



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL
DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

TITULO DEL PROYECTO
DOCUMENTO DE PROYECTO

Presentado por
Anchillo Sánchez Diego Sebastian
Ramírez Gomero Francisco Jesús

Docente
Ing. Jaime GOMEZ MARÍN

Lima , 2019

Índice general

1. Introducción	4
1.1. Propósito	4
1.2. Alcance	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas	4
1.4. Referencias	5
2. Visión del Proyecto	6
3. Equipo	7
4. Product Backlog	8
5. Criterios de Terminacion	9
6. Prototipos	10
7. Epicas	11
8. Historias de Usuarios	12
9. Planificación	13
10. Conclusiones	14
11. Recomendaciones	15
12. Referencia Bibliograficas	16
13. Anexos	17

Índice de figuras

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

1.1. Propósito

Existen muchos restaurantes de comida rápida dentro de distintos centros comerciales, los cuales para hacer un pedido se deben hacer numerosas colas en sus respectivas cajas. Este sistema digital, ayudará a minimizar las colas y hacer un pedido desde el móvil del cliente, el cual estará sentado esperando su pedido.

1.2. Alcance

El alcance de este proyecto esta dirigido a un restaurante del Jockey Plaza ubicado en Santiago de Surco.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

- Http:Abreviatura de la forma inglesa Hypertext Transfer Protocol, ‘protocolo de transferencia de hipertextos’, que se utiliza en algunas direcciones de internet.
- Android:Android es el nombre de un sistema operativo que se emplea en dispositivos móviles, por lo general con pantalla táctil. De este modo, es posible encontrar tabletas (tablets), teléfonos móviles (celulares) y relojes equipados con Android

- Web: Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.
- Java: Java es un lenguaje de programación orientado a objetos que se incorporó al ámbito de la informática en los años noventa.
- Python: Python es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en una sintaxis que favorezca un código legible

1.4. Referencias

Capítulo 2

Visión del Proyecto

Este proyecto desarrollará una aplicación móvil para los pedidos de comida de un restaurante de comida rápida del Jockey Plaza, el cual será agradable para los comensales, permitirá el orden y la velocidad de atención, el cual hará que el restaurante sea más óptimo en atención al cliente y servicio.

Capítulo 3

Equipo

Roles	Apellidos y Nombres
Product Owner	- Ramirez Francisco
Scrum Master	- Anchillo Diego
Developers scrum	Anchillo Diego Ramirez Francisco

Capítulo 4

Product Backlog

Requerimientos Funcionales:

Id	Prioridad	Requerimiento funcional	Descripción
P-1°	10	Resgistrar Clientes	Debe permitir el registro de usuario e ingreso del cliente.
P-2°	10	Resgistrar Pedidos	La aplicación debe registrar el pedido de todos los clientes para que puedan ser elaborados.
P-3°	20	Insertar Clientes	La aplicación debe tener una opción para agregar a un cliente.
P-4°	20	Insertar Pedidos	La aplicación debe permitir agregar uno o varios pedidos por cliente
P-5°	30	Mostrar Clientes	La página web debe mostrar todos los clientes registrados en el restaurante.
P-6°	30	Mostrar Pedidos	Los pedidos deben ser mostrados para que los encargados puedan prepararlos con tiempo y sean entregados a los clientes.

Capítulo 5

Criterios de Terminacion

Capítulo 6

Prototipos

Capítulo 7

Epicas

Capítulo 8

Historias de Usuarios

ID	Prioridad	Historia	Tiempo estimado
P-1°	10	Como gerente de un restaurante, yo debería poder agilizar los pedidos del restaurante a fin de poder visualizarlos desde una aplicación móvil o sitio web.	4 Semanas
P-2°	20	El restaurante debe mantener un orden de pedidos y que los comensales estén sentados esperando sus pedidos, con el fin de minimizar las filas para pedidos.	4 Semanas
P-3°	30	La carta del restaurante debe ser específica, también incluida en la aplicación móvil para que los comensales puedan escoger sus pedidos.	4 Semanas
P-4°	40	Como cocinero del restaurante, yo debería visualizar los pedidos del cliente en la pantalla de la computadora o de mi celulara fin de poder servir sus pedidos	4 Semanas

Capítulo 9

Planificación

Capítulo 10

Conclusiones

Capítulo 11

Recomendaciones

Capítulo 12

Referencia Bibliograficas

Capítulo 13

Anexos