**PRIMERA PÁGINA:**

**COMI COMI**

CERVERA AYALA KEVIN FELIPE

GUTIERREZ GARCIA KATHERINE JULIANA

MONROY MALAGON MAYERLY ANDREA

MONTENEGRO LOPEZ VALERIA

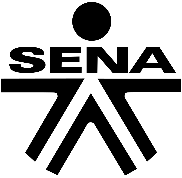
COLEGIO DISTRITAL CEDID SAN PABLO

SENA - CENTRO DE MATERIALES Y ENSAYOS

PROGRAMACION DE SOFTWARE

BOGOTÁ DC

2022



**SEGUNDA PÁGINA:**



**COMI COMI**

CERVERA AYALA KEVIN FELIPE

GUTIERREZ GARCIA KATHERINE JULIANA

MONROY MALAGON MAYERLY ANDREA

MONTENEGRO LOPEZ VALERIA

PROYECTO PARA OPTAR AL TITULO DE TÉCNICO EN

PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE

ASESORES DEL PROYECTO

(Instructor Emprendimiento)

(Instructor Técnico)

(Docente del colegio)

COLEGIO DISTRITAL CEDID SAN PABLO

SENA - CENTRO DE MATERIALES Y ENSAYOS

PROGRAMACION DE SOFTWARE

BOGOTÁ DC

2022

**TERCERA PÁGINA: ABSTRACT**

El aplicativo web que esta trabajando nuestro grupo esta enfocado en la facilitación y ahorro de

tiempo a la hora de alimentarnos, ya que este nos permitirá hacer entregas a domicilios, reservas,

claro no solamente reservas para una mesa, sino que también el platillo a comer, esto logrará que

el usuario pueda tener todo a la mano con tan solo un click, o el partner que es el vendedor

aumente sus ventas cuando su cliente llegue directamente a comer en vez de ordenar, y claro

cabe aclarar que se podrá pagar en efectivo o con tarjeta.

Para elaborar este proyecto, primero nos preguntamos en qué le agrada alas personas en general

y cómo podemos ayudar, así que pensamos en que nos gusta tener todo siempre a nuestra

disposición, así nació la idea de colocar reservas, domicilio y claro pago en tarjeta, cabe resaltar

que también se espera que con este aplicativo web seamos capaz de crear un fuerte vínculo

cliente-partner.

**CUARTA PÁGINA:**

**Tabla De Contenido**

1. ACERCA DE……………………………………………………………
2. II. ACCESO AL SITIO WEB………………………………………
3. III. USO DEL SITIO WEB………………………………………

III.2 ¿Quiénes somos?..........................................................................

III.3 Catálogo de Artículos……………………………………………….

III.4 Marcas Registradas…………………………………………………

III.5 Promociones………………………………………………………….

III.6 Contacto………………………………………………………………

III.7 Ubicación……………………………………………………………...

III.8 Soporte…………………………………………………………………

III.9 Grupo Medina…………………………………………………………

IV. ANEXOS…………………………………………………………………

**QUINTA PAGINA:**

**La presente introducción se refiere al tema de comercialización mediante reservas donde la gente podrá reservar no solo su mesa, sino que su plato también para poder así evitar el gasto del tiempo del usuario y provocando ganancias al partner** **La característica principal de este aplicativo web es la falta de apoyo por parte de usuarios. Para solucionar este problema es necesario hacer publicidad de nuestro aplicativo web así para obtener un apoyo para el aplicativo** **Se puede promocionar por medio de afiches y/o campañas publicitarias también podríamos hacerla nosotros mismos pasando por diferentes establecimientos. Cabe resaltar los gastos que se van a proporcionar para esto**

1. DELIMITACION DEL PROBLEMA: TIEMPO:

INTRODDUCCION:

Generalmente las personas pierden tiempo realizando sus pedidos, tiempo valioso tanto para el cliente como para el restaurante que necesita que la entrega de los platos sea eficaz y así evitar la congestión en el sitio… Por otro lado hay microempresas y emprendimientos a los que les hace falta visualización en el mercado.

DESARROLLO:

☺Aportes:

-Reducir gasto del tiempo

- Aporte a la comodidad

-Ayuda en la movilidad

☺Inconvenientes:

-Trancones

-Contaminacion

-Falta De Visualizacio

☺Manera Detallada Aportes:

-Reducir gasto del tiempo= Al reservar el lugar y el plato a degustar beneficia al cliente y al partner

- Aporte a la comodidad= Permite a las personas recibir sus productos en la comodidad de su hogar

-Ayuda en la movilidad = Reduce las distancias a recorrer del punto de donde usted se encuentra al

restaurante que cumpla con sus espectativas gracias a sus sugerencias por cercania

CONCLUSION:

Al perder gran parte del tiempo realizando los pédidos tanto el cliente como el restaurante se ven

afectados por lo tanto nuestro aplicativo web tiene la finalidad de solucionar dicho problema

implementando el servicio de reservas, pedidos, y domicilios mientras se genera un vinculo de

conexionentre el cliente y el restaurante ahorrando tiempo valioso.

1. PREGUNTA DE INVESTIGACION: ¿Cómo seria posible aumentar el ahorro de tiempo y mejorar la comodidad de las personas debido al trafico de nuestra ciudad?
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION: OBJETIVO GENERAL

Agilizar y reducir los tiempos de espera al momento de pedir, recibir e ingerir los alimentos..

1. JUSTIFICACION:
2. INTRODUCCION:

La mayoria de personas pierden su tiempo en algo tan fundamental lo cual es poder comer algo en un restaurante que les guste, pero a veces hay algo que lo impide ya sea las largas filas que hacen para poder retirar efectivo o ya sea que se mantenga esperando en el restaurante, lo que inclusive habiendo problemas para realizar algo tan sencillo como un pedido al no querer salir, y es importante en el punto de vista de poder ser un punto de apoyo virtual sin tener que salir de su hogar o tal vez sea el caso de que salgan sin haber problema alguno, ya que la reserva tanto de lugar como el platillo y el pago atraves de tarjeta, tratara de aliviar un poco la molestia y/o la confusion logrando asi que nuestros clientes y partner’s formen un vinculo.

1. DESARROLLO:

☺ Uno de Nuestros aportes principales, el cual es que se pueda adquirir y proporcionar nuevos conicimientos sobre el mercado alimenticio y asi compartirla con nuestros partners y usuarios, tambien informar sobre donde nos pueden contactar,informacion sobre nuevos platos, restaurantes vinculados y noticias relacionadas sobre la comida, mas que este aporte principal es poder informar a nuestros clientes lo facil que se puede manejar y tener todo con tan solo un click.

☺Resolver la problemática principal que nos llevo a realizar este proyecto es el “tiempo”, ya que como se le menciona, se pierde tiempo valioso al querer comer algo y no se pueda, porque el sitio esta muy congestionado o no te agrada alguna u otra cosa del lugar, no pudiendo pasar un rato agradable comiendo o incluso no llegar a entrar a tu restaurante favorito, la siguiente problemática es la “contaminacion”, y se preguntaran porque , bueno, cuando las personas salen en sus automoviles al restaurante de su preferencia, se genera material toxico y se quiere lograr que se emita menos ese material, y se implementa el servicio a domicilio ya que tanto el cliente como partner esten de acuerdo y el cliente deguste su comida en casa sin ningun tipo de problema y claro pudiendo pagar con tarjeta y no hacer las largas filas en el banco para retirar efectivo.

1. CONCLUSION:

☺Le sirve fundamentalmente a nuestros usuarios dandoles una alternativa que puedan usar cuando salgan de viaje, quieran comer algo en casa con su familia, a nuestros partners aumentando sus ganancias y aunque sus restaurantes no sean bien conocidos y/o recomendados con la ayuda de nuestro aplicativo puedan ser mas conocidos y recomendados debido al gusto y opinon de nuestros cientes al visitarlos.

☺La pertinencia mas que todo seria de nosotros a nuestros queridos clientes y partners ya que ellos serian los mas beneficiados en este aplicativo mas que nosotros ya que esto se entendria mas como una conexión a partir del tiempo que se pierde, las congestiones en restaurantes, la contaminacion, y disgusto en algunos sitios si fuese el caso, y la lejania para encontrar un restaurante a tu comodidad.

DESARROLLO DEL TRABAJO

TÍTULO

1. **Introducción** (es un texto que responde a las preguntas de ¿qué? ¿cómo? Y ¿poor qué? Página 5 del manual instructivo)-
2. **Planteamiento del problema**
   1. Descripción del problema (es lo que aparece como delimitación del problema en las páginas 6 y 7 del “MANUAL INSTRUCTIVO PARA PROYECTOS”)
   2. Formulación del problema (pregunta ¿Qué, ¿Cómo, ¿Cuándo?,¿Por qué?, ¿Para qué?, ¿Dónde?) (páginas 7 a 9 del “MANUAL INSTRUCTIVO PARA PROYECTOS”)
3. **Justificación (**páginas 10 del “MANUAL INSTRUCTIVO PARA PROYECTOS”)
4. **Delimitación**
   1. Alcance Del Proyecto (Enunciado)
   2. Cronograma Del Proyecto

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actividad | Ene | Feb | Mar | Abril |  |  |  |  |  |  | Octubre | Noviembre |
| Formulación del proyecto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Plantemiento del problema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Diseño de base de datos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sustentación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ajustes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* 1. Delimitación Técnica (Exponer las Herramientas usadas)

1. **Objetivos (**página 9 del “MANUAL INSTRUCTIVO PARA PROYECTOS”)
   1. Objetivo general del proyecto
   2. Objetivos específicos (3 mínimos - Deben ir en infinitivo)
2. **Estado del arte** 
   1. Antecedentes (Proyectos o aplicativos que se encuentren en la WEB de la temática del proyecto) Buscar 3 o 5 trabajos en los que se haya trabajado la misma temática del aplicativo WEB mencionarlas así: Título, objetivo y funcionamiento.
   2. Marco Teórico (Incluyendo definiciones sobre las herramientas a usar)
   3. Marco Conceptual (Glosario técnico del marco teórico)
3. **Diseño metodológico** 
   1. Análisis del sector
   2. Análisis del mercado
   3. Análisis de la competencia
4. **Estrategias de mercado** 
   1. Concepto del producto o servicio
   2. Estrategia de promoción
   3. Estrategia de publicidad
   4. Estrategia de distribución. (Adicional se presenta el Brochure con el nombre del proyecto, slogan, con todas las estrategias, direcciones y teléfonos y contactos usando redes sociales y manejar el mismo color en todos los procesos y que vaya acorde a todos los productos, tarjeta de presentación personal y pantallazo de la página web)
5. **Estructura técnica del proyecto**
   1. Ficha técnica, Diagramas, Costos, Precio
   2. Aspectos financieros: Balance general, Estado de Ganancias y Pérdidas, Indicadores Financieros y económicos y flujo de caja
   3. Diseño organizacional: Organigrama y manual de funciones
6. Recolección de datos y análisis de la información (se explica la forma y los instrumentos utilizados para recolectar la información y desarrollar los requerimientos funcionales del aplicativo)
   1. Análisis de la información (se muestra la explicación de los instrumentos realizados y los resultados obtenidos en cada respuesta)
7. **Base de datos** 
   1. Modelo relacional: Diagrama del modelo relacional
   2. Diccionario de datos
8. **Aplicativo WEB**
   1. Requerimientos funcionales (se escribe el listado de los requerimientos funcionales del aplicativo WEB)
      1. Diagramas de casos de uso (se realiza el diagrama de casos de uso de cada requerimiento funcional)
      2. Diagramas de estado (se realiza el diagrama de estado de cada requerimiento funcional)
   2. Matriz CRUD: Script de la base de datos y código fuente (explicar cada parte de código)
   3. Implementación (se muestran pantallazos de la implementación del aplicativo y su explicación)
9. **Promoción de buenas prácticas**
   1. Prácticas seguras y saludables: ( describa brevemente aquellos riesgos presentes durante las actividades propias de su especialidad, proponiendo las estrategias o buenas prácticas para evitar incidentes o algún daño orgánico o que afecte el bienestar de la persona).
   2. Conservación ambiental: ( primero identificar aquellos aspectos ambientales que se relacionan con su especialidad, y los impactos tantos positivos como negativos que puede afectar al medio ambiente, resaltando las medidas que se pueden tomar para minimizar el daño ambiental y permita un desarrollo sostenible).

**Conclusiones y recomendaciones**

**Referencias Bibliográficas**

**Spartan, G. (2022). PC builder: las mejores páginas para armar tu PC. Recuperado el 24 de marzo de 2022 de** [**https://spartangeek.com/blog/pc-builder-las-mejores-p%C3%A1ginas-para-armar-pc-gamer**](https://spartangeek.com/blog/pc-builder-las-mejores-p%C3%A1ginas-para-armar-pc-gamer)

**ANEXOS**

* **Manual técnico**
* **Manual de usuario**
* **Encuesta**

**SIGUIENTE PÁGINA:**

**INDICE DE FIGURAS**

…

**SIGUIENTE PÁGINA:**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**NOTA: CONSIDERACIONES ADICIONALES:**

➢ Se debe entregar una copia en medio magnético así:

* + Base de Datos
  + Códigos fuentes
    - Carpetas (formularios, conexiones, CSS, imágenes, sonido, videos, etc.)
  + Monografía o Trabajo final
  + Manuales -De usuario, instalación, diagramas UML y demás documentos necesarios para la entrega del proyecto final -