Evaluación 3: Propuesta de nueva aplicación Yummy
Cómputo Móvil

Mendoza Toledo Oscar

Agosto 2021

1 Introducción

Yummy es una aplicación móvil para hacer pedidos de comida a domicilio. Diseñada para personas que no tienen tiempo para cocinar sus alimentos y está dirigida a la venta de alimentos provenientes de empresas pequeñas para así, mejorar el sector financiero de comercios locales. La mecánica es que el usuario tenga la posibilidad de escoger para cuántos días necesitará el servicio de alimentos y además tener la posibilidad de elegir qué alimentos se incluirán en su paquete.
Con la llegada de la pandemia, las familias del mundo [2] se han visto en la necesidad de buscar formas diferentes para obtener ingresos y por esta razón han surgido miles de negocios nuevos, entre estos, la venta de comidas programadas. Sin embargo, estos negocios son manejados a través de Whatsapp o Facebook dando como resultado una organización no óptima y poca promoción entre las personas y esto lo he visto porque mis propios familiares han participado en la creación de estos negocios.

Por otra parte, la vida tan activa que llevamos ha hecho que el tiempo para preparar nuestras comidas haya disminuido, dando como resultado comidas caras, no caceras y no muy saludables. Es por esto que Yummy es la mejor opción para comer rico, bueno y barato.

Yummy promete ser un portavoz para todos estos nuevos negocios dándoles la oportunidad de promocionarse para generar el ingreso que necesiten y por otra parte brindar nuevas alternativas de comida para esas personas que no tienen el tiempo suficiente de cocinar.

2 ¿Cómo funciona Yummy?

La aplicación está dividida en 3 actores participantes: cliente, dueño del restaurante y repartidor. El cliente puede modificar su perfil, ver los restaurantes

disponibles, ver pedidos anteriores y pedir ayuda del soporte si es necesario, y pedir los paquetes dados por los restaurantes eligiendo la fecha y el horario en la que se entregarán, también puede elegir un método de pago (efectivo, tarjeta o paypal). El dueño del restaurante es el encargado de poner sus paquetes dentro de la aplicación, las imágenes y sus precios correspondientes y finalmente, el repartidor toma órdenes, cambia el estado de la orden (en proceso, en camino y entregada) y las entrega.

YummyTRUST es una opción para que los dueños de restaurantes paguen por el envío de los pedidos programados. Por ejemplo, si un usuario hace una compra de un paquete de un restaurante de 7 días, el restaurante puede agregar el costo del envío en su precio final para que el usuario no pague el envío de los pedidos y así tenga mayor calificación este restaurante.

3 Ganancias de Yummy

Yummy es una aplicación gratuita abierta para todo público, pero la pregunta es ¿De dónde obtiene dinero Yummy? Y la respuesta es que por cada pedido que se haga a un restaurante, por servicio de la aplicación, se le resta un 10 % del total de la orden, esto es para pagarle al usuario en caso de que no se haya entregado la orden correcta o para el pago de comisiones a los bancos. A comparación de otras aplicaciones, el servicio de la aplicación que se le pide a los restaurantes es muy bajo, justamente para apoyar a estos nuevos negocios y permitir que crezcan.

Existen varias aplicaciones similares, tales como B2eat, Savorly, Rappi, UberEats, DidiFood, etc. Pero la diferencia más importante es la capacidad de programar las comidas por cierta cantidad de tiempo, sin embargo, hay que tener en cuenta que Yummy necesita más fama entre las personas para que se empiece a usar de la misma forma que Uber Eats, es por esto que será promocionada en los anuncios de Facebook, Youtube, Twitter, etc. y la aplicación podrá ser usada desde cualquier dispositivo móvil que tenga acceso a la App Store o a Google Play y desgargue la aplicación, que por el momento sólo funcionará por medio de la app.

No es necesario pagar ninguna licencia ya que el servicio que ofrece Yummy se puede replicar, tal fue el caso con Uber eats, después de su lanzamiento, se popularizaron varias apps similares ofreciendo el mismo servicio. La aplicación estará registrada bajo el registro del nombre de la marca Yummy.

4 FODA

La aplicación elimina el gasto excesivo en comidas de restaurantes, es fácil y rápida de usar, además provee la compra en negocios locales dando oportunidad a cualquier persona que le guste y tenga la convicción de cocinar y preparar

menús para muchas personas y así obtengan ingresos propios. Sin embargo, sigue habiendo mucha competencia de mercado y como cualquier aplicación o sistema web, es propenso a ataques -Haciendo muchas pruebas, recopilar información de las dependencias y APIs que se usan, minimizar los permisos de uso del dispositvo, el uso de tokens y hacerle saber a los usuarios que hay apps que buscan estafarlos bajo el nombre de la misma app [1]- , y por otra parte, los repartidores no tienen un trabajo fijo, sin embargo se les da todo lo que se pague del envío.

5 Desarrollo de la aplicación

Yummy será el intermediario entre el usuario y el negocio de alimentos, por lo tanto se debe contar con una infraestructura digital sólida la cual soporte el número de pedidos, además debe contar con métodos de pago efectivos pero seguros, será necesario apoyarse de otras tecnologías tales cómo Paypal. Por otra parte, se brindarán servicios de entrega a domicilio, por lo tanto, se necesitarán los recursos del celular cómo GPS para poder brindarle información de entrega al repartidor.

Se desarrollará una aplicación nativa, ya que será para uso específico de dispositivos móviles, además la implementación de esta manera facilitará el uso de recursos del dispositivo móvil, cómo el GPS u otros sistemas de pago integrados en el sistema operativo del fabricante, cómo Apple Pay.

Así cómo existen ventajas, también existen inconvenientes, al ser una aplicación nativa se tendrá que estar actualizando constantemente para contar con los nuevos beneficios que se agregan en el sistema operativo.

La aplicación consta de una base de datos, la cuál estará en un servidor y guardará todos los datos producidos por los actores del sistema, tales como correo electrónico (que sería la llave primaria), contraseña, folio del pedido, repartidores, nombre de los restaurantes, entre otros, pero para el caso de las imágenes que subirá el restaurante, o la foto de perfil de los repartidores y clientes serán subidas a la nube, ya que es imposible que la base de datos guarde archivos tan grandes, por lo que la dependencia con la nube será mínima.

La aplicación funcionará con wifi o con datos, ya que debe acceder al servidor para obtener toda la información de los restaurantes cercanos y demás. La aplicación hará uso del GPS, la cámara (para quejas), sensores biométricos para autorizar compras (depende del sistema operativo). La aplicación interactúa con Facebook y Google para facilitar el registro e inicio de sesión.

Yummy tiene acceso a los datos de cuentas bancarias, ya que para hacer la compra se necesita seleccionar un método de pago.

La primera versión de la aplicación necesita mejoras, tales como mejorar los tiempos de entrega y que los clientes tengan más opciones de programar sus pedidos, como elegir fechas específicas en las que se entregan.

6 Vistas

El cliente podrá registrarse o inciciar sesión a través de su cuenta de Facebook o Google o con su correo electrónico y una contraseña tal como se ve en la figura 1 y la figura 2.

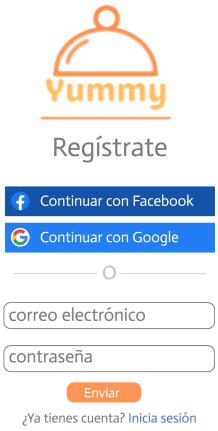

Figure 1: Registro

Figure 2: Inicio Sesión

Después de esto, se redirige a la página principal, la cual contiene los restaurantes cerca de su ubicación como se ve en la tercer figura.

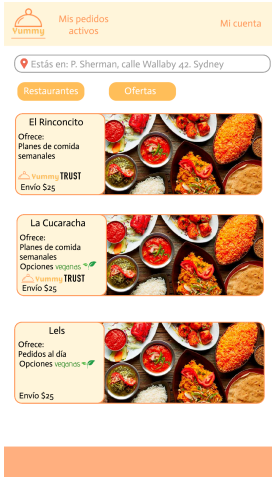

Figure 3: Página Principal

Aquí podemos filtrar los elementos al clickear en Restaurantes u Ofertas, en Restaurantes podemos buscar restaurantes en específico o comidas y en ofertas podemos ver qué descuentos tienen los restaurantes y aparecen en orden (ofertas y sin ofretas), tal como en la figura 4 y 5.

Figure 4: Restaurantes disponibles

Figure 5: Ofertas disponibles

Podemos seleccionar un restaurante para ver qué platillos ofrece, así que entraremos al de "El Rinconcito" como se ve en la figura 6.

Figure 6: El Rinconcito

Aquí vemos diferentes planes de comida, como de 7 días en diferentes presentaciones y uno de comprar sólo una vez. Elegiremos el paquete de ”7 días y más” que además, da envío gratis porque tiene YummyTRUST. Y lo que vemos es que se puede elegir cuándo iniciará el pedido y a qué hora, que en este caso es lunes a las 2 pm. Más abajo vemos que aparece el primer día de entrega en donde se puede elegir qué se quiere en entrada, plato fuerte y guarnición, postre y bebida. Aparece el platillo con una descripción y se pueden elegir diferentes opciones que propone el restaurante.

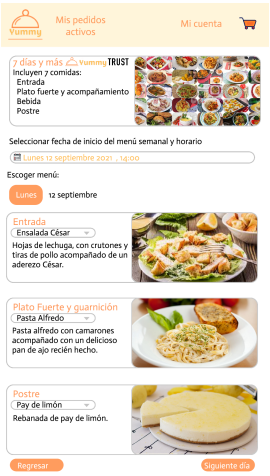

Figure 7: 7 días y más

Al clickear siguiente día vemos que ahora se puede elegir lo que querremos el siguiente día así hasta el domingo, el último día del paquete.

Figure 8: 7 días y más: Domingo

Ahora agregamos todo el pedido al carrito con el botón "Agregar pedido" y veremos lo que está en el carrito.

Figure 9: Producto agregado con éxito

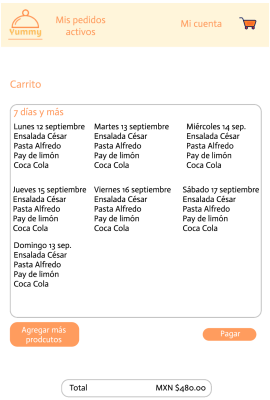

Figure 10: Carrito

Vemos que se ve el resumen de la orden y el total de lo que agregamos al carrito. Al clickear en pagar nos aparece el resumen de la orden , la dirección y el total a pagar (envío, pedido y servicio de la app). También podemos elegir el método de pago.

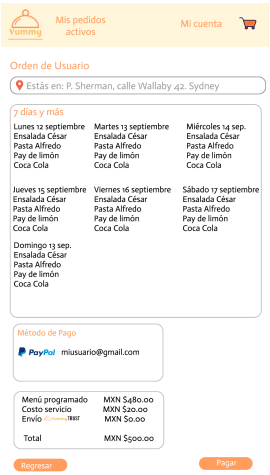

Figure 11: Total de la orden

Después de pagar nos direccionamos a "Mis pedidos activos" donde podemos ver la orden que acabamos de ordenar y que está "En proceso".

Figure 12: Mis pedidos

Daremos click a la orden y veremos que el restaurante está preparando el pedido y podemos comunicarnos con el soporte y con el repartidor encargado.

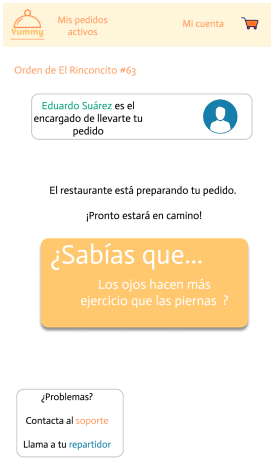

Figure 13: Orden en proceso

Finalmente podemos ver en las pestañas que podemos acceder a "Mi cuenta" en la cual puede configurar aspectos básicos como foto de perfil, hasta administrar pagos, direcciones, configurar cuenta (contraseña, email) y ver promociones.

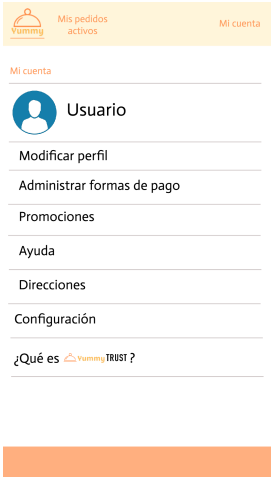

Figure 14: Mi cuenta

7 Gastos de Yummy

Se calcula que el tiempo de desarrollo será de 4 a 6 meses y el costo de desarrollo será de aproximadamente de $ 50,000.00, este precio incluye el mantenimiento del servidor y del personal.

Se seguirá la metodología SCRUM y se requiere contratar a un equipo de desarrolladores (de 4 a 5 miembros).

8 Conclusiones

La propuesta está basada en una problemática real que apareció en mi familia y pensé que sería muy sencillo programarla, sin embargo, al revisar todos los requerimientos que necesita una aplicación, me doy cuenta que no es trivial. Sobre todo para los temas de privacidad de datos, que eso puede generar un problema muy grave. Pero en general, creo que es una muy buena idea, ya que no hay muchas aplicaciones que ofrezcan las entregas programadas.

Veo necesario que un equipo de desarrolladores experimentados lleve a cabo el programa, ya que se seguirá la metodología SCRUM que tiene como objetivo entregar ciertas funcionalidades en poco tiempo (cada dos semanas) hasta que el producto esté terminado, además, la configuración del servidor es un poco compleja así que necesitaríamos a alguien que tenga experiencia en eso.

En conclusión, se debe planificar la creación de una aplicación móvil y pensar en todo lo que conlleva, ya que hay muchos aspectos que hay que cubrir para hacer la experiencia del usuario la mejor posible.

References

[1] Anónimo. *¿Cómo crear una aplicación móvil segura?* Consejo Tecnológico, 2021.

[2] Antonio M. *¿Por qué hubo un aumento de nuevos negocios durante la pandemia en Estados Unidos?* Notipress, 2021.