

Contenido

1.	Introducción	2
2.	Problemática	2
2.1.	Definición del problema.	2
2.2.	Solución Propuesta.	2
2.3.	Propósitos.	2
2.4.	Objetivos. (Principal y Específicos)	2
3.	Definición de Requerimientos.	3
4.	Análisis de Requerimientos.	3
5.	Plan de trabajo.	5
6.	Componentes técnicos de la solución	5
7.	Conclusiones.	5

1. Introducción

Nuestra región siempre se ha caracterizado por la gran actividad turística siendo más habitual en el sector costero. Esta gran actividad ha dado cabida a dos grandes negocios o industrias, como lo son la hotelera y gastronómica. Esta última, no es todo lo bueno que pudiera llegar a serlo debido a la calidad de la atención, equivocaciones a la hora de anotar los pedidos o por la rapidez que salen sus pedidos. En este sentido nuestro proyecto se ocupa de la modernización del sistema de pedidos de restaurantes, mejorando el servicio para el cliente y así mejorando la experiencia para los usuarios.

2. Problemática

2.1. Definición del problema.

El proceso, en general, de atención de los restaurantes ocurre de la siguiente manera:

1. Llega un cliente y elige una mesa.
2. Espera la atención de un mesero o garzón.
3. El garzón le entrega la carta y el cliente elige lo que quiere comer.
4. El garzón anota el pedido y lo entrega a la cocina.
5. La cocina lo prepara.
6. El garzón entrega el pedido al cliente.
7. El cliente pide la cuenta y paga.

El problema se puede resumir la gran participación que tienen las personas en el proceso, haciendo a este propenso al error humano, por ejemplo, a la hora de anotar un pedido el garzón se equivoca y le entreguen al cliente algo que no quiera o que el chef no entienda lo que el garzón escribió.

2.2. Solución Propuesta.

Lo que proponemos para minimizar el error humano es digitalizar el proceso en cuanto a la creación de pedidos se refiere, simplificando así el trabajo de los garzones.

2.3. Propósitos.

Se creará una aplicación web para mejorar la comunicación entre los diferentes actores del sistema para optimizar su funcionamiento y la experiencia de los clientes.

2.4. Objetivos. (Principal y Específicos)

Por medio de la aplicación web, los actores podrán desempeñar de mejor forma su función. El garzón podrá “anotar” los pedidos de los clientes, el chef podrá ver y completar los pedidos y el administrador podrá ver el histórico de pedidos para llevar cuentas más claras y tomar decisiones para el negocio basado en los números.

3. Definición de Requerimientos.

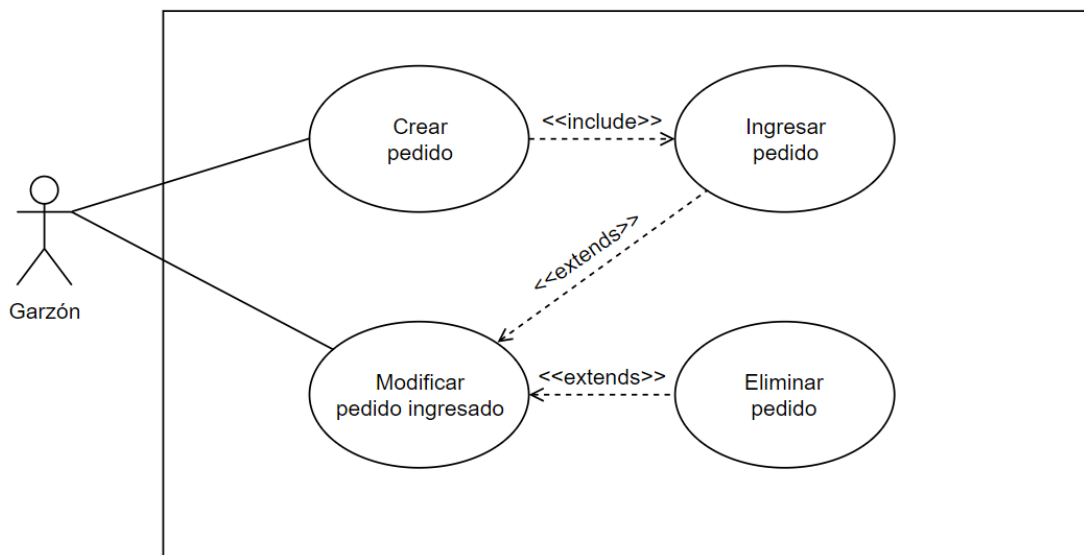
Funcionales:

- El administrador del restaurant quiere ver el registro de los pedidos para tomar mejores decisiones. (Complejidad media)
- El garzón quiere una aplicación que le permita ingresar los pedidos de los clientes para que le llegue al chef. (Complejidad media)
- El chef quiere ver los pedidos ingresados en la aplicación para poder cocinar. (Complejidad media)
- El chef quiere completar los pedidos ingresados en la aplicación para que el garzón los lleve a la mesa. (Complejidad media)

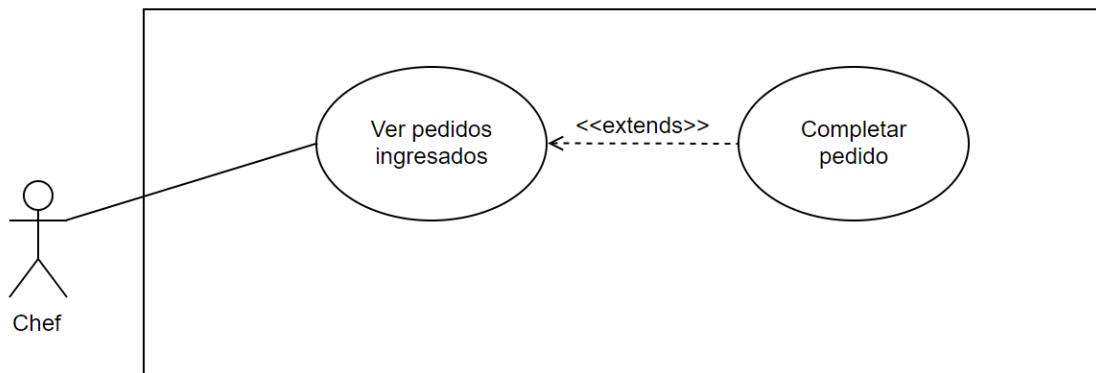
No Funcionales:

- Los trabajadores quieren que el sistema sea fácil de utilizar para no tener ninguna problemática en su uso. (Complejidad media)

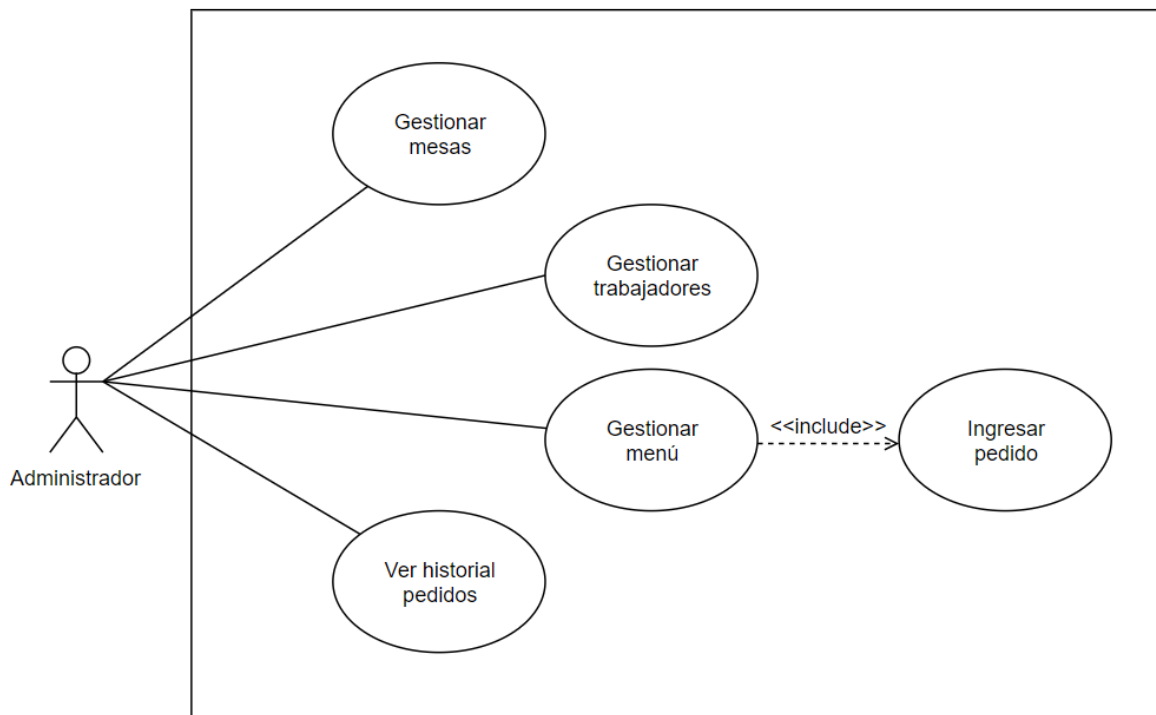
4. Análisis de Requerimientos.



El garzón toma los pedidos de los clientes y los ingresa para ser completados por el chef, puede modificarlos en caso de que el cliente lo requiera.



El chef recibe los pedidos ingresados y completa los pedidos.



El administrador gestiona las mesas, trabajadores y el menú del restorán. Es capaz de observar el historial de los pedidos.

Actores:

Administrador: Dirige, supervisa y evalúa el buen funcionamiento del restorán, así como a todos los empleados a su cargo.

Chef (cocina): Encargado de completar los pedidos ingresados por el garzón.

Garzón (mesero): Atiende a las mesas, toma los pedidos de los clientes y lleva los pedidos a la mesa.

5. Plan de trabajo.

5.1. Equipo de Trabajo

Jorge Rodríguez: Desarrollador, 12 horas semanales disponibles.

Manuel Rojas: Documentador, 12 horas semanales disponibles.

5.2. Programación

- a. Hito 1 de Construcción: 14 de mayo. Arquitectura.
- b. Hito 2 de Construcción: 15 de mayo al 11 de junio. Desarrollo casos de uso Administrador. 111 horas aproximadamente.
- c. Hito 3 de Construcción: 12 de junio al 2 de julio. Desarrollo casos de uso Garzón y Chef. 136 horas aproximadamente.

6. Componentes técnicos de la solución

MVC

Beneficios:

- Separación clara de dónde tiene que ir cada tipo de lógica, facilitando el mantenimiento y la escalabilidad de nuestra aplicación.
- Sencillez para crear distintas representaciones de los mismos datos.
- Facilidad para la realización de pruebas unitarias de los componentes, así como de aplicar desarrollo guiado por pruebas (Test Driven Development o TDD).

7. Conclusiones.

El proyecto que se realizará se estima que necesita una gran cantidad horas de trabajo para poder completarlo a cabalidad, en el cual existe un riesgo clave en la elaboración de este proyecto, que son los tiempos de cada tramo de desarrollo, ya que es posible que no se logre a terminar en la totalidad de este. Creemos que si realizamos el desarrollo en el tiempo que estimamos, se podrá completar sin ningún tipo de retraso.