1. **INFORMACIÓN GENERAL**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha**:** | | | 18-05-2024 | |
| Programa de formación: | | | Análisis y desarrollo de software | |
| No. De ficha: | | | 2694679 | |
| Título de la propuesta**:** | | | Foodie | |
|  | Nombre del Aprendiz | José Alejandro Osorio Ramírez | |  |
| Identificación | 1084866140 | |
| Correo electrónico | josealejandroosorioramirez@gmail.com | |

|  |
| --- |
|  |
| Título |
| Foodie |
| Resumen |
| Zasdify desarrollará una aplicación móvil diseñada para conectar a las personas que no cuentan con la inspiración necesaria para cocinar o que apenas están iniciando en este fascinante mundo y quieren sorprender a familia y amigos, aprovechando los ingredientes que ya tienen en casa. Los usuarios ingresarán los alimentos disponibles en su alacena y recibirán sugerencias de recetas basadas en esos ingredientes, esto no requerirá que el usuario piense que ingredientes, solo debe preocuparse por tenerlos en su alacena. La app les proporcionará opciones específicas para desayuno, almuerzo o cena y guiará paso a paso en la preparación de las recetas seleccionadas.  Nuestros objetivos y veneficios se centran en un mayor aprovechamiento del tiempo, generar creatividad culinaria, liberar la carga que puede representar en ocasiones el pensar “¿Qué cocinar?”, y demostrarles a los usuarios que con una optimización de alimentos se pueden hacer grandes cosas. Esperamos llegar a cuantas personas sea posible facilitándoles la vida de una manera deliciosa, mayor mente se quiere llegar a hogares colombianos he potenciar no solo las comidas colombianas sino también incluir platos de más países y regiones en un futuro.  Los posibles riesgos potenciales que tendríamos podrían variar en la comprensión de políticas el manejo de los planes, la administración de las cuentas, etc. El punto es poder generar una app limpia y supremamente intuitiva para el usuario donde sea fácil para el poder aprender a cocinar. |
| Introducción |
| En la actualidad, muchas personas enfrentan el desafío diario de decidir qué cocinar, especialmente aquellos que tienen poca experiencia en la cocina o carecen de inspiración. Este dilema se ve agravado por la falta de tiempo y la necesidad de utilizar los ingredientes que ya tienen en casa. En este contexto, nace una solución innovadora para transformar la experiencia culinaria diaria, simplificando la planificación de comidas y promoviendo la creatividad en la cocina.  Planeamos resolver la Falta de Inspiración: Muchas personas no saben qué cocinar con los ingredientes que tienen en su alacena. Poca Experiencia Culinaria: Personas que están comenzando en la cocina necesitan orientación detallada para preparar comidas satisfactorias. Aprovechamiento Ineficiente de Alimentos: Ingredientes disponibles en casa a menudo no se utilizan de manera óptima, lo que puede llevar a desperdicio de alimentos. Decisión y Planificación de Comidas: El proceso de decidir qué cocinar puede ser estresante y consumir tiempo. Diversidad Culinaria: Existe una necesidad de promover la diversidad culinaria, incluyendo recetas de diferentes regiones y países, con un enfoque especial en potenciar la cocina colombiana. |
| Planteamiento del Problema |
| La idea surgió al observar la problemática en casa: a menudo mi familia y yo no sabemos qué cocinar en momentos específicos. De ahí nació la reflexión sobre cómo resolver esto y cómo fomentar la creatividad y reducir el estrés. En ocasiones, pensar en qué preparar puede ser agotador, y la falta de opciones puede llevar a un gasto innecesario al pedir comida a domicilio o ir a un restaurante para platillos que podríamos haber hecho en casa. |
| Justificación |
| Necesidad del Mercado: Existe una demanda creciente de soluciones que simplifiquen la planificación de comidas y promuevan la creatividad culinaria en un mundo donde las personas están cada vez más ocupadas y buscan maximizar su tiempo.  Tendencias Tecnológicas: El aumento del uso de dispositivos móviles y aplicaciones ha creado oportunidades para desarrollar soluciones innovadoras que aborden los desafíos relacionados con la alimentación y la cocina de manera práctica y accesible.  Desperdicio de Alimentos: La optimización del uso de ingredientes disponibles en casa contribuye a reducir el desperdicio de alimentos, un problema importante a nivel mundial que afecta tanto al medio ambiente como a la economía doméstica.  Diversidad Cultural: Promover la diversidad culinaria, incluyendo recetas de diferentes regiones y países, es fundamental para enriquecer la experiencia gastronómica de las personas y fomentar la apreciación de otras culturas.  Potencial de Crecimiento: El mercado de aplicaciones relacionadas con la cocina y la alimentación sigue en expansión, ofreciendo oportunidades para llegar a una amplia audiencia y generar ingresos a través de modelos de negocio como publicidad, suscripciones premium y colaboraciones con marcas de alimentos.  Impacto en la Calidad de Vida: Facilitar la planificación de comidas y la preparación de recetas variadas y saludables puede tener un impacto positivo en la calidad de vida de las personas, al proporcionarles opciones alimenticias más convenientes y satisfactorias. |
| Vigilancia Tecnológica |
| Algunos factores de problema critico es la falta de algunas ideas para la completa creación del aplicativo.  (Nooddle, Ekilu, 2018)  De ekilu - Recetas Saludables destaco el hecho de tener una buena experiencia de usuario  Aunque su trascendencia entre modelos pasar de Nooddle a lo que usan actualmente les genero demasiados problemas, cosas que a los usuarios principalmente no les atrae de buena manera, sus precios varían de los $3,000 a prácticamente $300,000 pesos, ellos ofrecen unas listas de productos predefinidas para que el usuario seleccione cosa que nosotros tenemos de una manera mas automatizada porque al usuario ingresar los alimentos que tiene en casa permite un mayor nivel de personalización.  (Coockpad, 2010)  Cookpad: recetas para cocinar aplicación con mas de 14 años en el mercado, que ha facilitado la vida a muchas personas ofreciendo la opción de cargar sus propias recetas, consejos, y su facilidad para interactuar entre usuarios esta parte se pensó de una manera un poco diferente en nuestro proyecto para dar un enfoque netamente interactivo solo dar me gustas y puntuaciones podría ampliarse a algo similar como permitir la opción de comentarios por recetas  Sus niveles de compras van entre los $5,500 y los $110,000 pesos de cierta manera accesible en esta hay buscadores premium algo que se puede evaluar en nuestro proyecto.  (Tasty, s.f.)  Tasty una app que aun que su mayor limitante es el idioma no deja de ofrecer buenos servicios como el apartado de parametrización que se usa a la hora de sugerir alimentos, algo que podrías mirar he integrar en nuestro aplicativo las opciones para vegetarianos, la selección de tiempos.  Sus rangos de precios van desde los $120,000 hasta los 190,000 pesos, se podrían tomar ideas de las parametrizaciones de sugerencias para que sea mas cómodo para el usuario.  En general el proyecto tiene una viabilidad de creación dado que tiene algunas características similares a otras plataformas y adopta otras que serían únicas de la aplicación y pues seria de cierta manera factible el hecho de tomar algunas ideas con respecto a algunos requerimientos específicos que pueden ser unas funcionalidades valiosas. |
| Objetivos |
| Nuestros objetivos se centran en un mayor aprovechamiento del tiempo, generar creatividad culinaria, liberar la carga que puede representar en ocasiones el pensar “¿Qué cocinar?”, y demostrarles a los usuarios que con una optimización de alimentos se pueden hacer grandes cosas. Esperamos llegar a cuantas personas sea posible facilitándoles la vida de una manera deliciosa, mayor mente se quiere llegar a hogares colombianos he potenciar no solo las comidas colombianas sino también incluir platos de más países y regiones en un futuro |

|  |
| --- |
|  |
| Metodología |
| La metodología que me gustaría implementar es la de ****Enfoque de ciclo de vida,** ya que me permitirá dividir el proyecto en fases (inicio, planificación, ejecución y monitorización). Esto facilitando el hecho de que cada fase tiene objetivos específicos y esto me permitirá llevar un seguimiento estructurado del proyecto.** |
| Recursos |
| Los recursos que implementare serán medios tecnológicos:   * Equipos de computo para el desarrollo * Implementación de servidores para el despliegue   Medios digitales para buscar la información   * Implementación de plataformas digitales para realizar encuestas * Plataformas de reuniones para hacer entrevistas y conseguir datos relacionados a la plataforma a desarrollar.   Utilización de redes sociales   * Para poder atraer público objetivo la creación de cuentas comerciales * Facebook * Instagram * Tick Tock |
| Resultados Esperados |
| 1. Aprovechamiento del tiempo: se planea generar una solución para todas aquellas personas que tienen ciertas dificultades o están iniciando en el mundo culinario. 2. Reducción del estrés: queremos quitarle la carga de pensar que cocinar algo que de cierta manera es estresante y las personas suelen quedarse en ese punto y no proyectan a cocinar. 3. Optimización de los alimentos: poder trabajar con elementos que haya tiene en casa o que quiera comprar previamente |
| Impactos y Beneficios |
| * Impacto en los Usuarios: * Ahorro de Tiempo * Reducción del Estrés * Mejora de Habilidades Culinarias * Mayor Variedad en la Dieta * Impacto en la Comunidad y Cultura * Promoción de la Cocina Local * Interacción y Colaboración * Reducción del Desperdicio de Alimentos * Impacto Económico: * Optimización de Compras * Oportunidades Comerciales * Impacto en la Salud y Bienestar * Alimentación Saludable * Fomentar la cultura de cocina en Casa * Impacto Medioambiental * Sostenibilidad * Conciencia Ambiental |
| consideraciones éticas y legales |
| * Privacidad de los Datos del Usuario: * Protección de Información Personal: Los datos básicos proporcionados durante el registro y la lista de alimentos ingresada por los usuarios deben ser manejados con estricta confidencialidad. * Transparencia en el Uso de Datos: Informar claramente a los usuarios sobre cómo se utilizarán sus datos, asegurándose de obtener su consentimiento explícito para cualquier uso más allá del funcionamiento básico de la app. * Seguridad de los Datos: * Medidas de Protección: Implementar fuertes medidas de seguridad para proteger los datos de los usuarios contra accesos no autorizados, pérdida o filtraciones. * Responsabilidad en Caso de Brechas: Establecer protocolos claros para notificar a los usuarios y mitigar el impacto en caso de una brecha de seguridad. * Seguridad de los Datos: * Medidas de Protección: Implementar fuertes medidas de seguridad para proteger los datos de los usuarios contra accesos no autorizados, pérdida o filtraciones. * Responsabilidad en Caso de Brechas: Establecer protocolos claros para notificar a los usuarios y mitigar el impacto en caso de una brecha de seguridad. * Seguridad de los Datos: * Medidas de Protección: Implementar fuertes medidas de seguridad para proteger los datos de los usuarios contra accesos no autorizados, pérdida o filtraciones. * Responsabilidad en Caso de Brechas: Establecer protocolos claros para notificar a los usuarios y mitigar el impacto en caso de una brecha de seguridad.   Para la parte legal podemos decir que acoplarnos o al menos tratar de hacerlo según todas las regulaciones de ley implícitas en Colombia como el cumplimiento con las que salen en el Decreto 438 de 2021 sobre los proyectos de software de APP (**Asociación Público Privada), y de algunas otras como la protección de datos personales (Ley 1581 de 2012), propiedad intelectual (derechos de autor y marcas), y la Ley de Comercio Electrónico (Ley 527 de 1999).** |
| Bibliografía |
| Bibliografía Coockpad. (2010). *Coockpad*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mufumbo.android.recipe.search&pcampaignid=web\_share  Guevara, A. D. (2011). Sistema de Gestión Académica para Institutos Tecnológicos.  LARA, B. N. (2020). SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN ACADÉMICA. 189.  MARCELO, S. A., & ORLANDO, S. Z. (s.f.). CONTROL Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN . 112.  Nooddle. (08 de 01 de 2018). *Ekilo*. Obtenido de ekilu - Recetas Saludables  Nooddle. (08 de 01 de 2018). *Ekilu*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=es.nooddle&pcampaignid=web\_share  Sistema de Gestión Académica. (2018). 12.  Tasty. (s.f.). *Tasty*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buzzfeed.tasty&pcampaignid=web\_share |