



**Tema**  
**PERFIL DEL PROYECTO PARA  
EMPRESA “EL MANABA”**

**Autores**

**Kerly Yomira Briones Ullon**  
**Keila Liceth Japon Balcazar**  
**Luis Miguel Llumiquinga Llumiquinga**  
**Karen Lizbeth Tacoaman Soria**  
**Geovany Nelson Toaquiza Puco**

**Tutor:** Ing. Efraín Fonseca Carrera

**Fecha:** 20 de agosto del 2023

**PERFIL DEL PROYECTO**

<b>1. Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Planteamiento del problema.....</b>	<b>3</b>
2.1    Formulación del problema .....	3
2.2    Justificación.....	3
<b>3. Sistemas de Objetivos.....</b>	<b>4</b>
3.1    Objetivo General.....	4
3.2    Objetivos Específicos .....	4
<b>4. Alcance .....</b>	<b>4</b>
<b>5. Marco teórico .....</b>	<b>4</b>
5.1    Metodología (Marco de trabajo 5W+2H) .....	6
<b>6. Ideas a defender.....</b>	<b>7</b>
<b>7. Resultados Esperados .....</b>	<b>7</b>
<b>8. Viabilidad.....</b>	<b>7</b>
8.1    Tecnología.....	8
8.1.1    Hardware.....	8
8.1.2    Software .....	8
<b>9. Planificación para el cronograma .....</b>	<b>9</b>
<b>10. Referencias.....</b>	<b>9</b>

## **1. Introducción**

El presente caso de estudio nos conlleva a tratar sobre la necesidad de llevar un negocio a la era digital en donde podemos darnos cuenta que todo se maneja ahí en la actualidad, para dar continuidad al negocio y de esta forma evitar el cierre.

La era digital nos gobierna desde hace muchos años atrás, pero a raíz de la pandemia que nos causó el Covid 19 nos obligó a dar un gran salto y a sumergirnos en ella de manera obligatoria.

Trataremos de generar una plataforma digital que esté acorde a los requerimientos actuales para que la presentación de productos esté disponible en cualquier dispositivo que tenga acceso a internet.

## **2. Planteamiento del problema**

### **2.1 Formulación del problema**

La empresa "El Manaba" es una cadena de restaurantes que se ha visto afectada por la pandemia de COVID-19. Han experimentado cierres parciales o permanentes de sus locales, lo que ha llevado a una disminución en su clientela y a la pérdida de importantes proveedores. La situación actual requiere que "El Manaba" tome medidas para adaptarse a los cambios del mercado y encontrar nuevas formas de ofrecer sus servicios. Para sobrevivir y mantener su presencia en el mercado, necesitan una solución que les permita gestionar los platillos y menús que ofrecen, generar pedidos en línea y administrar a los clientes registrados.

La implementación de una aplicación web sería una solución clave para abordar esta problemática y ayudar a "El Manaba" a enfrentar los desafíos actuales, brindando a sus clientes una experiencia de compra en línea y asegurando la continuidad de su negocio

### **2.2 Justificación**

En la actualidad gracias a un equipo tecnológico que tenga acceso a una red de internet se puede realizar prácticamente todo desde una simple consulta de una información desconocida hasta la adquisición de cualquier implemento sea de hogar, vestimenta, alimentación o automotriz. Facilitando de esta manera a los microempresarios a ser conocidos en el mundo digital. Como logramos todo esto, gracias a una página web, redes sociales o una aplicación descargable desde cualquier celular.

### 3. Sistemas de Objetivos

#### 3.1 Objetivo General

Crear una página web que nos permita la visualización de los productos ofertados por la empresa “El Manaba” mediante la implementación de código HTML, JavaScript y CSS para lograr que dicho restaurante sea más conocido a nivel nacional.

#### 3.2 Objetivos Específicos

- Realizar las configuraciones necesarias para que el dueño tenga acceso directo a todos los contactos que se ingresaran mediante los diferentes enlaces de la página web.
- Tener una pantalla principal en la que se visualice una breve reseña histórica del restaurante “El Manaba”
- Generar un menú interactivo el mismo que nos permita un fácil acceso a los diferentes menús ofertados
- Creación y configuraciones de las redes sociales para el restaurante “El Manaba” y enlazarlas a los contactos en la página web.

### 4. Alcance

Nuestra página web se encargará de presentar, enlazar y ubicar los diferentes productos ofertados, así como el contacto de la persona encargada. La página web estará enfocada a la población en general que tenga acceso a un dispositivo electrónico con acceso a internet.

### 5. Marco teórico

**¿Qué es un IDE en programación?** (Ingeniería y tecnología, 2021)

IDE es el acrónimo del término inglés Integrated Development Environment o, lo que es lo mismo, Entorno de Desarrollo Integrado. Es el escenario digital utilizado en programación para desarrollar aplicaciones, juegos... Es imprescindible tanto en el ámbito del Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW) como en el Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM). Hace que la tarea del programador sea más sencilla, gracias a las herramientas que tiene incorporadas, como compiladores, depuradores o bibliotecas, y esto se traduce en un aumento de la productividad.

**¿Cuáles son las características de los entornos de desarrollo?**

Cualquier IDE debe tener una serie de características básicas que garanticen que la experiencia del usuario será satisfactoria. Todo IDE debe contar con:

- **Editor de código.** Se trata de un editor de texto creado exclusivamente para trabajar con el código fuente de programas informáticos.
- **Compilador.** Un programa encargado de traducir las instrucciones en código fuente,

escritas en lenguaje de programación, a código objeto, el único lenguaje que el ordenador entiende.

- **Depurador o debugger.** Un programa que permite probar y buscar errores en otros programas.
- **Linker.** Es la herramienta con la que combinar diferentes archivos de código fuente para convertirlos en un único fichero ejecutable.
- **Refactorización de código.** Proceso en el que se recurre a funciones como el reformato o la encapsulación para mejorar el código fuente.

## Principales IDEs

El abanico de IDEs es muy amplio. Decantarse por uno u otro dependerá básicamente de las exigencias y necesidades de cada programador, que puede utilizar IDEs diferentes para trabajos distintos. Entre las alternativas más utilizadas y mejor valoradas están:

### Eclipse

Eclipse es, probablemente, uno de los IDEs más utilizados y la clave está en que se trata de un entorno de desarrollo integrado de código abierto y multiplataforma. Desarrollado por IBM en su inicio, hoy lo gestiona la Fundación Eclipse, una entidad legal sin ánimo de lucro. Cada año cuenta con una versión actualizada que incluye una enorme biblioteca de plugins que permiten desarrollar todo tipo de aplicaciones, empleando Java, JSP, C, C++, Python, Ruby, PHP...

Cuenta con una lista de tareas y un editor de texto que muestra el contenido del fichero en el que se trabaja, la compilación se lleva a cabo en tiempo real y, a medida que se va avanzando en el diseño, su asistente propone una serie de recomendaciones para solucionar errores y optimizar códigos.

### NetBeans

NetBeans es otro IDE de código abierto y gratuito, con el que crear aplicaciones empleando lenguajes como Java, PHP, C ++, HTML... Puede ejecutarse en cualquier sistema operativo y entre sus ventajas está que permite programar en Framework de Java Swing, lo que facilita el desarrollo de aplicaciones con entorno gráfico, es decir, mucho más dinámicas. También puede programar en Android, instalando los plugins necesarios. Entre sus atractivos está el manejo automático de la memoria y una interfaz de usuario muy cómoda.

### Visual Studio

Visual Studio es la apuesta de Microsoft, un IDE que ofrece al programador múltiples funciones para crear códigos, depurar errores o realizar pruebas en el desarrollo de aplicaciones con el marco .NET y en cualquier plataforma. Su editor de código es compatible con IntelliSense y su depurador funciona tanto a nivel fuente como a nivel máquina. Cuenta con un generador de perfiles de código y permite crear aplicaciones GUI, diseños web o incluso ofrece la posibilidad de utilizar su diseñador de esquemas de base de datos.

### Xcode

Xcode es el IDE oficial de Apple, creado para desarrolladores de Mac e iOS que también

facilita programar en Java. Incluye infinidad de herramientas para desarrollar software para iOS, MacOS, watchOS y tvOS. Incorpora un excelente depurador, un generador de GUI y permite el autocompletado de perfiles. También ofrece soporte para AppleScript, Python, Ruby, Swift C, C ++, Objective-C y Objective-C ++.

### **IntelliJ Idea**

IntelliJ Idea fue creado por Jet Brains y tiene dos versiones. Una, de libre descarga, la Community Edition; y otra, la Ultimate Edition, cuyo precio supera los 500 dólares de suscripción anual, pero que ofrece un periodo de prueba gratuita durante 30 días para comprobar lo que nos ofrece. Permite utilizar diferentes lenguajes de programación y trabajar con distintas versiones de software sin que afecte al desarrollo del trabajo.

### **BlueJ**

BlueJ es otro de los IDEs multiplataforma y fue creado como herramienta de apoyo a la enseñanza aunque también hace posible desarrollar software a pequeña escala. Todas sus características facilitan la labor de aprender programación orientada a objetos.

La elección del IDE condicionará el resto del proyecto. Su interfaz debe ser atractiva y sencilla. A las tres funciones clave que todo IDE debe incorporar (editor de texto, compilador y depurador) muchos añaden otras alternativas, como las herramientas de integración e implementación continuas.

## **5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)**

5W2H es una de las metodologías de gestión empresarial más utilizadas. Puede aplicarse en muchos momentos, empresas y proyectos, ayuda a responder una serie de preguntas decisivas para hacer que las acciones de un negocio sean más estratégicas y precisas. (Author, 2019)

### **¿Cuáles son los elementos principales del 5w2h?**

Cada elemento del acrónimo tiene un significado. Las 5W representan lo que sería en inglés: "Qué", "Por qué", "Quién", "Cuándo" y "Dónde", mientras que las 2H representan "Cómo" y "Cuánto".

Para aclarar todos los significados, creemos un ejemplo. Imagina que tu empresa desea aumentar las ventas y ha identificado que puede lograr esto mediante la compra de un software de automatización de marketing. Veamos cómo se podría aplicar el método 5W2H.

#### **What: ¿Qué se hará?**

La primera W significa "Qué", traducido al español. ¿Qué quieres o necesitas hacer?

#### **Why: ¿Por qué se hará?**

La segunda W significa "Por qué" en español. Aquí debe determinar por qué quiere hacerlo, por qué es necesario y por qué es relevante.

#### **Who: ¿Por quién se hará?**

La tercera W se refiere a quién tomará la acción determinada. Este punto es importante para designar a las personas responsables.

**When: ¿Cuándo se hará?**

Ahora, en el cuarto W, determinemos cuándo debe llevarse a cabo la acción. Aquí, estamos hablando de la fecha límite y esto es fundamental en cualquier proyecto. Después de todo, un plan de acción sin plazos y pasos ciertamente no ocurrirá como se esperaba.

**Where: ¿Dónde se hará?**

La quinta y última W se refiere al lugar donde debe llevarse a cabo la acción. En algunos casos, dependiendo del proyecto, este lugar puede interpretarse como el punto en el que se tomarán medidas.

**How: ¿Cómo se hará?**

La primera H significa "Cómo". En la práctica, este campo se guarda para que especifique cómo se tomará el plan de acción.

**How much: ¿Cuánto costará?**

La última letra, es decir, la segunda H, es relativa al costo de la acción. ¿Cuáles son los valores que involucran ese proyecto?

**6. Ideas a defender**

- La página web permitirá un acceso fácil e intuitivo al público en general que tenga acceso a un dispositivo electrónico con conexión a una red de internet.
- La página web debe otorgar las facilidades para un contacto con el dueño del restaurante sin ningún inconveniente.
- La página web debe estar constantemente actualizada permitiendo de esta manera la visualización de menús actualizados.

**7. Resultados Esperados**

Con la correcta implementación de la página web se espera que el restaurante “El Manaba” sea popularmente conocida logrando de esta manera el incremento de ingresos diarios y por ende mensuales, así como de una futura expansión con nuevas sucursales.

**8. Viabilidad**

Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
2	<b>Equipos de oficina</b> Intel Core i5 11va Gen, RAM 87GB, 256SSD	\$ 750.00	\$1500.00
1	Impresora Epson WorkForce WF_2860	\$ 200.00	\$ 200.00
2	<b>Software</b> Sistema operativo Windows 10	\$ 16.00	\$ 32.00
Total			\$1732.00

## 8.1 Tecnología

Para el desarrollo del proyecto planteado, se ha considerado la disponibilidad de los recursos existentes en términos de hardware y software.

### 8.1.1 Hardware

Las características mínimas del equipo de cómputo con el que se requiere para el desarrollo del proyecto y de los recursos necesarios que este implica se muestran a continuación:

EQUIPO	ELEMENTO	CAPACIDAD
Laptop	Memoria RAM	8 GB
	Disco Duro	1 T
	Procesador	Intel® Core(TM) i7-8550U

### 8.1.2 Software

**Html:** El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML) es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. Por ejemplo, sus contenidos podrían ser párrafos, una lista con viñetas, o imágenes y tablas de datos. Como lo sugiere el título, este artículo te dará una comprensión básica de HTML y cuál es su función.

**GitHub:** GitHub es un servicio basado en la nube que aloja un sistema de control de versiones (VCS) llamado Git. Éste permite a los desarrolladores colaborar y realizar cambios en proyectos compartidos, a la vez que mantienen un seguimiento detallado de su progreso. (B, 2022)

**JavaScript:** es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web, cada vez que una página web hace algo más que sentarse allí y mostrar información estática para que la veas, muestra oportunas actualizaciones de contenido, mapas interactivos, animación de Gráficos 2D/3D, desplazamiento de máquinas reproductoras de vídeo, etc., puedes apostar que probablemente JavaScript está involucrado. Es la tercera capa del pastel de las tecnologías web estándar, dos de las cuales (HTML y CSS) hemos cubierto con mucho más detalle en otras partes del Área de aprendizaje. (Coppola, 2022)

**CSS:** es lo que se llama un lenguaje de hojas de estilo en cascada y se utiliza para estilizar elementos escritos en un lenguaje de marcado como HTML. Separa el contenido de la representación visual del sitio. (B., 2022)



## 9. Planificación para el cronograma

id	Modo de tarea	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Predecesoras	Nombre de los recursos	% completado	sub 2023
1		ETAPA DE MODELADO DE NEGOCIO Y REQUISITOS	3 días	lun 22/5/2023	24/5/2023		Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	100%	
2		Selección de tema para realización del proyecto	2 días	24/5/2023	26/5/2023		Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	100%	
3		Presentación del tema para realización del perfil de proyecto	1 día	26/5/2023	26/5/2023	2	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	100%	
4		Análisis primera reunión	1 día	26/5/2023	26/5/2023	2-3	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	100%	
5		Reunión con el tutor	1 día	05/06/2023	05/06/2023	2-3,4	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	100%	
6		Realización de la introducción	1 día	07/06/2023	07/06/2023	2-3,4,5	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
7		Realización del objetivo	1 día	08/06/2023	08/06/2023	2-3,4,5,6	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
8		Avance del perfil de proyecto	1 día	10/07/2023	10/07/2023	2-3,4,5,6,7	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
9		Revisión del perfil de proyecto	1 día	11/07/2023	11/07/2023	2-3,4,5,6,7,8	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
10		Defensa del perfil de proyecto	1 día	16/07/2023	16/07/2023	2-3,4,5,6,7,8,9	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
11		Cambio en la introducción	1 día	18/07/2023	20/07/2023	6	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	
12		Mejorar redacción del perfil	4 días	21/07/2023	24/07/2023	11	Karly, Rella, Luis, Karen, Genovany	5%	

## 10. Referencias

Author, G. (20 de Junio de 2019). *rockcontent*. Obtenido de rockcontent:

<https://rockcontent.com/es/blog/metodologia-5w2h/#:~:text=5W2H%20es%20una%20de%20las,sean%20m%C3%A1s%20estrat%C3%A9gicas%20y%20precisas>.

B, G. (14 de Noviembre de 2022). *HOSTINGER TUTORIALES*. Obtenido de HOSTINGER TUTORIALES: <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-github>

B., G. (12 de Julio de 2022). *HOSTINGER TUTORIALES*. Obtenido de HOSTINGER TUTORIALES: <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-css>

Coppola, M. (2022). *HubSpot*. Obtenido de HubSpot: <https://blog.hubspot.es/website/que-es-javascript>

Ingeniería y tecnología. (06 de Julio de 2021). *Unir Universidad en Internet*. Obtenido de Unir Universidad en Internet: <https://www.unir.net/ingenieria/revista/ide-programacion/>