INFORME FINAL DE PROYECTO

NOMBRE EQUIPO: Sysmasters

INTEGRANTES EQUIPO DESARROLLADOR:

1. Garcia Chambilla Luis Mario.
2. Flores Mamani Alex
3. Coca Alvarez Mauricio Gerson
4. Alanes Ortega Kevin Eduardo
5. Introducción

En el presente proyecto se desarrolla un sistema de gestión para un salón de eventos y restaurante, que permite organizar y controlar actividades esenciales, como reservas, gestión de pedidos, manejo del personal y notificaciones de limpieza. El sistema está diseñado para mejorar la eficiencia operativa y la experiencia del cliente, proporcionando herramientas de administración y automatización de procesos clave.

1. Descripción del problema

*Descripción del problema que resuelve el curso*

En los salones y restaurantes, la gestión de actividades es un proceso complejo que involucra múltiples roles y áreas de trabajo. Actualmente, muchos establecimientos realizan estas tareas de forma manual o con sistemas no integrados, lo cual genera ineficiencias como la sobrecarga de trabajo para el personal, retrasos en la atención a los clientes, y problemas de coordinación entre diferentes áreas, como la cocina, el servicio de limpieza, y el control de eventos.

Al no contar con un sistema unificado para la **gestión de reservas, pedidos, inventarios,** **eventos**, y **personal**, se presentan dificultades para mantener la calidad en el servicio, lo que impacta directamente en la satisfacción del cliente y la rentabilidad del negocio.

*El último párrafo debe incluir descripción del objetivo como equipo*

1. Objetivo de la aplicación

*2.1 Objetivo general*

*2.2 Objetivo equipo (tema(s) asignado(s)*

1. Actores involucrados

\*Administrador

\*Cajero

\*Mesero

\*Cliente

\*Personal de limpieza

\*Chef(Personal de cocina)

\*Recursos humanos

\*Recepcionista

\*Seguridad

1. Objetivos de usuarios

**Administrador**: Gestiona eventos, controla el presupuesto, gestiona el inventario, y agenda las fechas de los eventos.

**Cajero**: Registra ventas y pedidos, lee las reservas ,asigna pedidos a delivery, y anula ventas cuando es necesario.

**Mesero**: Registra pedidos, reserva platos, actualiza pedidos,lee reservas de mesas, y gestiona la disponibilidad de mesas.

**Cliente**: Realiza reservas de mesas y platos, visualiza el menú y eventos disponibles, realiza pedidos a domicilio,realiza pagos , deja opiniones, y accede a ofertas.

**Personal de limpieza**: Recibe notificaciones de limpieza, consulta horarios, y reporta el estado de la limpieza.

**Chef**: Planifica el menú del día, consulta inventarios, y revisa pedidos y reseñas.

**Recursos humanos**: Selecciona personal, registra empleados ,gestiona turnos, horarios, y controla la asistencia del personal.

**Recepcionista**: Gestiona reservas, consulta sugerencias, recibe notificaciones de llegadas, y mantiene una lista de contactos.

**Seguridad**: Supervisa el entorno del establecimiento, controla la entrada y salida, recibe turnos de vigilancia, recibe notificacioes de disturbios

1. Requerimientos funcionales[[1]](#footnote-1)
2. Requerimientos no funcionales[[2]](#footnote-2)
3. Especificación de casos de uso o historias de usuario ------------------ desde aquí: solo lo concerniente al trabajo de equipo

ANALISIS

1. Lista de clases participantes en cada caso de uso[[3]](#footnote-3)

DISEÑO

1. Diagramas de secuencia por cada caso de uso
2. Diagrama de clases a nivel de diseño[[4]](#footnote-4) *-------------clases de todas sus unidades o módulos*
3. Arquitectura de la aplicación

*(Puntos adicionales: arquitectura del proyecto de curso)*

1. Diagrama de despliegue
2. Diseño de interfaces

1. Lista de casos de uso o historias de usuario. Diagrama de casos de uso. [↑](#footnote-ref-1)
2. Si existen [↑](#footnote-ref-2)
3. Emplear el patrón MVC [↑](#footnote-ref-3)
4. Debe incluir atributos, métodos y relaciones entre clases. Todos los integrantes del equipo aportan sus clases identificadas. [↑](#footnote-ref-4)