



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Ingeniería



Cómputo Móvil
Semestre 2022-2

Profesor:

Ing. Marduk Perez de Lara Dominguez

Integrantes:

Pérez Romero Verónica

Ureña Castillo Gabriela

Velázquez Méndez Diego Ignacio

Segunda evaluación parcial
COOKITCH

Fecha de entrega:

21 de mayo del 2022

1. Objetivo

CooKitch es la aplicación móvil para aprender y practicar el arte de la cocina. Tiene el objetivo de ayudar a las personas a desarrollar las habilidades necesarias para cocinar, así como potenciar un consumo más saludable, mejorando hábitos alimenticios, optimizando las porciones, ingredientes y estrategias culinarias. Priorizamos la experiencia del usuario, favoreciendo los sabores de los alimentos y sus preferencias gastronómicas.

¡Todos podemos cocinar! Atrévete a vivir la experiencia de volverte un experto



Fig. 1. Logo de Cookitch

2. Introducción

Comer de forma saludable es fundamental para tener una vida balanceada y cocinar nuestros propios alimentos es la mejor manera para llegar a ese objetivo.

Cocinar por ti mismo tiene muchas ventajas, principalmente permite satisfacer una de las necesidades básicas para el ser humano. A nivel personal, nos ayuda a ganar autoestima y autonomía, potencia y estimula nuestra creatividad y nos produce confianza en uno mismo. Sin olvidar la satisfacción de proporcionar placer a los sentidos del olfato y el gusto.

Según la OMS en la mayoría de la población en todo el mundo, el sobrepeso y la obesidad cobran más vidas de personas que la insuficiencia ponderal y se afirma que estas enfermedades pueden prevenirse con una dieta saludable y balanceada. Por ello, aprender a cocinar debería ser una necesidad básica.

La aplicación **CooKitch** es una solución para generar el conocimiento y habilidades necesarias en la cocina, de forma saludable y adecuada para cada persona. Es una

aplicación para todo tipo de usuario que quiera aprender o practicar, tanto para expertos como para novatos.

Cookitch es la oportunidad para que cambies tus hábitos alimenticios y tengas una vida más saludable, conviértete en un experto en la cocina y a su vez disfruta la cultura gastronómica de diferentes partes del mundo.

3. Descripción de funcionalidades

Ofrece 6 niveles: **novato, principiante, pre-intermedio, intermedio, avanzado y experto**. Estos niveles incluyen recetas, diseñadas por chefs, de diferentes nacionalidades y verificadas por nutriólogos. Tú decides qué cocinar, contamos con diferentes gastronomías, que se clasifican por nacionalidad y estas a su vez por tipo de comida: **desayuno, comida, cena, tradicional, típica o casual**.

Historias de usuario

ID	Módulo	Funcionalidad	Historia
1	REGISTRO	Registro de usuarios	Un usuario puede registrar una cuenta con un email y password
2	LOGIN	Login de usuario	Un usuario puede hacer login con un email y password, así como podrá recuperar su contraseña
3	NIVEL	Formulario para seleccionar el nivel actual	Un usuario debe seleccionar su nivel en la cocina: novato, principiante, pre-intermedio, intermedio, avanzado o experto
4	MENÚ	Menú de secciones en la App	Un usuario puede seleccionar un camino, "Practicar", "Repasar" o "Perfil".
5	PERFIL	Modificar datos personales y visualizar progreso	Un usuario podrá modificar sus datos personales, así como visualizar: <ul style="list-style-type: none">• Foto de perfil• Nombre de usuario• Nivel actual• Logros y progresos
6	LECCIÓN	Listado de selección de lecciones y a su vez listado de temas por lección.	Un usuario puede elegir un tema de una lección, de acuerdo a su nivel en la cocina.
7	PLATILLO	Listado de selección de nacionalidad y listado de selección de tipo de comida.	Un usuario puede seleccionar la nacionalidad de la gastronomía que quiere preparar, así como el tipo de comida: desayuno, comida, cena, tradicional, típica o casual
8	HABILIDADES	Listado de ingredientes. Videos cortos con explicación. Selección de habilidades completadas. Barra de progreso incrementando. Botón para comenzar a cocinar	Un usuario podrá visualizar la lista de ingredientes que se van a utilizar en la receta. Además va a poder ver videos cortos con la explicación de las habilidades prácticas y teóricas que se necesitan para completar la lección y antes de proceder al platillo elegido. Conforme va finalizando los videos, puede irlos marcando como vistos y la barra de progreso va a avanzar. Finalmente dará clic en el botón "¡A cocinar!", para comenzar con el procedimiento de la receta.
9	PROCEDIMIENTO	Video del procedimiento del platillo. Listado de ingredientes. Barra de progreso incrementando. Botón para finalizar el procedimiento	Un usuario puede visualizar el video con el procedimiento de preparación de la receta, así como los ingredientes que se necesitan. Se continúa mostrando la barra de progreso debido a que estamos en el último paso y al oprimir el botón "Finalizar", se completará la barra de progreso y enviará a una pantalla con felicitaciones.

Tabla 1. Historias de usuario



Fig. 2. Elección del tema por lección



Fig. 3. Elección de nacionalidad del platillo y tipo de comida

4. Medio de distribución

Pensando en los usuarios, la aplicación se encuentra disponible en las tiendas de aplicaciones Google Play y AppStore.

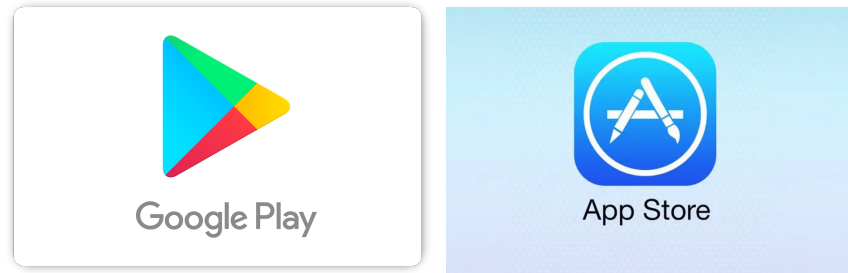


Fig. 4. Medio de distribución

5. Modelo de negocio

I. Alianzas clave

Se necesitan socios dispuestos a invertir en el desarrollo de la aplicación. También mantener buenas relaciones con los chefs, cocineros y nutriólogos de diferentes regiones o países que proporcionan su conocimiento para el desarrollo del material de aprendizaje.

II. Actividades clave

La actividad clave del negocio será el desarrollo y mantenimiento de la aplicación, así como su difusión publicitaria y finalmente la comunicación con los usuarios.

III. Recursos clave

Los recursos creativos se conforman por los chefs o cocineros y nutriólogos profesionales que crean el material de aprendizaje. Los recursos humanos son los desarrolladores, encargados del servicio al clientes y demás participantes en la administración de la marca.

Finalmente, los recursos físicos van desde los equipos de cómputo en el que se desarrolla y se da mantenimiento a la aplicación, así como los servidores y equipo de almacenamiento.

IV. Propuesta de valor

Espacio que proporciona los elementos necesarios para aprender a cocinar de forma dinámica y fácil, la aplicación plantea niveles de acuerdo a la dificultad de la preparación de las recetas y deja que el usuario avance en torno a ellos.

La aplicación tiene un diseño que facilita la navegación del usuario y se ofrece de forma gratuita con posibles pagos por características adicionales.

V. Relación con los clientes

Publicidad a través de perfiles oficiales en las diferentes redes sociales más populares. También se tiene un chatbot para los problemas más frecuentes que se le presenten al usuario y como última instancia, se tendrá una línea telefónica para dudas o problemas más específicos. Está disponible de lunes a viernes de 7 a.m. a 10 p.m.

VI. Canales

Se tienen perfiles oficiales en las diferentes redes sociales más populares. También existe un chatbot y una línea telefónica.

VII. Segmentos de clientes

De nicho: dirigida a jóvenes adultos y adultos interesados en aprender a cocinar y que posean los utensilios y materia prima necesaria para la elaboración de las recetas.

VIII. Estructuras de costes

Los costos fijos se dividen en dos: la infraestructura tecnológica y los empleados base. Los costos variables van desde campañas de marketing hasta la contratación temporal de diversos especialistas.

IX. Fuentes de ingresos

La aplicación se descargará de forma gratuita y se tendrán servicios adicionales o de mayor calidad si se realiza un pago de suscripción, como recibir comentarios de chefs profesionales y recetas exclusivas.

6. Público al que va dirigido

Como se dijo anteriormente, en la planeación del modelo de negocio, el público objetivo de la aplicación se centra en dos sectores: los jóvenes adultos y los adultos. De acuerdo al servicio ofrecido por la aplicación nos centramos en estos dos grupos ya que son los que tienen la estabilidad económica para invertir en su aprendizaje, comprar o poseer materiales y materias primas. También este objetivo ofrece una mayor probabilidad de que estos usuarios inviertan en la suscripción de paga que será la fuente de ingresos de la aplicación.

7. Herramienta de desarrollo

Para desarrollar una aplicación de forma nativa, no solo es necesario el lenguaje específico para cada sistema operativo móvil si no que se necesita comprender las diferentes capas de la tecnología detrás de su desarrollo..

La siguiente tabla muestra la descripción general del tipo de tecnología que se utiliza para realizar la aplicación:

Desarrollo	Funcionalidad	Tecnología
Back-end	<ul style="list-style-type: none">Almacenamiento y análisisAcceda a datos a través de APIServidores/microservidores	AngularJS, React.js, Kotlin, Scala, Ruby, JavaScript, Python, Django
Nativo	<ul style="list-style-type: none">Lenguaje de programación para plataformas específicas	Java, Kotlin, Objective-C, Swift
Interfaz de usuario / experiencia de usuario	<ul style="list-style-type: none">Notificaciones pushDiseño + wireframesLayouts + transicionesVelocidad + funcionalidad	CSS, jQuery, Bootstrap
Gestión de base de datos	<ul style="list-style-type: none">Almacenamiento de datos en el sitio	Cassandra, MongoDB, MySQL, Postgres, HBase
Almacenamiento en la nube	<ul style="list-style-type: none">Almacenamiento de datos fuera del sitio	Nube de Google, servicios web de Amazon

Tabla 2. Herramientas de desarrollo

8. Dispositivos compatibles

Para IOS:

iPhone

- Requiere iOS 10.0 o posterior.

iPad

- Requiere iPadOS 10.0 o posterior.

iPod touch

- Requiere iOS 10.0 o posterior.

Para Android:

- 4.4 y versiones posteriores

9. Estadísticas de mercado

Actualmente existe variedad de Apps enfocadas a la cocina o de comida saludable, sin embargo suelen ser únicamente recetarios con videos o instrucciones paso a paso.

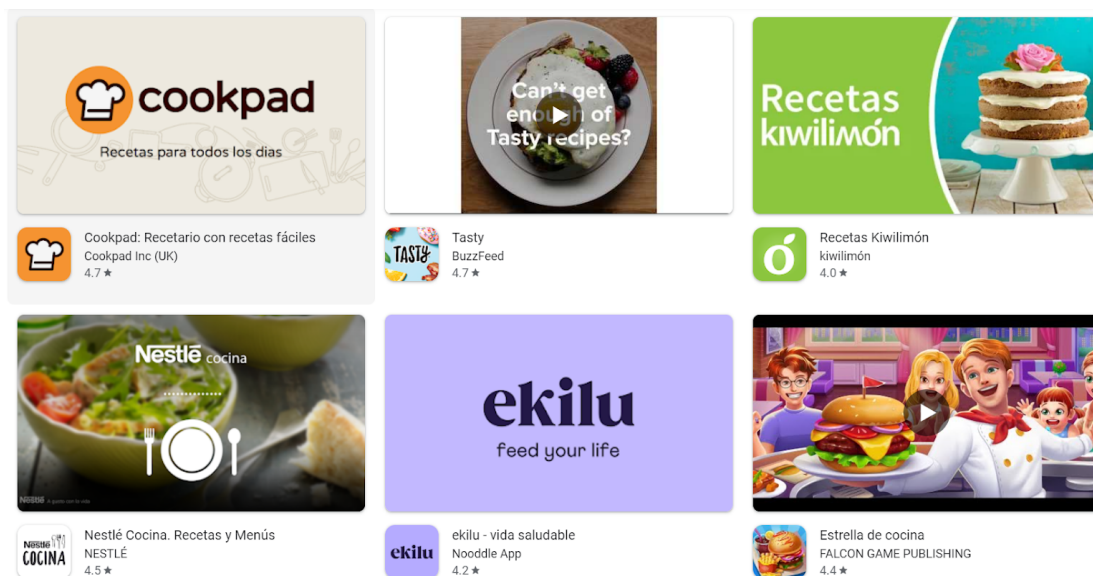


Fig. 5. Apps en el mercado

La app que encontramos un poco parecida a CookKitch es “Tasty”, esta app tiene como objetivo ser un entrenador personal en la cocina.

Cuenta con 4.8 estrellas, más de 10 M de descargas y muy buenas opiniones.

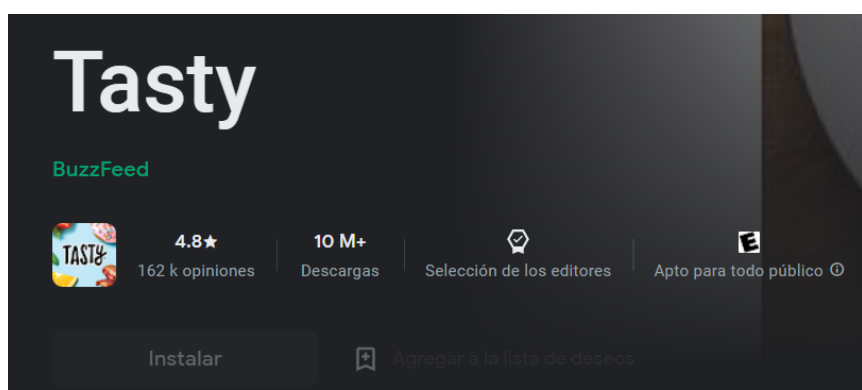


Fig. 6. App Tasty

Sin embargo, nuestro diferenciador respecto a todas esas Apps, es que nosotros no somos solo un recetario, sino que nos enfocamos en experiencia, desarrollo de habilidades, conocimiento y a su vez en potenciar un consumo más saludable. Nos basamos en un seguimiento tipo curso que te va guiando mientras vas incrementando tus capacidades, desbloqueando los niveles y con la seguridad de que las recetas proporcionadas son dadas por un experto. Esto nos genera un gran valor agregado en el mercado y nos podría colocar como la mejor aplicación móvil para cocinar.

10. Costos

Concepto	Horas	Costo
REGISTRO	24-42	3,877.02
LOGIN	24-42	3,877.02
NIVEL	24-30	2,769.3
MENÚ	24-30	2,769.3
PERFIL	24-30	2,769.3
LECCIÓN	24-30	2,769.3
PLATILLO	24-30	2,769.3
HABILIDADES	24-42	3,877.02
PROCEDIMIENTO	24-42	3,877.02
3 COCINEROS	1 mes	15,000
3 NUTRIÓLOGOS	1 mes	26,631
	Costo total:	70, 985.58

Tabla 3. Costos

11. Link para ver el video del PITCH

<https://youtu.be/CplzNYaVYc0>

12. Referencias

- Bercholc, S. (2021, 2 diciembre). *10 modelos de negocio posibles para monetizar una aplicación mobile* -. Sandiamedia. <https://sandiamedia.agency/modelos-de-negocio-monetizar-una-aplicacion-mobile/>
- Clavijo, C. (2022, 16 mayo). *¿Qué es un modelo de negocios? Definición, tipos y cómo crearlo*. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/sales/modelo-negocio>
- Equipo de Redacción. (2021, 2 septiembre). *Apps para aprender a cocinar: las 7 mejores aplicaciones de cocina*. CocinaConArte.net. <https://cocinaconarte.net/apps-para-aprender-a-cocinar-mejores-aplicaciones-de-cocina/>
- Galisteo, A. (2021, 8 abril). *Las mejores aplicaciones de cocina: recetas, menús, trucos*. .. Esquire. <https://www.esquire.com/es/donde-comer-beber/g19694504/10-apps-cocinar-recetas-faciles-thermomix/>
- Google Play. (2022). *cocina app - Apps de Android en Google Play*. https://play.google.com/store/search?q=cocina%20app&c=apps&hl=es_MX
- Organización Mundial de la Salud. (2021, 9 junio). *Obesidad y sobrepeso*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>
- Ramírez, C. (2020, 7 junio). *5 apps para que aprendas a cocinar*. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/5-apps-para-aprender-cocinar>
- Teixido Taula i Cuina. (2019, 16 diciembre). *La importancia de saber cocinar*. <https://www.angelteixido.com/es/la-importancia-de-saber-cocinar/>
- Talent.com. (s. f.-a). *Salario para Cocinero en México - Salario Medio*. <https://mx.talent.com/salary?job=cocinero>

- Talent.com. (s. f.-b). *Salario para Ingeniero De Aplicaciones en México - Salario Medio*. <https://mx.talent.com/salary?job=ingeniero+de+aplicaciones>
- Talent.com. (s. f.-c). *Salario para Nutriologo en México - Salario Medio*. <https://mx.talent.com/salary?job=nutriologo>