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*

Como equipo de desarrollo, nuestro objetivo es implementar una solución que optimice la gestión de pedidos y entregas a domicilio, así como la correcta gestión de pagos. Buscamos automatizar estos procesos para reducir los errores, mejorar la eficiencia y garantizar una experiencia más fluida tanto para los empleados como para los clientes, brindando herramientas que faciliten la operación diaria del restaurante y la coordinación de eventos.

1. Objetivo de la aplicación

*2.1 Objetivo general*

*El objetivo general de esta aplicación es proporcionar una plataforma que permita a los restaurantes y salones de eventos gestionar de manera eficiente las actividades esenciales, tales como reservas, pedidos, control de inventario, manejo de personal, y la gestión de eventos, con el fin de mejorar la experiencia del cliente y la productividad del negocio*

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

Como equipo de desarrollo, nuestro objetivo fue abordar estos desafíos mediante la implementación de módulos específicos que optimizan los procesos relacionados con la gestión de pedidos, la coordinación de entregas a domicilio y la gestión eficiente de los pagos.

En resumen, el sistema propuesto tiene como meta:

* **Automatizar la gestión de pedidos** tanto en el local como para entregas a domicilio, mejorando la velocidad y precisión en la toma de pedidos.
* **Optimizar el flujo de entregas a domicilio**, asegurando que los pedidos lleguen a tiempo y de manera eficiente, lo que se traduce en una mejora en la satisfacción del cliente.
* **Simplificar y asegurar la gestión de pagos**, reduciendo errores y tiempos de procesamiento, e integrando opciones de pago electrónico para mayor comodidad del cliente.

Con esta solución, buscamos aumentar la eficiencia operativa del establecimiento, mejorar la coordinación entre las distintas áreas y proporcionar una mejor experiencia de usuario, asegurando que los clientes puedan gestionar sus pedidos y pagos de manera rápida y sin complicaciones.

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)

**Gestión de reservas**: Los usuarios pueden realizar, modificar y cancelar reservas tanto para el restaurante como para eventos.

**Gestión de pedidos**: Los meseros pueden registrar, modificar y actualizar pedidos, mientras que los clientes pueden realizar pedidos a domicilio o para recojo.

**Gestión de personal**: El sistema permite registrar empleados, asignar turnos y gestionar las horas de trabajo del personal.

**Gestión de inventario**: Permite el control y actualización del inventario de

alimentos, bebidas y recursos utilizados en eventos.

**Gestión de notificaciones**: El sistema emite notificaciones automáticas para los usuarios relevantes sobre tareas pendientes, limpieza, eventos próximos o cambios en reservas.

1. Requerimientos no funcionales[[2]](#footnote-2)

Escalabilidad: La aplicación debe ser capaz de gestionar un volumen creciente de datos, usuarios y reservas sin afectar el rendimiento.

Seguridad: La aplicación debe asegurar la protección de los datos de los usuarios y clientes mediante encriptación y manejo adecuado de la información personal.

Disponibilidad: La aplicación debe estar disponible para su uso 24/7, con un tiempo de inactividad mínimo para mantenimiento.

Facilidad **de uso**: La interfaz debe ser intuitiva para que los usuarios puedan navegar sin dificultad y realizar las acciones necesarias sin ayuda técnica.

Rendimiento: Las respuestas del sistema, tanto en búsquedas como en transacciones, deben ser rápidas, con tiempos de carga por debajo de 2 segundos en promedio.

1. 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)