

Resumen Ejecutivo Emprendimiento

**Diego Murillo
Marvy Martínez
Moisés Urueña Calderón
Nancy Rojas Gordillo**

Docente
PAUL GIOVANNY MUÑOZ

**Servicio Nacional de Aprendizaje
Centro de Diseño y Metrología
Emprendimiento ADSI FICHA 1020136
Bogotá Diciembre 2015**

INTRODUCCIÓN

EasyOrder es una aplicación amigable y sencilla le proporciona al usuario confianza, control a los usuarios de restaurantes al momento de solicitar un pedido en los diversos sitios de la ciudad y/o del país. Mediante esta aplicación el usuario informa que desea consumir e inmediatamente obtendrá el valor a cancelar de los platos del menú elegidos y permitirá que el consumidor se sienta más a gusto y pueda obtener un canal directo con el restaurante que desee visitar.

Concepto de la idea

1. Concepto de la idea

El concepto básico de **EasyOrder** es darle al cliente final una opción definitiva al momento de realizar sus pedidos en restaurantes de autoservicio, que pueda tener el control de lo que quiere, saber su precio, si está disponible y que además, pueda solicitar su pedido de manera ágil, fácil y cómoda.

a. Diagnóstico:

Antecedentes: Mal servicio al momento de atender a un cliente, pedidos generados a gusto del mesero, entrega a destiempo de pedidos, entrega de pedidos erróneos, al momento de solicitar la cuenta esta se encuentra mal totalizada, solicitud de propinas excesivas totalizadas en la cuenta, no existe retroalimentación del servicio.

Situación actual: La mayoría de restaurantes tiene un número de meseros limitado, esto al momento de estar en horas pico o de gran demanda genera inconvenientes en los consumidores, quienes se cansan de esperar para ser atendidos de forma ágil y cordial, al momento de la entrega de la orden del cliente, ha transcurrido un tiempo considerable y esto genera incomodidad en el mismo, además se le informa al cliente a destiempo que algunos ingredientes de su pedido se agotaron y se le ofrece la opción de cambiar su orden por la que se le ajuste a la disponibilidad de ingredientes. En el caso de los centros comerciales, donde no hay meseros pero sí una gran cantidad de mesas, el cliente se enfatiza en obtener rápidamente una mesa para poder sentarse con las personas que lo acompañan; una vez se instalan deben dejar la mesa y dirigirse hasta el local donde se desea realizar su orden y es en ese momento que a esa persona le toca decidir que llevarle a los demás, pues no puede preguntarles en caso de que hayan cambios en el menú según opciones adicionales que puedan obtener, pues solo hay una persona solicitando el pedido.

Objeto del Proyecto: Presentar una opción fácil para que el cliente pueda generar su pedido de manera ágil, detallada y amigable para que todas las personas que se encuentran en la mesa tengan control y agilidad en lo que están solicitando y en lo que están pagando.

b. Pronóstico

Situación futura de la problemática: la mayoría de las cadenas de comida rápida, restaurantes de centro comercial y restaurantes familiares se encuentran en gran expansión, por el incremento de centros comerciales en el país y las facilidades para que los empresarios puedan generar nuevas cadenas de restaurantes. Vemos así la necesidad de implementar una herramienta que ayudará al empresario a darle un mejor servicio a sus clientes y una opción eficaz y moderna para los usuarios al momento de disfrutar al realizar sus pedidos.

c. Impacto

Consecuencias ambientales: en esta época hay una gran necesidad de que las personas estén conectadas a sus dispositivos móviles; para poder acceder a esta aplicación se debe contar con un dispositivo móvil, el cual la mayoría de las personas ya tiene. Una de las consecuencias o impactos sería la disminución del uso de papel para la impresión de los menús y publicidad, ya que estas se presentaran al consumidor de manera digital. Sin embargo, el incremento en la demanda de dispositivos implica un aumento en la generación de desechos potenciales.

El aplicativo generará que el cliente añada al itinerario de su dispositivo móvil una nueva tarea de procesamiento, haciendo que el consumo de la batería sea mayor, por ende, la necesidad de recarga aumentaría la demanda de consumo energético, generando consecuencias ambientales.

Consecuencias económicas: esta aplicación sería de gran ayuda para reducir costos de operatividad para prestar el servicio, generando una mayor cantidad de ingresos, además puede ayudar al consumidor a llevar un control del costo de su consumo.

Tecnológicas: Presentar una opción innovadora de aprovechar los dispositivos móviles, mediante esta aplicación para la solicitud de pedidos. El restaurante que implemente esta aplicación se mostrará como una empresa dispuesta al cambio tecnológico y más atractivo para los nuevos clientes que implementan la tecnología a diario.

2. Portafolio

Descripción de la solución en términos de:

a. Atributos Físicos:

Requerimientos de infraestructura y equipo: El restaurante debe implementar un sistema de conexión a internet, un pequeño servidor donde estará alojada la aplicación y su respectiva base de datos, además dos pantallas (Monitor, TV, Tablet o Fablet)

donde el cajero y el chef visualizarán los pedidos y su estado, además el dispositivo del consumidor.

Explicar las características físicas de la interfaz: El consumidor podrá visualizar todo el menú que está disponible en un dispositivo móvil con acceso a internet, en el menú encontrará tanto imágenes detalladas como videos de cada uno de los platos, también podrá visualizar en su dispositivo el momento que su orden esté lista, el administrador podrá visualizar estos pedidos en un pantalla cerca de la caja registradora en la cual visualizará los pedidos ordenados, el chef podrá visualizar las órdenes asignadas en su dispositivo en la cual le indicará tipo y cantidad de orden a preparar y al terminar indicará en la aplicación finalización de la elaboración del pedido.

b. Atributos Funcionales

Explicar el funcionamiento: El consumidor, al ingresar al establecimiento, debe escanear el código QR que está ubicado en un lugar visible del restaurante. Hecho el procedimiento, el aplicativo dará al consumidor acceso al menú completo desde su dispositivo. En él se mostrarán los precios de cada plato, ingredientes, bebidas y promociones. También podrá especificar modificaciones en los ingredientes de los platos para su pedido, disponer la cantidad de platos que va a consumir.

Una vez realizada la orden de compra, el aplicativo mostrará al consumidor el total de platos de su orden junto con el valor total y número de pago, para verificar la validez de la solicitud. El aplicativo le dará la opción al consumidor de que evalúe el servicio prestado por el restaurante. Sólo el consumidor puede calificar el servicio y también es el único que puede generar un pedido.

El cajero generará una factura física y recibir el pago respectivo del pedido. También podrá visualizar los pedidos y el estado de cada uno.

Una vez el consumidor realice su pedido, la solicitud será visualizada por el chef para iniciar su preparación. El chef actualizará el estado de la solicitud según sea el caso "En preparación" o "Preparado" para informar tanto al cajero como a consumidor del estado del pedido mediante los dispositivos implicados.

c. Atributos psicológicos:

Practicidad: se le da una opción ágil, dinámica y eficaz de generar un pedido al cliente

Seguridad: no es necesario que el cliente se registre, inicie sesión o nos dé información personal.

3. Diferenciación e Innovación:

Que hace superior la propuesta a las existentes: es de fácil manejo, es sencillo, es accesible a todas las personas y no se ha implementado en el país.

4. Mercado

Quién será el usuario o cliente: Personas del común que frecuenten restaurantes o plazoletas de comidas en centros comerciales.

Empresa / Persona (como utilizará la propuesta y cómo lo beneficia): Se utilizará o implementará por un tiempo definido en un restaurante piloto de su cadena para evaluar el resultado de esta aplicación y si tiene buena acogida se implementará en todas sus sucursales.

Será una opción que beneficia a sus clientes, sentirán que este establecimiento quiere tener un contacto más rápido, seguro y ágil al momento de realizar el pedido.

5. Estrategias de Mercadeo:

Como se podría promocionar la propuesta y porque medios.

Nuestra propuesta la podemos dar a conocer a través de las redes sociales, canales de video de youtube, twitter, instagram, voz a voz y catálogo digital.

6. Modelo de Negocio:

Pasó a tener en cuenta para desarrollar el proyecto.

El público objetivo son los restaurantes en plazoletas de comida.

Estrategias:

1. Obtener una base de datos de posibles clientes potenciales.
2. Saber las necesidades del cliente.
3. Asesorar al cliente para brindarle la información completa de nuestra aplicación.

7. Ventajas y Desventajas:

Elementos fuertes y débiles de la propuesta.

Elementos fuertes:

- Es una idea innovadora.
- El cliente podrá tener control de sus pedidos
- Es atractiva para el servicio de los clientes y los usuarios.
- Es de fácil manejo.
- Incrementa las ventas.
- Es una idea moderna y versátil.

Elementos débiles:

- La persona que no disponga de un dispositivo móvil moderno, no podrá acceder a esta aplicación.
- No está habilitada para realizar pagos del menú desde el dispositivo móvil.
- No implementamos registros de los usuarios que utilizan la aplicación.

CONCLUSIONES

Podemos concluir que esta aplicación **EasyOrder** ofrecerá varias opciones de control y manejo al usuario y al cliente, proporcionando una novedosa alternativa para realizar sus pedidos.

Se genera así una mayor satisfacción y conexión entre el establecimiento (restaurante) y el usuario, el cual forma parte esencial en el proceso de venta y compra en los negocios.

El cliente que implemente esta aplicación se dará a conocer como un establecimiento que está a la vanguardia y no se resiste a los cambios en innovación y tecnología, que está dispuesto a ir a la par con los nuevos retos del mercado en pro de mejorar los resultados para beneficio de su empresa.

BIBLIOGRAFÍA

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Diccionario de la lengua española | Edición del Tricentenario, 2015.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN, NORMA TÉCNICA COLOMBIANA - NTC 1486 Documentación, Presentación de tesis, trabajos de grado y otros trabajos de investigación.

WEITZENFELD, ALFREDO. Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, JAVA e internet. Thomson Editores.

KENNETH E. KENDALL, JULIE E. KENDALL, Análisis y desarrollo de Sistemas. Octava Edición.