

Definición de la Aplicación

Nuestro proyecto fue basado en la información tomada en un estudio hecho en el campus de ciencias sociales de la UADY en el segundo semestre del año 2014, en este estudio nos muestran como la mayoría de los estudiantes del campus carecen de buenos hábitos alimenticios al igual que no muchos de los estudiantes tienen el tiempo necesario para darse a la tarea de checar el contenido nutricional de sus alimentos.

Objetivo(“Social”):

El objetivo de la aplicación y proyecto es lograr desarrollar una herramienta que se pueda ofrecer a cualquier usuario (por lo general estudiante) que tenga la necesidad de encontrar comida que cumpla con los elementos nutricionales necesario para su día a día y que estos estén de acuerdo al rango de precio que el cliente tiene, la información contenida de esta aplicación será respaldada por un nutriólogo, en ella se identificara las comidas cercanas que cumplan con calidad-precio seguida de una breve información sobre la cantidad de grasas, calorías, azúcares, proteína, etc en caso de que el usuario quiera conocer porque es la mejor opción que tiene cercana.

Esto nos motiva como primera instancia por que notamos que la mayoría de los estudiantes suelen comer en la cafetería sin saber qué productos o comidas en el menú son las mejores opciones para llevar un mejor estilo de vida, al igual que facilitara al usuario la toma de decisiones al momento de llegar a la cafetería.

Nuestra meta es lograr que los estudiantes puedan tener a su disposición alimentos que les brinden la energía, las grasas, proteínas, etc necesarias para el día a día, así mismo para crear conciencia que no todos los alimentos que consumimos diarios son necesariamente buenos para nuestra salud y crear buenos hábitos. tiempo y dinero que podría invertirse en actividades que realmente le interesen al usuario.

Misión:

Brindar una aplicación de calidad, eficiente y eficaz que el usuario comprenda su funcionamiento a la perfección y logre ayudar al usuario a poder administrar su tiempo de manera más productiva y ayude a su economía.

Visión:

Lograr que la aplicación sea reconocida a nivel internacional por brindar la mejor experiencia al usuario y contribuir en su día a día.

Identificación de Usuarios:

Los usuarios primarios identificados para este sistema son:

Los estudiantes del campus de ciencias exactas de la UADY como principal usuario de los servicios a dar por el sistema.

Los empleados del campus de ciencias exactas de la UADY, más específicamente este tipo de usuario se centra en, pero no está limitado a, el cuerpo docente de las facultades que constituyen el campus.

Explicación Sistema:

El sistema consiste en una aplicación hecha para conocer comidas que se encuentran cercanas (partiendo de tu ubicación actual), la manera en la que se mostrará es por medio de un mapa en donde podrás ver las cafeterías, restaurantes y franquicias cercanas, de ahí el usuario podrá seleccionar cualquiera de estos lugares, seguido se le mostrará las comidas que contengan los requerimientos nutricionales partiendo de estos parámetros:

- Edad: 18 - 26
- Sexo: Masculino - Femenino

Teniendo en cuenta estos parámetros, al usuario se le mostrará los alimentos que cumplan con estos parámetros según los requisitos nutricionales dados por un nutriólogo.

Nota: Esta aplicación no contará como sustituto de una dieta o ida nutriólogo ya que esta solo será una herramienta para identificar las comidas necesarias para controlar los nutrientes necesarios según los parámetros.

El usuario podrá filtrar los resultados dados por la aplicación por categoría:

- Desayuno
- Comida
- Cena
- Snack

Al igual que por el rango de precio de las comidas, esto se hace debido a que no muchos estudiantes cuentan con suficiente dinero para pagar por porciones completas en las cafeterías, restaurantes, etc.

Una vez seleccionado la comida (o producto) se le mostrará al usuario la información nutricional en caso de que el usuario quiera conocer porque la comida seleccionada es la mejor opción para él.

Sistemas similares:

La mayoría de las propuestas implementadas para la solución de los problemas alimenticios que se dan en México con relación al uso de la tecnología para la mejora de esta problemática son aplicaciones móviles. De igual manera se encontrar una serie de propuestas que se centran en un problema de salud en específico, por ejemplo, diabetes, enfermedades del corazón o de los riñones, pero por su naturaleza centralizada en un solo problema fueron descartadas.

Las dos aplicaciones principales similares a nuestra propuesta fueron Fooducate y MyRealFood que fueron ampliamente explicadas en el documento de servicios y aplicaciones similares. En resumen estos dos servicios cuenta con características para saber el contenido nutrimental de los alimentos así también como una representación gráfica de lo saludable de tu

dieta, además de contener recetas y metas par que el usuario vea su progreso en el cuidado de su dieta.

Elementos de innovación:

En la actualidad no existe alguna aplicacion parecida a esta, que te pueda ayudar a elegir las mejores opciones cercanas para comer.

La mayoría de aplicaciones parecidas a esta son para medir las calorías consumidas en tu vida diaria o para establecer ciertas dietas dependiendo de las datos que ingreses.

Esta aplicación está pensado para estudiantes que no tienen tiempo para checar los valores nutricionales de sus comidas y algunos no cuentan con dinero suficiente para pagar una porción completa de comida en la escuela, esto les puede dar alternativas de qué comer cerca de donde estén con comidas que tengan Calidad/Precio.

Motivación:

Ayudar a los estudiantes a tener un mejor estilo de vida y que tengan conciencia de lo que consumen en su dia a dia.

Metas:

- Ayudar a los usuarios a encontrar comidas que cumplan con los requerimientos nutricionales
- Hacer que los usuarios de la aplicación identifiquen porque las comidas mostradas son las mejores opciones cercanas .
- Lograr crear una interfaz limpia e intuitiva sin sobre posiciones de módulos de la app, que logre enganchar al usuario a usarla, mostrándole sólo lo que necesita de la aplicación para lograr no confundirlo y así poder tener una buena experiencia de usarlo.

- Lograr en el ámbito de publicidad llegar a las persona de la escuela y ciudad de manera efectiva para incentivarlos a usar la comunidad y hacerles ver las ventajas del producto.

Expectativas:

- De alumno (Alto impacto, alto interés): La aplicación será de mucha utilidad para los alumnos de escuelas preparatorias y universidades que frecuenten comer en la cafetería de la escuela y que cuenten con un smartphone y datos para conectarse a internet, por lo tanto debe ser una herramienta fácil de usar, con un alto contenido de información de interés para el usuario, y que mantenga al usuario conectado constantemente con información que ayude a elegir las comidas con un buen contenido nutricional.
- De un dueño de cafetería(Alto impacto, bajo interés): La aplicación no es de interés como tal para un dueño de cafetería, pero su impacto es alto debido a que puede repercutir en los productos que serán mas vendidos por el contenido nutricional y el precio de este producto.
- De un padre de familia (Alto impacto, alto interés): La aplicación será de mucho impacto para los padres de familia, por que, así sabrán que sus hijos tienen mejores opciones para comer en los lugares que este vaya

Requisitos funcionales:

- El usuario realiza su registro mediante un formulario con información general (Nombre, edad, correo, ocupación, lugar donde estudia/trabaja) o con su cuenta de Facebook, Google o Twitter.
- El usuario podrá ingresar manualmente los lugares que frecuenta.
- El usuario podrá hacer un filtrado de las comidas (Precio/ categoría).
- El usuario será capaz de ver su ubicación a tiempo real y ver las comidas más cercanas.
- Al usuario se le otorgará una breve descripción de los contenidos nutrimentales de la comida seleccionada
- El usuario podrá ver a qué hora cierra el lugar en donde venden esa comida.
- La aplicación debe estar disponible para Android y IOS.

Restricciones:

- La aplicación funciona principalmente con la investigación hecho previamente en los lugares investigados, por el momento solo será en el campus de ciencias exactas de la UADY.
- La aplicación no tendrá actualización en tiempo real de la cantidad de comidas disponibles, estos están sujetos a las situaciones reales.
- La aplicación no está ligada a ningún restaurante, cafetería o empresa, y por lo tanto no tiene control alguno sobre algún cambio.

Requisitos no funcionales:

- Aplicación amable con el usuario.
- Rapidez
- Confianza
- Portabilidad