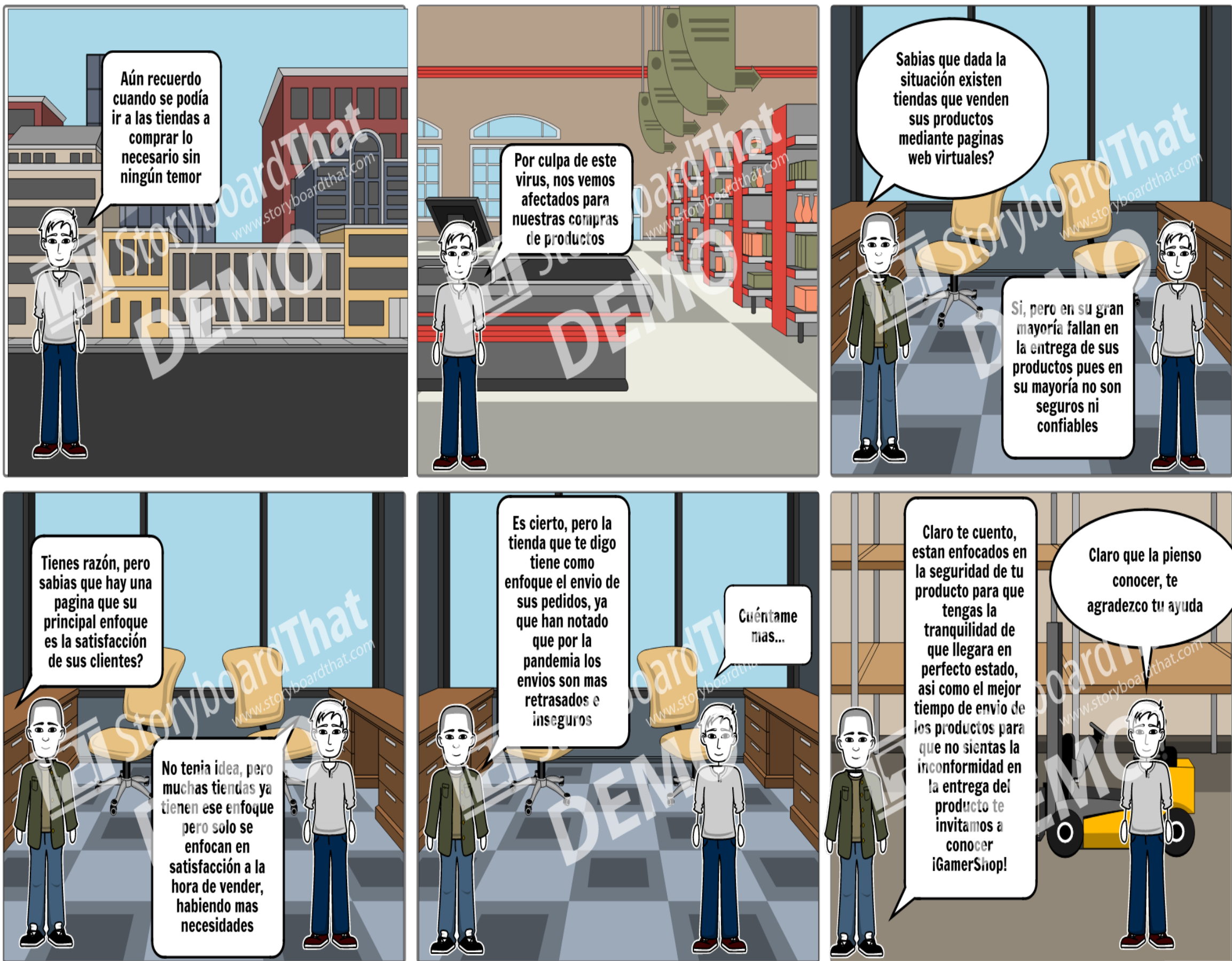
Desarrollar una tienda Gamer Shop para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. **Analizar** las diferentes falencias actuales en la logística del envío de cada producto solicitado virtualmente haciendo notoria la falta de seguridad y confiabilidad del mercado web
2. **Diseñar** un prototipo **funcional** que permite la consulta, compra y reserva de productos gamer teniendo en cuenta la falta de seguridad en los envíos virtuales, garantizando un buen método de envíos seguro y confiable
3. **Implementar** el diseño propuesto que sea funcional, garantizando los métodos y procesos diseñados del proyecto.
4. **Evaluar** los diferentes riesgos y peligros de las compras mediante plataformas web y a su vez evaluando que el proceso de envío sea el mas confiable.

RESULTADOS ESPERADOS

Desarrollo el desarrollo de un prototipo funcional del sistema para generar seguridad y confiabilidad en los pedidos realizados de productos gamers o videojuegos.



Cree sus los propios en Storyboard That

Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

MATERIALES Y MÉTODOS

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**

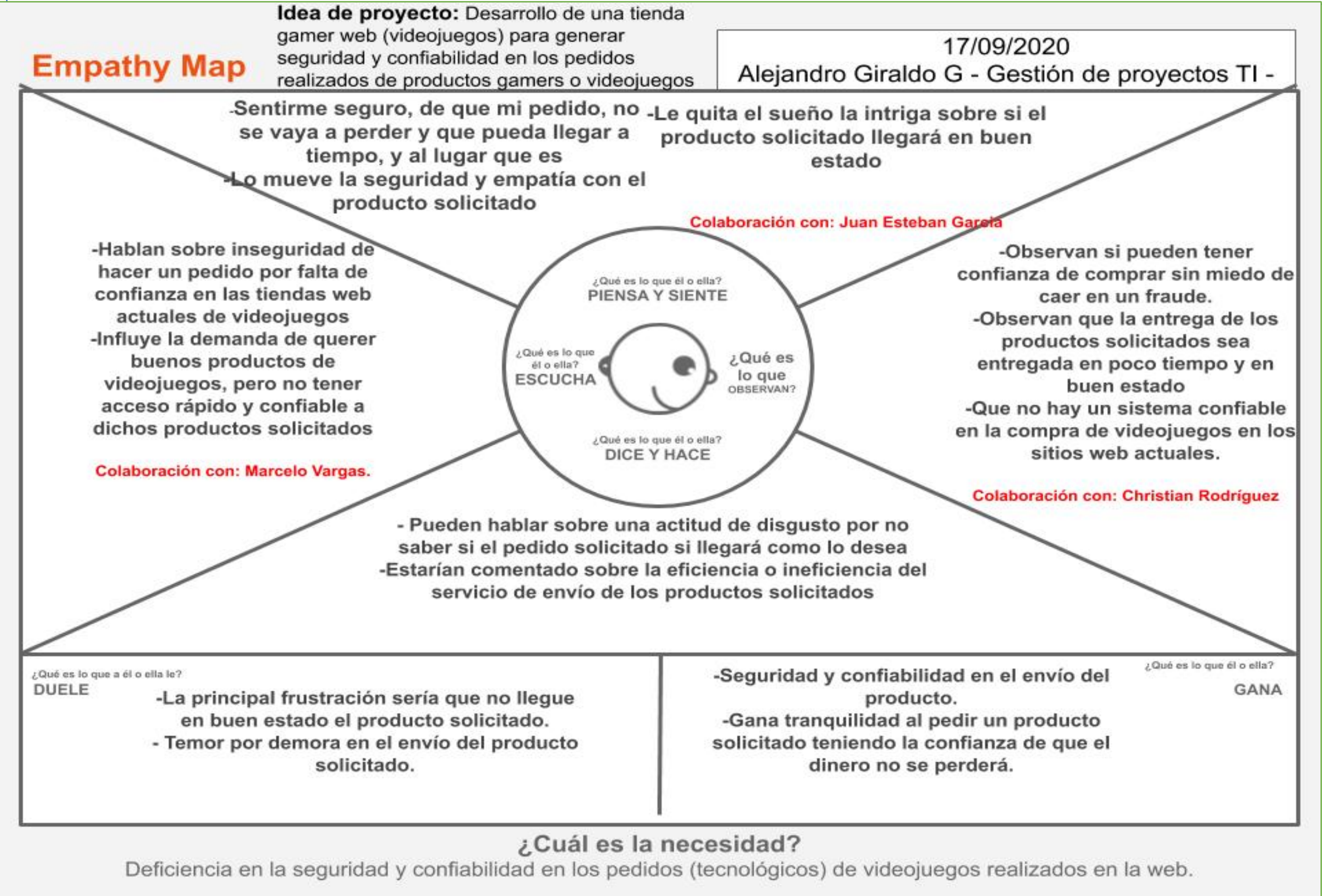


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

REFERENCIAS

Bazan Sánchez, A. A., Bernalles García, O., Huauya Arotinco, I. O., León 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).

CONCLUSIÓN

Se pretende **comercializar el prototipo** de la tienda gamershop que genere seguridad y confiabilidad en los pedidos.