

Trabajo Final Sistema de Información

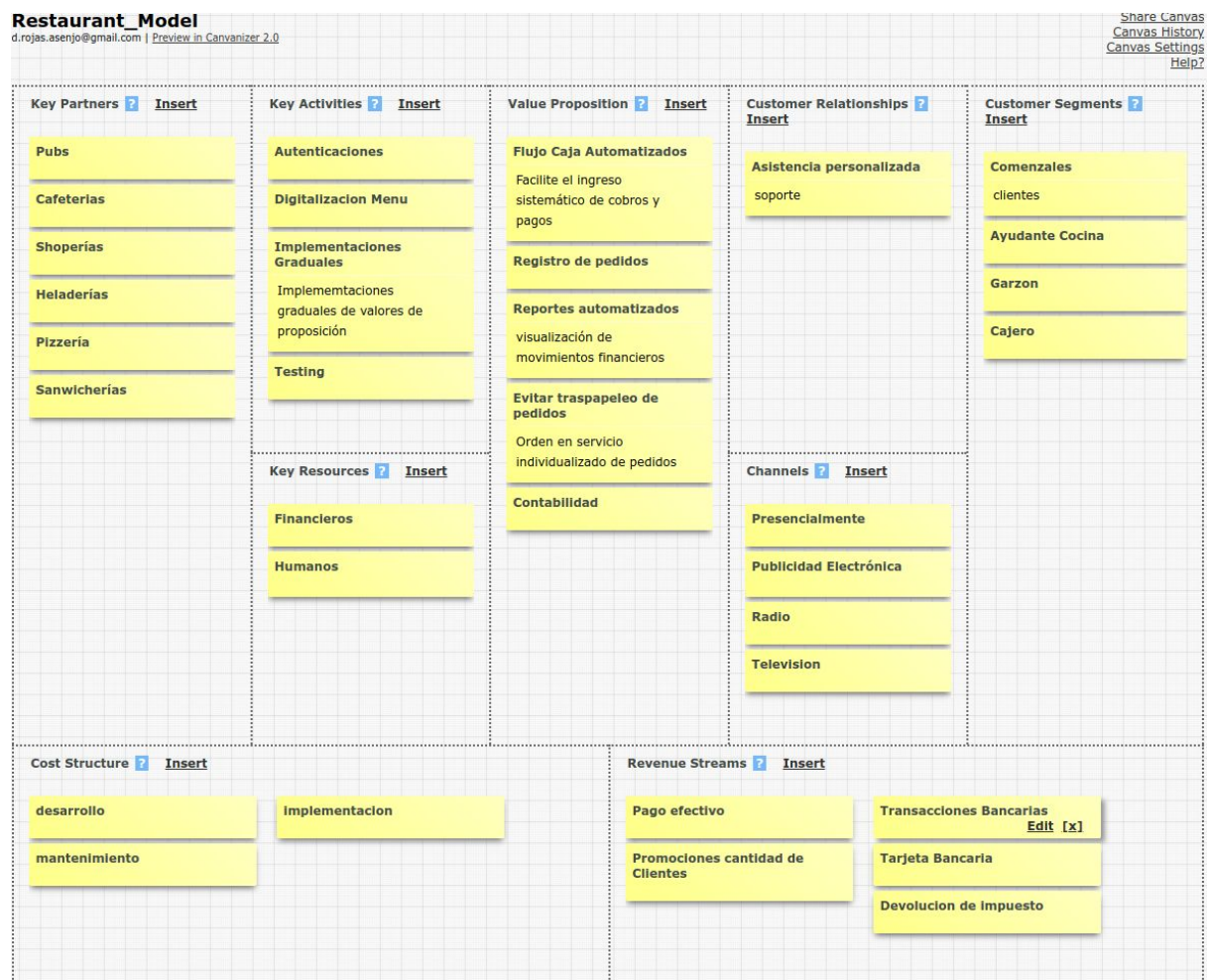
Integrantes: Felipe Aguilera, Edgar Alarcón, Diego Rojas, Eleazar Vásquez

Entregable #1: Canvas

1.- Business Model Canvas

En representación de nuestro modelo, se describe un modelo de atención de un restaurant, en el cual se necesita modernizar las tareas críticas de atención a cliente en cuanto recepción de menú, la contabilidad del local, y cómo se administran los pedidos a través de la cocina, ya que en todos los pasos que se realizan estas labores de estados manuales, se producen encolamientos cuando hay mucho flujo de “comensales” para atender en el local.

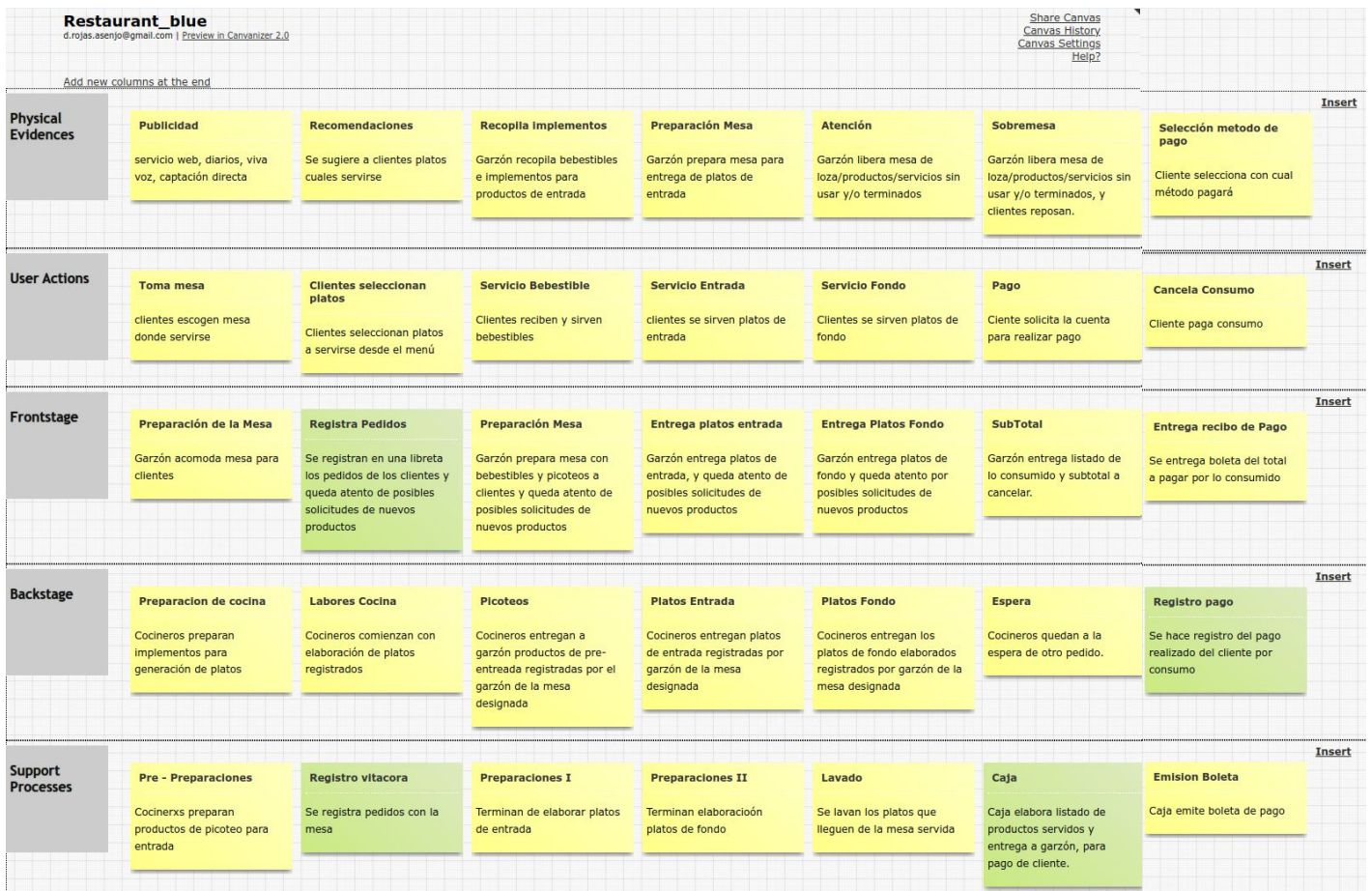
Enlace: <https://canvanizer.com/canvas/rQhF4I9TRTKiT>



2.- Business Blue Print Canvas

Basado en lo anterior, la descripción de este canvas dice explícitamente a través de procesos secuenciales como se lleva a cabo la atención de clientes en el local, indicando a través de las evidencias físicas las interacciones que el garzón realiza con el comensal, las acciones del comensal, gestión parte visible por parte al comensal, la gestión de respaldo, y el proceso que trabaja mientras ocurren las otras interacciones.

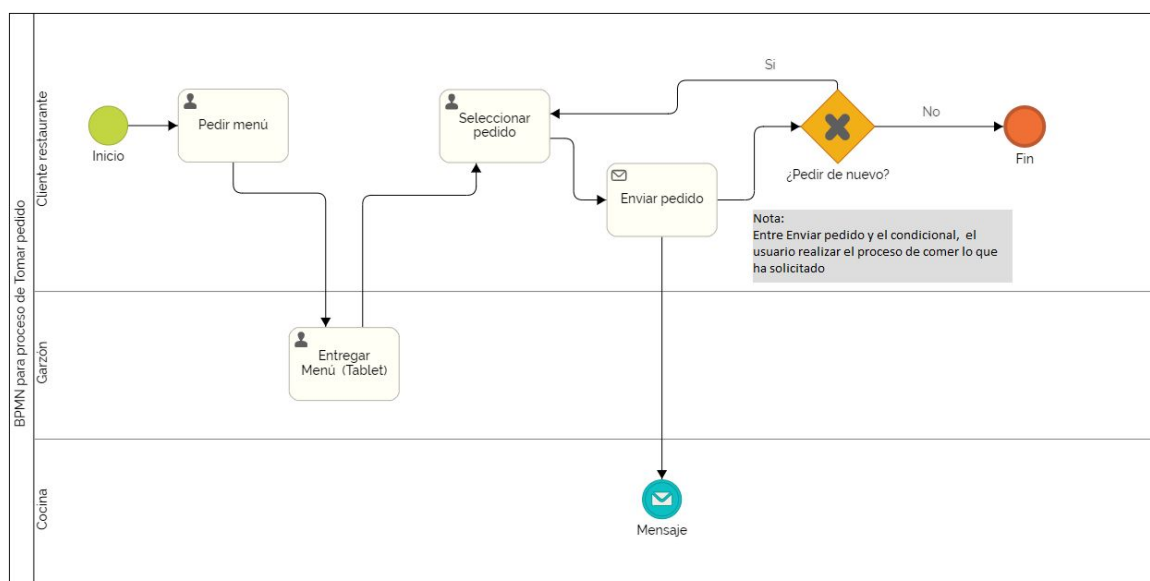
Enlace: <https://canvanizer.com/canvas/rl77RQKPuEWWs>



Entregable #2: Diagramas BPMN

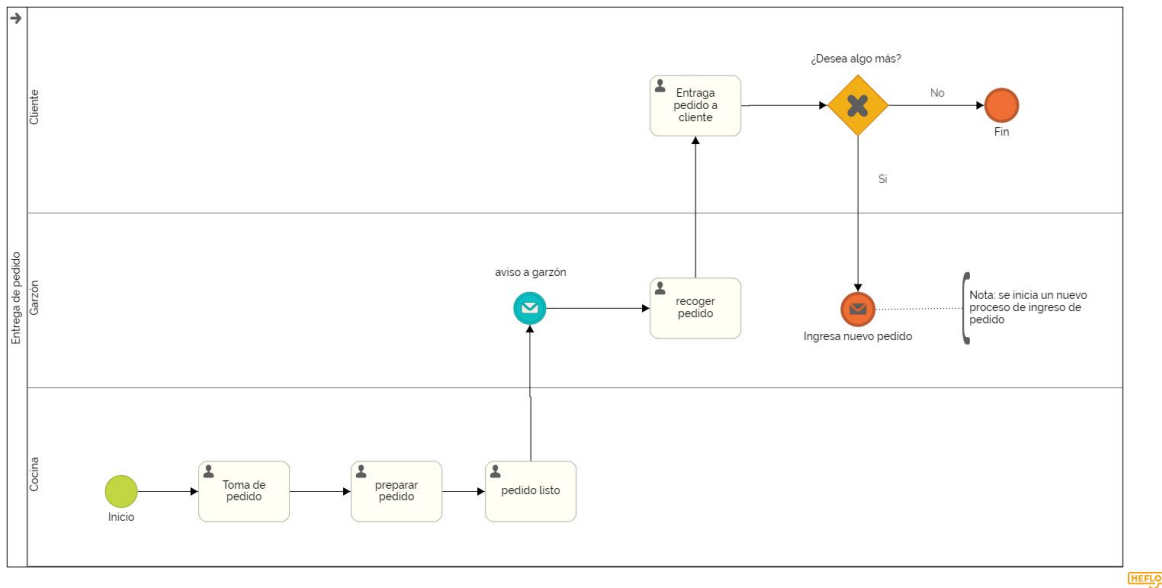
1. Proceso Tomar pedido

En este proceso trata de la toma del pedido del cliente por parte del garzón mediante un dispositivo, el cual coloca esta información en el sistema, así la parte que se encuentra en la cocina puede leer esta información y realizar sus propios procesos. Una vez terminado de comer (proceso que para este caso queda de alguna manera oculto o implícito), el cliente tiene la opción de volver a solicitar un pedido mediante este mismo dispositivo o finalizar, que en este caso sería solicitar la cuenta.



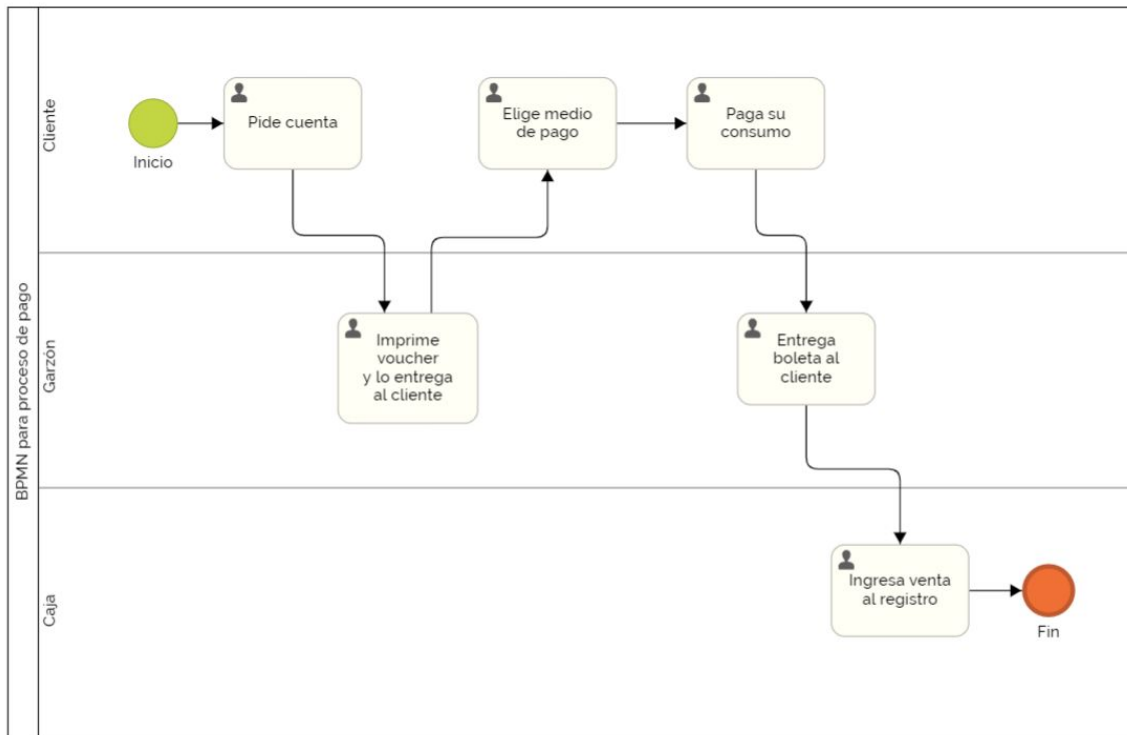
2. Proceso entrega de pedido:

El proceso de entrega de pedido inicia cuando los encargados de la cocina toman el pedido dejado por el garzón, luego comienzan a preparar el pedido y una vez listo se deja un mensaje al garzón avisando que está listo el pedido. El garzón toma el pedido y lo entrega al cliente y pregunta si necesitan algo más.



3. Proceso Pago

El proceso de pago comienza cuando el cliente pide su cuenta, luego el garzón imprime el voucher para ser entregado al cliente, seguido de esto el cliente elige su medio de pago y paga su consumo, después el garzón entrega la boleta al cliente y el proceso finaliza luego que se ingresa la venta al registro.



Entregable #3: Diagrama Alternativo

La representación del siguiente diagrama corresponde a un concepto funcional de tipo “Diagrama de Flujo Estructurado” (DFE), donde tomamos el proceso de “Toma Pedido” del BPMN anterior para ejemplificar un poco más detallado dichas funciones a realizarse en post de desarrollar en algún lenguaje de programación.

