

|  |
| --- |
| Gestión de Proyecto Software |

|  |
| --- |
| David Mañas Vidorreta  Ian Paul Ávila Matos  Javier González Galindo  María Lázaro Muñío  Iván Escuín González  Óscar Saboya Gómez  1-9-2018 |

|  |
| --- |
| Grupo 1: Plan de Producto (WaitLess) |

**Contenido**

[1 Introducción 2](#_Toc525730301)

[1.1 El equipo 2](#_Toc525730302)

[2 Visión 2](#_Toc525730303)

[2.1 Mission Statement 2](#_Toc525730304)

[2.2 Características del producto 2](#_Toc525730305)

[2.3 Valor del Producto 3](#_Toc525730306)

[3 Requisitos 3](#_Toc525730307)

[3.1 Clientes 3](#_Toc525730308)

[3.2 Trabajadores 3](#_Toc525730309)

[3.3 Dueño 3](#_Toc525730310)

[4 Estrategia 4](#_Toc525730311)

[4.1 Hitos 4](#_Toc525730312)

[4.2 Tipos de Clientes 4](#_Toc525730313)

[4.3 Aspectos Tecnológicos 4](#_Toc525730314)

[5 Enlaces y referencias 4](#_Toc525730315)

# Introducción

El proyecto se enmarca en la asignatura Gestión de Proyecto Software, obligatoria dentro de la rama de Ingeniería del Software del Grado de Ingeniería Informática de la Universidad de Zaragoza.

Dicho proyecto se basa en la creación de una plataforma, elegida mediante votación, utilizando Scrum como estrategia para organizar y planificar el desarrollo de esta.

## El equipo

El equipo del proyecto está formado por los seis estudiantes que componen el grupo 1 de la asignatura Gestión de Proyecto Software:

* David Mañas Vidorreta
* Ian Paul Ávila Matos
* Javier González Galindo
* María Lázaro Muñío
* Iván Escuín González
* Óscar Saboya Gómez

Dado que se van a utilizar los principios de la metodología Scrum, se han tenido que definir diferentes roles:

* Scrum Master:
* Dueño de producto: María Lázaro Muñío
* Equipo de desarrollo: David, Ian Paul, Javier, María, Iván y Óscar.

El rol de dueño de producto se ha asignado a la persona que propuso la idea que se va a desarrollar mientras que el de Scrum Master se ha asignado a…

# Visión

## Mission Statement

“Tu comida en la mesa en un *click*”

## Características del producto

WaitLess, permite reducir el tiempo a la hora de realizar tus pedidos en los restaurantes. Ya no hay que esperar a que el camarero llegue a tu mesa sino que, con una simple Tablet, puedes realizar tu pedido y que éste llegue directamente a cocina, reduciendo las esperas para recibir tu comida.

La aplicación proporciona una visión clara de la carta, pudiendo ver información e imágenes de cada plato, incluyendo los alérgenos. Además, la aplicación permitirá saber el tiempo de espera, el total de la cuenta y realizar pagos.

También permitirá llevar a cabo un control del stock, avisando cuando haya que reponer un tipo de producto concreto e impidiendo que el cliente pueda seleccionar un plato que no pueda ser elaborado correctamente.

## Valor del Producto

Este producto tendrá valor para tres tipos de personas:

* **Inversor (Dueño del establecimiento):** Este producto brindará en su local una serie de mejoras que provocará una reducción de tiempos de espera de los clientes, teniendo posibilidad de servir más comidas con un menor número de empleados y mejorando la satisfacción de los clientes. También facilitará la gestión de las comandas y facturas, ayudando a los cierres de la caja y generación de documentación fiscal.
* **Trabajadores (Camarero / Cocinero):** WaitLess disminuirá la carga de trabajo. Los cocineros recibirán comandas claras lo que evitará malentendidos entre sala y cocina, proporcionando un mayor control sobre las mesas ocupadas. Además, estos poseerán un control total sobre el stock de alimentos. Los camareros podrán dedicar mayor tiempo a otras gestiones tales como servir o proporcionar un trato amable al cliente, entre otros.
* **Clientes del establecimiento:** los principales valores que aporta esta aplicación web a los clientes son: rapidez, facilidad de uso y proporciona una gran información sobre los alimentos o platos a consumir además de un control de la factura total.

# Requisitos

## Clientes

El cliente podrá consultar los platos y bebidas que ofrece el establecimiento, pudiendo hacer uso de un filtro para facilitar la elección. Podrá añadir peticiones personales a cada uno de los platos. El comensal además podrá visualizar tanto el coste total del pedido, como el tiempo estimado de espera. WaitLess pondrá a disposición del usuario la llamada a un camarero o responsable de la sala.

## Trabajadores

La aplicación web proporcionará a cocineros un listado de las comandas con las observaciones escritas por el cliente. Por otro lado, los camareros podrán visualizar los pedidos de cada mesa, si necesitan atención o desean realizar el pago del pedido y marcarla como pagada.

## Dueño

El dueño podrá verificar si el cierre de caja es correcto y tener un control completo del stock de alimentos. Además, gracias al historial de facturas, podrá tener la información de facturación que precise para realizar tareas fiscales.

# Estrategia

## Hitos

El desarrollo total del producto se plantea sobre un año de duración, de los cuales, los primeros seis estarán dedicados al desarrollo y pruebas de las funcionalidades básicas del sistema. Los seis siguientes, estarán destinados a las pruebas en un restaurante, inclusión de sistemas de pago, posibilidad de utilización de la plataforma en distintos locales, posibilidad de añadir licencias de uso y posibles mejoras.

Durante el desarrollo y pruebas de los seis primeros meses, dado que se utiliza la metodología Scrum, se realizarán al menos dos iteraciones, de entre cinco y seis semanas de duración cada una. Para realizar la organización de estas, se utilizará GitHub.

## Tipos de Clientes

WaitLess está orientada a tres tipos de clientes: el propietario del restaurante que podrá supervisar el correcto funcionamiento del establecimiento, los trabajadores del restaurante que podrán llevar a cabo el servicio de las mesas y proporcionar una buena atención a los clientes y, por último, los comensales que podrán elegir y pedir los productos proporcionados por dicha aplicación reduciendo el tiempo de espera.

## Aspectos Tecnológicos

Considerando que se debe realizar la instalación de dispositivos Tablets para el funcionamiento del sistema en el establecimiento del cliente, será necesario realizar un estudio con el fin de encontrar una Tablet con las características requeridas (precio, tamaño…). También se deberán tener en cuenta medidas contra el robo, mal uso o deterioro de estas.

Además, se realizará la plataforma en un entorno web, permitiendo que el dueño del restaurante pueda elegir el dispositivo que quiere utilizar, con independencia del sistema operativo que éstos utilicen.

# Enlaces y referencias

[1] Página de GitHub de la organización con los repositorios de código y documentación: <https://github.com/UNIZAR-30248-2018-GPS>