

RESUMEN

El presente proyecto de grado tiene como objetivo exponer el proceso de análisis, diseño e implementación de una tienda virtual para el club de videojuegos de la Universidad de las Fuerzas Armadas. La finalidad del sistema, es automatizar los procesos de venta e inventario de videojuegos, así como también ampliar su ámbito de mercado. El sistema cuenta con dos módulos principales, ambos de acceso web. El primer módulo es de administración, el cual asegura la integridad de la información del sitio. En este módulo se maneja la información del sistema, por el administrador. El segundo módulo es de acceso público; los usuarios de tipo administrador y cliente podrán visualizar la información de la Empresa así como realizar el proceso de compra. Para la realización de este proyecto se refiere en el primer capítulo, una introducción en donde se detalla antecedentes, importancia, justificación y objetivos de lo que será el proyecto; el segundo capítulo comprende el marco teórico de todas las herramientas tecnológicas (hardware y software) que se utilizarán, en los tres subsiguientes capítulos se detalla todo el desarrollo del sistema ejecutado con la metodología RUP, y por último el sexto capítulo se refiere a las conclusiones y recomendaciones que se hayan obtenido durante el transcurso del desarrollo del proyecto.

PALABRAS CLAVES: TIENDA VIRTUAL, CLUB DE VIDEOJUEGOS, ÁMBITO DE MERCADO, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, METODOLOGÍA RUP

ABSTRACT

This graduation project aims to show the process of analysis, design and implementation of a virtual store for the videogames club that belongs to the Universidad de las Fuerzas Armadas. The purpose of the system is to automate the sales process and inventory of video games, as well as expand its market area. The system has two main modules, both web access. The first module is about the management, which ensures the integrity of the site information. This module system information is handled by the administrator. The second module is free access; Administrator users can visualize information about the business as well as perform the buying process. For the making of this project refers in the first chapter, an introduction where history, significance, rationale and objectives of the project will be detailed; the second chapter deals with the theoretical framework of all the technological tools (hardware and software) to be used in the subsequent three chapters throughout the development of the system implemented with the RUP methodology, and finally the sixth chapter discusses the conclusions and recommendations obtained during the development of the project.

KEY WORDS: VIRTUAL SHOP, VIDEO GAME CLUB, SCOPE OF MARKET
TECHNOLOGY TOOLS METHODOLOGY RUP