

Trabajo Práctico Final
Agosto 2023
Potenciar Argentina 4.0
Alumno: Carlos Montenegro
DNI: 31366239
Comisión 8 - 21605
Tutora: Paula R.

Descripción del proyecto y requisitos funcionales

El presente trabajo pretende simular la necesidad de una pizzería que necesita un sistema para poder tomar las órdenes desde la mesa mediante una tablet. Debe ser un sistema que sea de fácil uso para los clientes. Voy a necesitar una aplicación que maneje los listados de productos y los precios.

En este proyecto introductorio, se presenta un diagrama de flujo general, un pseudocódigo, mediante PSEINT, que simula el sistema de órdenes autogestionadas. Además, se teoriza sobre el proceso de gestión del proyecto con las metodologías ágiles trabajadas en el curso, Kanban y Scrum.



Título: Sistema de autogestión para tomar órdenes para pizzeria

El sistema debe proporcionar los siguientes requisitos funcionales:

- Mostrar menú:

Permitir a los clientes poder ver el listado de las distintas pizzas del día, sus ingredientes principales, sus nombres y precios.

- Sistema de envío de fin de pedido a la caja:

Una vez que el usuario ya haya hecho el pedido, enviar el costo a la caja, para que cuando el cliente lo desee, le puedan cobrar

- Interfaz de Usuario Amigable:

Se debe proporcionar una interfaz que el usuario pueda saber fácilmente que hacer y no confundirlo. Tiene que ser sencilla y bien explicadas las ayudas al comenzar.

Metodologías Agiles -Scrum

Product Backlog

Crea un lista de funcionalidades y características:

- Solicitud de pedidos
- Lista de precios de productos.
- Envío de órdenes a la Cocina (Comanda)
- Integración con el sistema de facturación

Sprint Planning

Objetivo del sprint: desarrollar una versión funcional de la aplicación de "solicitud de pedidos u órdenes en una pizzería, que permita a los clientes seleccionar los distintos tipos de pizzas disponibles y realizar pedidos"

Duración: 14 días

Día 1-2 (Planificación)

- Reunión de planificación.
- Definición de los objetivos.
- Creación del Backlog.
- Estimación de las tareas.
- Asignación de puntos de historia.

Día 3-4 (Diseño)

- Diseño de la interfaz de usuario
- Creación de prototipos
- Definición de arquitectura técnica

Día 5-10 (Desarrollo)

- Implementación de la pantalla de inicio con imágenes de pizzas y listados.
- Creación de funcionalidad de selección de pizzas
- Desarrollo del sistema de memoria de producto seleccionado y envío a cocina (comanda) y a Caja (Facturación).
- Implementación del sistema de pedidos
- Pruebas e Integración.

Día 11-12 (Pruebas y QA)

- Prueba con usuarios genéricos
- Corrección de errores y reajustes.

Día 13 (Revisión)

- Preparación de la presentación del Sprint

- Revisión de objetivos
- Preparación de la demostración de la app

Día 14 - (Cierre, revisión y conclusiones)

- Reunión de revisión con equipo y el cliente
- Demostración de la aplicación
- Recopilación de comentarios del cliente
- Reunión de retrospectiva para hacer mejoras y evaluar el Sprint

Daily Standup

Día 1: Me reúno para poder interiorizarme sobre lo que va a tratar el Sprint, tomo nota sobre los objetivos del sprint y backlog. No he tenido inconvenientes al respecto.

Día 2: Me reúno con mi equipo, desglosamos las tareas que nos asignaron, leemos las historias para comenzar a trabajar al respecto. Sin problemas al respecto.

Día 3: Repasamos lo charlado el día 2 y comenzamos a planificar el diseño. Realizamos brainstorming al respecto y lo discutimos. Cada uno se lleva ideas para pulir y verlas en el próximo encuentro.

Día 4: Se presentan modelos de diseño prototipado, se discute al respecto y se plantean nuevas ideas. Se selecciona lo más adecuado y se comienza a definir cómo va a ser la forma que debería tener a nivel de estructura técnica. Faltó tiempo, con lo cual se retomará en el próximo encuentro.

Día 5: Por falta de tiempo se retoma la actividad y se hace una primera aproximación sobre cómo debería organizarse la página principal en la tablet que tendrá el comienzo en la mesa.

Día 6: Se acuerda las funcionalidades que debería tener la app a la hora del cliente seleccionar qué pizza pedir. Se prioriza accesibilidad y facilidad en la lectura, posición de los gráficos y colores.

Día 7: Para poder completar la idea de la app, se reúne el equipo técnico para poder realizar la programación necesaria y la conexión de los sistemas de órdenes y el sistema de pagos en caja. Se realiza una prueba para ver su funcionalidad. Tiene problemas y se planifica probar el día 8 con todo solucionado.

Día 8: Sigue con problemas, se plantean soluciones y se realizan reuniones con expertos del tema.

Día 9: Se logra interconectar, se muestra una previa y se acuerda para el día 10 hacer la prueba con todo implementado. Se inicia el reclutamiento de usuarios Beta.

Día 10: Se logra llegar a probar el sistema de enlace entre comienzo cocina y caja. Se realiza una reunión entre los técnicos.

en la cual se plasma un registro de errores para futuros proyectos.

Día 11: Se presenta la app a diversos usuarios Betatesters, se entrevistan y se reguistran los datos, luego se corrigen una serie de desvíos con la grafica.

Día 12: Se siguen entrevistando Betatesters y se proponen nuevas mejoras al equipo técnico en base a lo plasmado por los usuarios beta.

Día 13: El equipo se reúne a preparar la presentación del Sprint, se revisan nuevamente los objetivos que se presentaron al inicio. Se cumplieron en su mayoría. Faltaría mejor implementación del sistema de Caja. Se ultiman los detalles para presentar la versión final de la app al cliente.

Día 14: Se presentó la app al Cliente, queda conforme, se da un cierre al Sprint. Luego se reúnen todos los departamentos para poder establecer cómo fue realmente todo el proceso y poder establecer mejoras tanto al proceso de Sprint como al producto, para futuros sprints.

Sprint Review y Retrospectiva

Reflexiona sobre lo que funcionó y lo que se puede mejorar:

En términos generales funcionó, se logró presentar un producto terminado. Hubieron desorganizaciones en cuanto a algunos tiempos de entrega por parte del departamento técnico y el envío de mails a los Betatesters. Se planteó la idea de hacerlo con mayor anticipación.

Kanban

Metodología Kanban para el Proyecto de local de Pizzería:



Flujo de Trabajo:

En principio listamos las tareas y las colocamos en la columna "Lista de tareas", es solo para poder tener una idea de lo que hay para hacer. Luego derivamos esas tareas a los departamentos que corresponde. Una vez que el departamento en cuestión, toma la tarea, se traslada la etiqueta a la columna "En proceso", luego, una vez finalizada y corroborado su fin, se mueve la etiqueta a la columna "Hecho", dando por finalizada la tarea. Se realiza un seguimiento periódico de las tareas y se da soporte a los distintos departamentos para no atrasar los proyectos.

Toda la documentación se encuentra en el siguiente repositorio GitHub: <https://github.com/Cmontenegro1985/TPFinal>