



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

Investigación de Operaciones

Presenta (estudiante)
Gómez Sánchez Lennin

Carrera:
Ingeniería en Sistemas Computacionales

Producto:
Reporte practica 1

Docente:
Román Cruz Jose Alfredo

Tlaxiaco, Oax.





ÍNDICE

Reporte del Mockup	3
Sistema de Venta de Menú para Restaurante.....	3
Introducción	3
Problemática	3
Objetivo del mockup	3
Herramienta utilizada	4
Descripción del mockup	4
Flujo de trabajo.....	7
Beneficios esperados	7
Conclusión	7

Reporte del Mockup

Sistema de Venta de Menú para Restaurante

Introducción

En la actualidad, el uso de la tecnología en los restaurantes se ha vuelto una herramienta fundamental para mejorar la atención al cliente y optimizar los procesos internos. Uno de los puntos más importantes dentro del servicio es la venta del menú, ya que de esta etapa depende la correcta preparación de los platillos y la satisfacción del cliente.

El presente reporte tiene como objetivo documentar el diseño de un mockup elaborado en Figma, el cual representa un sistema digital enfocado exclusivamente en la venta del menú a los clientes. Este prototipo permite visualizar cómo funcionaría el sistema antes de ser desarrollado de manera real.

Problemática

En muchos restaurantes, la toma de pedidos se realiza de manera tradicional, ya sea de forma verbal o escrita. Este método puede ocasionar diversos problemas como errores en los pedidos, confusión en los platillos solicitados, tiempos de espera prolongados y una mala experiencia para el cliente.

Además, cuando el restaurante se encuentra en horas pico, la carga de trabajo del personal aumenta, lo que incrementa la probabilidad de equivocaciones. Por esta razón, surge la necesidad de contar con un sistema que facilite la venta del menú de forma clara, rápida y organizada.

Objetivo del mockup

El objetivo principal del mockup es simular el funcionamiento de un sistema digital de venta de menú, permitiendo evaluar su diseño, flujo y facilidad de uso antes de una implementación real.

Los objetivos específicos son:

- Presentar el menú de manera visual y ordenada
- Facilitar la selección de platillos por parte del cliente
- Permitir la revisión del pedido antes de confirmarlo
- Reducir errores en la toma de pedidos
- Mejorar la experiencia del cliente dentro del restaurante

Es importante destacar que este mockup no incluye pagos ni control de inventarios, ya que el enfoque del proyecto es únicamente la venta del menú.

Herramienta utilizada

Para la creación del mockup se utilizó Figma, una plataforma de diseño digital que permite crear interfaces visuales y prototipos interactivos. Esta herramienta fue elegida debido a su facilidad de uso, su capacidad de trabajo colaborativo y la posibilidad de simular la navegación entre pantallas.

Figma permite representar de manera clara el diseño de la interfaz, los botones, los textos y la interacción del usuario con el sistema, lo cual es ideal para proyectos académicos y de planeación.

Descripción del mockup

El mockup desarrollado en Figma está compuesto por varias pantallas que representan el recorrido del cliente dentro del sistema:

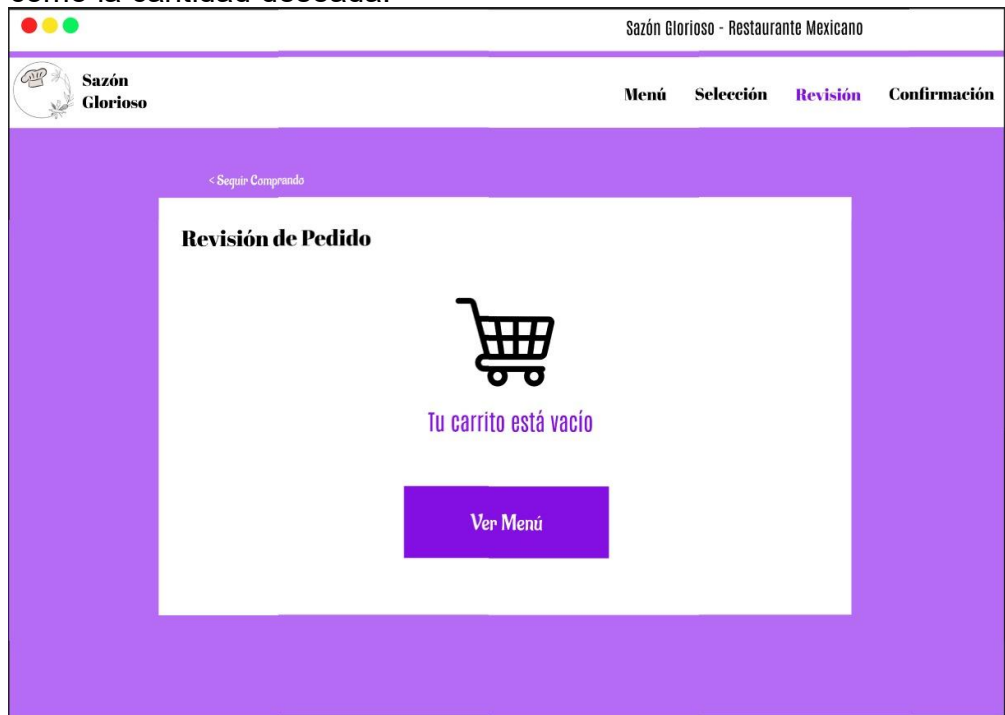
- **Pantalla de inicio:** funciona como punto de entrada al sistema, mostrando el nombre del restaurante y el acceso al menú digital.



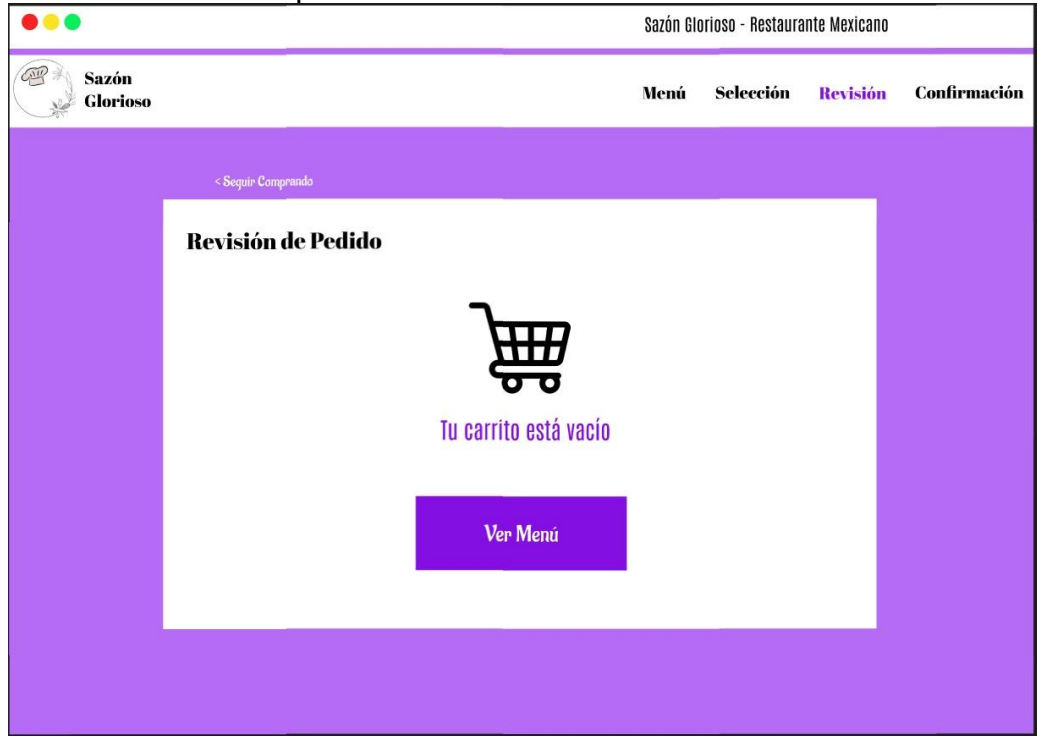
- **Pantalla de menú:** presenta los platillos organizados por categorías, facilitando la búsqueda y selección de alimentos.



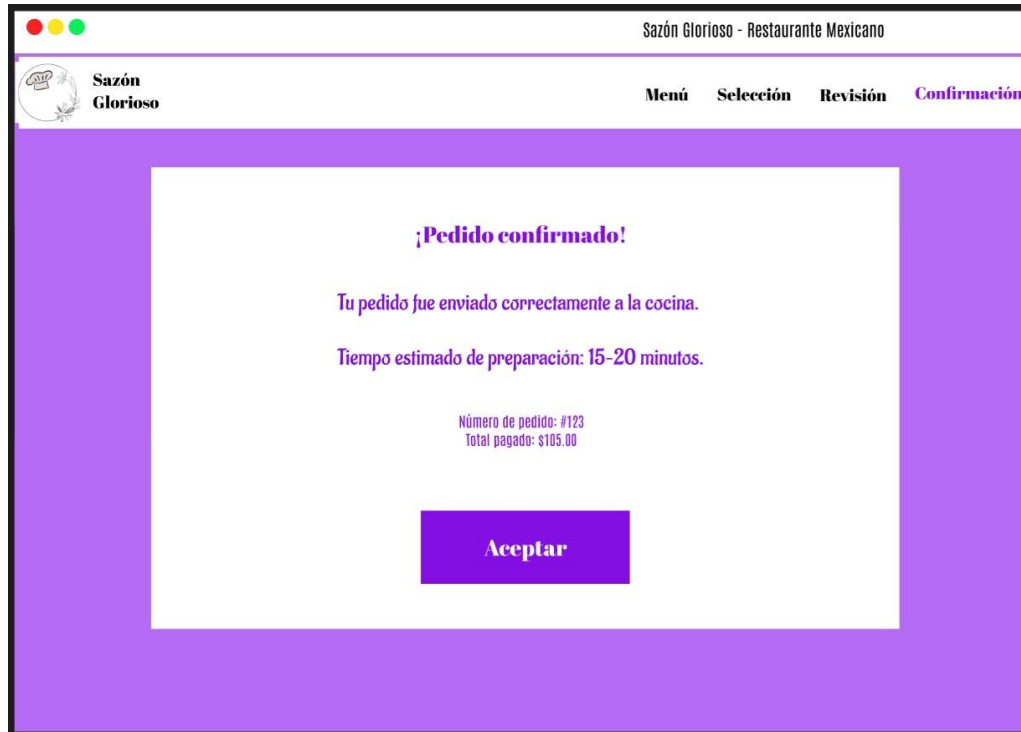
- **Pantalla de selección:** permite al cliente elegir uno o varios platillos, así como la cantidad deseada.



- **Pantalla de revisión:** muestra un resumen del pedido, dando la opción de modificar o eliminar productos.



- **Pantalla de confirmación:** confirma el pedido y simula el envío de la orden a la cocina.



El diseño del mockup se enfoca en la simplicidad, legibilidad y navegación intuitiva, pensando en que cualquier cliente pueda utilizarlo sin dificultad.

Flujo de trabajo

El flujo de trabajo del mockup sigue una secuencia lógica que guía al cliente durante todo el proceso de venta del menú:

1. Acceso al sistema
2. Visualización del menú
3. Selección de platillos
4. Revisión del pedido
5. Confirmación del pedido

Este flujo permite que el cliente tenga control sobre su orden y reduce la posibilidad de errores antes de que el pedido llegue a la cocina.

Beneficios esperados

La implementación de un sistema basado en este mockup puede generar diversos beneficios, entre ellos:

- Disminución de errores en los pedidos
- Reducción del tiempo de atención
- Mejor organización en la cocina
- Mayor satisfacción del cliente
- Imagen más moderna e innovadora del restaurante

Conclusión

El mockup desarrollado en Figma cumple con el objetivo de representar de manera clara un sistema digital para la venta del menú en un restaurante. Este prototipo demuestra que el uso de herramientas digitales puede mejorar significativamente la organización del servicio y la experiencia del cliente. Además, sirve como una base sólida para un futuro desarrollo del sistema completo.