

IMPACTO DE LA IDEA DE NEGOCIO RANDOM FOOD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UPN 2017

IMPACT OF THE BUSINESS IDEA RANDOM FOOD IN THE STUDENTS OF UPN 2017

Jimmy Ayllon¹, Joan Díaz¹, Juan Cuba¹, Edson Ruiz¹, Marco Solimano¹

1 Estudiantes de Ingeniería de sistemas, Universidad Privada del Norte. Perú.

Resumen

Objetivo: Determinar la viabilidad de la idea de negocio, en un aplicativo móvil, a su vez la rentabilidad que va tener la app a través de los resultados que obtengamos.

Lugar: Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos.

Muestra: Estudiantes de dicha sede. **Materiales y métodos:** Estudiantes de la universidad de distintas carreras, aplicaremos una encuesta sobre nuestra idea de negocio en base a preguntas y alternativas para la rapidez de sus respuestas.

Resultados: Estimamos que nuestras encuestas salgan favorables más del 50% y sea de interés para los usuarios. **Conclusiones:** En nuestra investigación fue tedioso realizar las encuestas a los 100 estudiantes de la universidad, pero a la vez que fue satisfactorio porque nos permitió llegar a lo que estábamos buscando en esta investigación

Palabras clave: Aplicación, Impacto, viabilidad, encuesta.

Abstract

Objective: Determine the viability of the business idea, in a mobile application, in turn the profitability that the app will have through the results we obtain.

Place: Universidad Privada del Norte, Los Olivos headquarters.

Sample: Students of said headquarters.

Materials and methods: Students of the university of different careers, we will apply a survey about our business idea based on questions and alternatives for the speed of their answers.

Results: We estimate that our surveys will be more than 50% favorable and will be of interest to users. **Conclusions:** In our research, it was tedious to carry out the surveys of the 100 students at the university, but it was satisfactory to reach what we were looking for. this article

Keywords: Application, Impact, viability, survey.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las aplicaciones móviles son muy utilizadas gracias a las facilidades de acceso a internet que nos brinda, así mismo el avance de la tecnología en los dispositivos móviles, han logrado que cuenten con sistemas operativos que facilitan el desarrollo de aplicaciones móviles de instalación gratuita. Al analizar los beneficios que nos ofrece la tecnología actual, se decidió desarrollar un aplicativo que brinde los servicios tales como: seleccionar un plato al azar, previa elección de categoría y/o tipo. De esta manera, se ahorrará tiempo para la elección de la comida, en su mayoría usuarios indecisos. Actualmente, no existe aplicación móvil que posea las características de “RANDOM FOOD” que brinda los servicios de filtrado por alimentos, localización y visualización de los establecimientos de comida que brinden platos hechos con los ingredientes elegidos por el usuario.

La persona indecisa, que en este caso serían aquellas que no se deciden por una comida en especial, suelen demorar en la elección de la comida, el tiempo de atención, los problemas relacionados a pedir órdenes por teléfono. Saber el número del local y cuáles son las opciones del menú, siempre son inconvenientes. Por cual consideramos desarrollar esta aplicación móvil que cumpla con este requerimiento, y a su vez permita promocionar, los restaurantes afiliados a la aplicación, con la eficiencia en el servicio al cliente, lo que a futuro ayudará en el desarrollo y crecimiento tanto del restaurante como de la aplicación.

Este servicio que se brinda es fácil de adquirir, ya que es una aplicación para Smartphone y/o Tablet. La descarga será rápida dependiendo de la velocidad de conexión a internet. También beneficiará a los restaurantes afiliados a esta aplicación, ya que obtendrán ingresos por el aumento de los comensales gracias al aplicativo.

Los beneficios que ofrecerá la aplicación móvil serán mostrar información actualizada referente a los restaurantes, los productos disponibles, mostrará el aporte nutricional del plato en referencia, historia del mismo, y comentarios de usuarios que hayan asistido a dicho restaurante, las promociones, Todos los aspectos mencionados estarán debidamente estructurados para que sea de fácil entendimiento y manejo por parte del cliente.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para poder desarrollar el Proyecto de Software “Random Food”, se tomó en cuenta la recopilación de información obtenida por parte del equipo de trabajo. A partir de dicha investigación, se obtuvo las especificaciones del hardware y software más adecuado para el desarrollo e implementación del proyecto a realizar. Luego, se seleccionó a un grupo de usuarios (estudiantes de la UPN), a los que se le realizó una encuesta para saber más respecto a la frecuencia de uso de sus dispositivos móviles, cuál es el modelo o marca de su celular, qué versión de S.O. tiene, cuales son los restaurantes que más concurren, y con qué frecuencia hacen compras mediante apps descargadas de la App Store o Play Store y por último si la idea de aplicativo les parecía interesante, si la usarán, con qué frecuencia, si la recomendarían a otras personas.

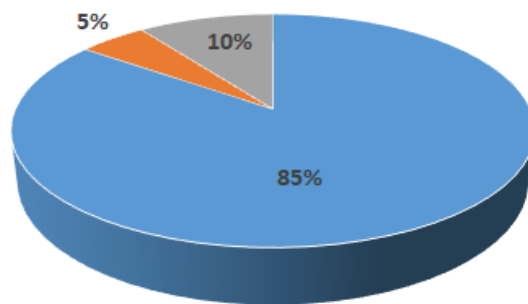
RESULTADOS

Para este trabajo de investigación se procedió a la realización de una encuesta a 100 alumnos de la Universidad Privada del Norte, la cual consta de 10 preguntas. Dicha encuesta se realizó para obtener datos del público objetivo (estudiantes de la UPN de los Olivos), los cuales son personas entre 18 y 35 años de edad. A mitad de la encuesta se procedió a mostrar la app y sus funciones, de esta manera se hicieron preguntas acerca de la aplicación para saber qué opinaba el público. A continuación se muestra

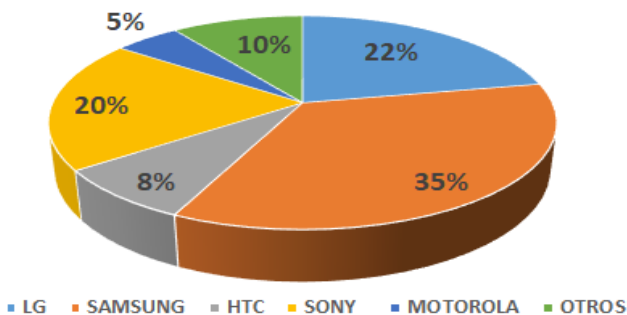
los

resultados:

¿Qué tipo de dispositivo móvil utiliza más veces al día?

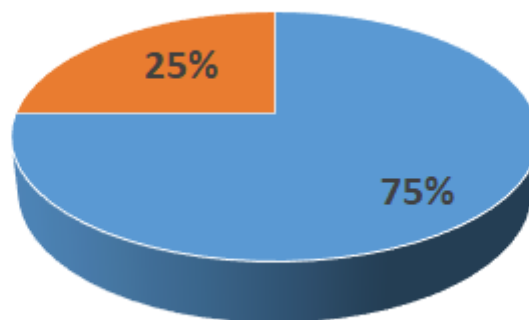


¿Qué marca de celular utiliza?



Fuente: Propia

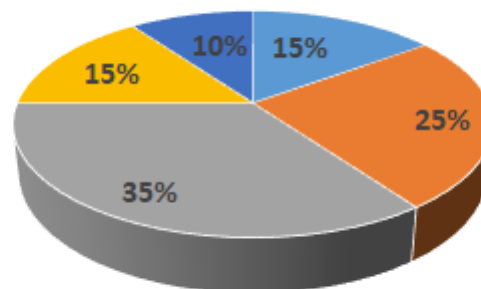
¿Utilizas apps para comprar o adquirir servicios?



Fuente: Propia

■ Si ■ No

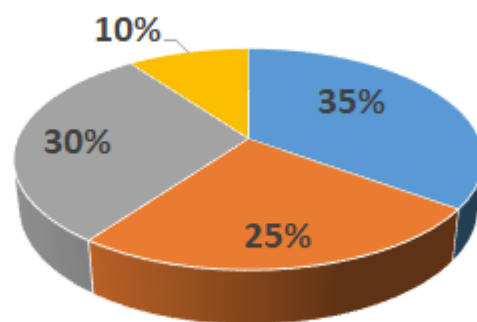
¿Con qué frecuencia compras comida por internet al mes?



Fuente: Propia

■ Siempre ■ Casi siempre ■ A veces ■ Poca veces ■ Nunca

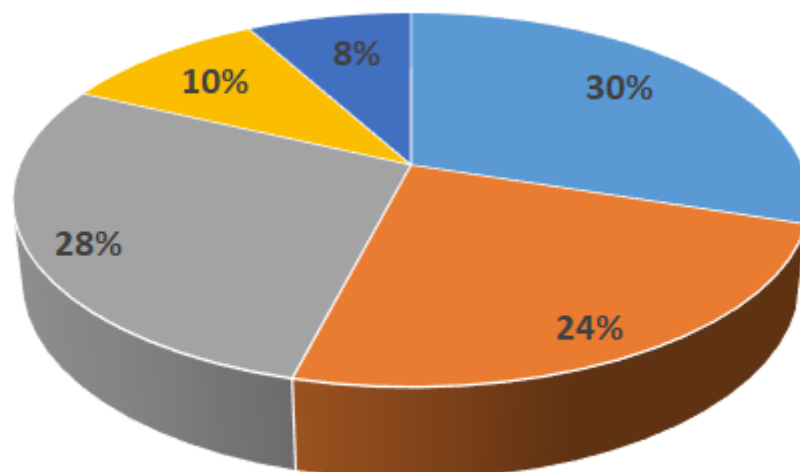
¿Qué aplicación utilizas para realizar tus compras por internet?



■ PedidosYa ■ Lima Delivery ■ Lima Orgánica ■ Otros

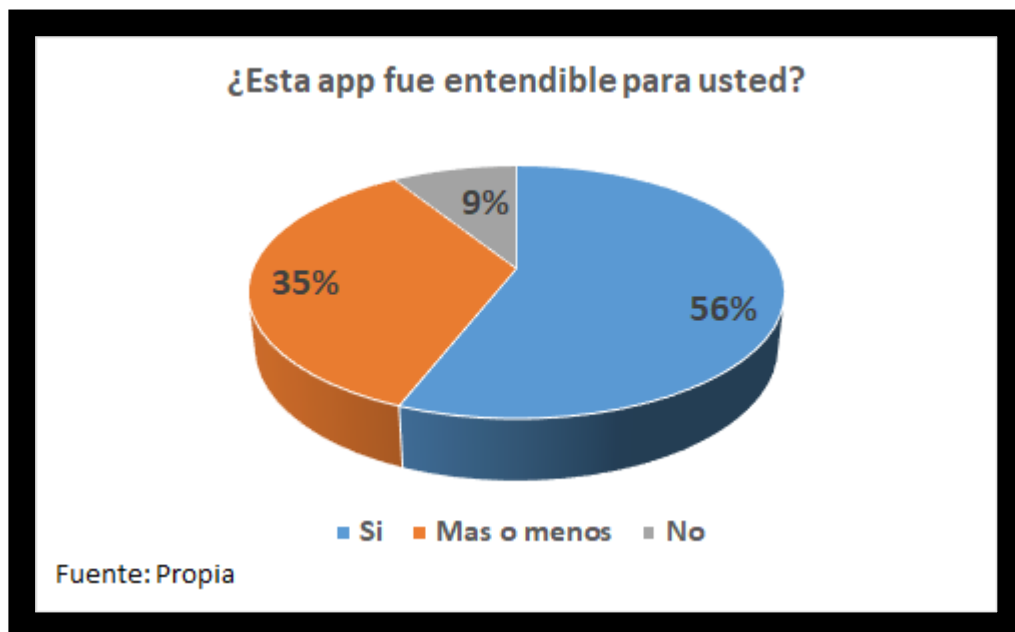
Fuente: Propia

¿Qué te pareció la app?



■ Muy interesante ■ Interesante ■ Normal ■ Poco interesante ■ Aburrido

Fuente: Propia



DISCUSIÓN

En la actualidad el mundo de la comida es un negocio que da rentabilidad; con el avance tecnológico y con el boom de los dispositivos móviles se han incorporado una gran gama de aplicativos móviles orientados al negocio de gastronomía. En una publicación del comercio detalla lo siguiente: ¿Se puede trasladar la pasión por la gastronomía peruana al terreno de las apps?

Sí, las aplicaciones se están presentando en cualquier sector económico, social, en el día a día. Es un instrumento que se está utilizando para todo. En el caso de la gastronomía, que aquí en Perú tiene importancia como reclamo turístico y cultural, hay un montón de aplicativos relacionados a la comida. Quizás no están bien vendidos y falta distribución, pero hay bastante sobre todo para pedir comida y para cocinar, y luego hay acciones de marketing de marcas concretas, como Gustos Compartidos de Nestlé, pero se puede decir que está pasando por un buen momento.

Efectivamente incursionamos en un mundo competitivo lo que buscamos nosotros es mostrar algo diferente a lo que comúnmente vemos integrado: la selección de comida aleatoria, que lugares recurrir y la facilidad del manejo del aplicativo.

Compartimos también lo que dice Juan Manuel Cuya en una publicación en el diario gestión en donde resalta que la creación de aplicación móvil dependerá de las versiones que tendrá

tu aplicación móvil. "Generalmente cuando una compañía desea lanzar su aplicativo, primero es en Android. Debido a diversos factores: Uno que la mayoría de personas utiliza Android y dos porque es más sencillo encontrar un desarrollador de Android", puntualizó el consultor de IBM.

Por otro lado, el especialista destacó que las aplicaciones que hoy son tendencia en el Perú son aquellas que brindan un servicio y facilitan la vida de los usuarios, así como las apps de la SUNAT o de los bancos.

"Una compañía que no ingrese su mercado a una aplicación móvil, tiene una gran desventaja en el mercado", puntualizó.

CONCLUSIONES.

- La idea que impartimos nos resultó de la necesidad y las indecisiones de muchas de las personas que suelen presentar a la hora de comer o la elección de un plato de comida.
- Nos enfocamos a los estudiantes de la UPN, ya que estaban al alcance de nuestro estudio, es decir, la facilidad para realizar nuestra investigación.
- Encontramos una viabilidad en la encuesta gracias a que nuestra encuesta arrojó un porcentaje mayor al 50% en la idea que hemos propuesto en este artículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gestión, R. (2017). *¿Cuán rentable es hacer un app en el Perú?*. [online] Gestion. Available at: <https://gestion.pe/tecnologia/rentable-app-peru-114307> [Accessed 29 Nov. 2017].
- MY APP. (2017). *MY APP FOOD - Crear aplicación móvil para restaurantes*. [online] Available at: <https://www.myapp.net/es/metier/my-app-food-3/> [Accessed 29 Nov. 2017].
- U., M. (2017). *La técnica de la encuesta*. [online] METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN. Available at: <https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2010/11/19/la-tecnica-de-la-encuesta/> [Accessed 29 Nov. 2017].
- RR.HH., U. (2017). *Encuesta, tipos y procedimiento de uso en investigación de mercados*. [online] GestioPolis - Conocimiento en Negocios. Available at: <https://www.gestipolis.com/encuesta-tipos-y-procedimiento-de-uso-en-investigacion-de-mercados/> [Accessed 29 Nov. 2017].