Título del Proyecto.: Mipedidoya

Mundo del proyecto:

gracias a la implementación de la tecnologías en las diferentes áreas del mercado permite mejorar el servicio al cliente y la satisfacción de este al obtener lo mejor y con menos desplazamientos y permitiéndole aprovechar mejor el tiempo al usuario, ofrecemos desarrollar una aplicación web que permite hacer pedidos a un restaurante, en el cual puede escoger su plato de comida a distancia y mientras se desplaza hacia el sitio, el restaurante puede prepararlo y de esta manera el cliente al llegar al restaurante puede solo reclamarlo o consumirlo sin tener que esperar mucho.

Justificación:

Se busca dar una solución para un determinado grupo de mercado que le gusta salir de casa pero no esperar a que preparen su plato quisieran llegar al sitio y mientras se acomodan le llegue su pedido a la mesa, también la aplicación permite llevar un control de pedidos y de hacer el pago sea anticipado o al momento de estar en la tienda, permite tener un chat para el caso que se desee comunicar el administrador don el cliente para casos especiales o preguntas.

 Objetivo General

Elaborar una aplicación web que permita realizar pedidos, mostrar platos sencillos y especiales, que permita ingreso al cliente, seleccionar y armar su pedido para dar una solución al requerimiento del cliente.

Objetivos específicos

-Contratar al personal idóneo para desarrollar el proyecto

-Reunir la mayor información y los requerimientos del cliente

-Diseñar un software adecuado para el cliente

-Diseñar una arquitectura de datos que permita consultar información almacenada

-Realizar pruebas que permitan reducir errores.

Definición de requerimientos

-página web interactiva

-Registro del cliente

-autenticación del cliente

-Base de datos para menú y datos del tercero

-Seguridad en los datos

-Seguimiento del pedido

-Generar niveles de seguridad

Desarrollador:

Carlos Andres Villamil.

Scrum Master:

Carlos Andres Villamil.