Umai System

Elaborado por: Chillorios



30/04/15

Contacto de una persona de la empresa

Nombre tel y correo

Duración, sede del proyecto

Precio total

**Tabla de contenido**

|  |  |
| --- | --- |
| Introducción | 3 |
| Antecedentes | 4 |
| Justificación | 5 |
| Objetivo general | 6 |
| Objetivo especifico | 6 |
| Alcance | 7 |
| Monitoreo, evaluación e informes | 8 |
| Presupuesto | 9 |
| Metodología | 10 |
| Cronograma de actividades | 11 |
| Anexos | 12 |

**Introducción**

Dentro del siguiente documento se ha propuesto la idea de un punto de venta llamado Umai System para la organización y manejo de un establecimiento de snacks o comida ligera, en donde lo que le interesa a la empresa es el entretenimiento de sus clientes por lo cual el punto de venta a realizar además de contener las partes fundamentales de cualquier otro (control de ventas, de inventario, etc.), resalta el hecho de que dentro de este punto de venta las compras que realice el cliente, previamente registrado en una base de datos, le darán el privilegio de obtener algún beneficio futuro, esto es mejor conocido como gamificación de procesos, lo cual otorga puntos por lo que el cliente consuma dentro del establecimiento. Así también a cada cliente el sistema le realizará una encuesta personalizada, esto es, según lo que más suela consumir o hacer dentro del establecimiento se le harán una serie de preguntas, todo esto para la mejora de los servicios que se ofrecen.

Otro de los servicios que se le realizarán al cliente son la realización de una página Web, la cual mostrará el menú que se ofrece día con día, así como ofertas y promociones del establecimiento, también los usuarios podrán ver los puntos que tengan acumulados y para que los pueden utilizar.

Se redacta el problema encontrado en la empresa y que justifica el desarrollo de una aplicación como posible solución al ya mencionado problema, se describe detalladamente los procesos dentro de la empresa y el cómo se optimizan con la aplicación, en este documento se ha de justificar por qué realizar este proyecto de desarrollo posicionando las ventajas de implementar un software dentro de la empresa Umai System, para ello se ve desde tres perspectivas básicas La innovación, el impacto y la profundidad de la aplicación para con la empresa Umai Es importante hacer saber al cliente cuales son los objetivos tanto generales como específicos que llevaran al éxito del proyecto y es base para el equipo de desarrollo que los seguirá tal y como se describen en el documento y que son parte esencial de la justificación del proyecto a desarrollar , El alcance es parte del contenido de este documento el cual establece exactamente las delimitaciones que estarán incluidos en el proyecto y qué no.

**Antecedentes**

Chillorios cuenta con un amplio conocimiento en el desarrollo de aplicaciones del tipo punto de venta así como el desarrollo de contenido para páginas Web, le respaldan 6 años de antigüedad en el mercado con proyectos similares como: administración de una librería, administración y gestión de facturas para diferentes empresas de la región, actualmente en paralelo a este proyecto un sistema de inversión de proyectos y un sistema de elección con seguimiento de carrera para los alumnos de un instituto tecnológico.

Los miembros del equipo cuentan con certificación en Java, PHP, Html5, Diseño Web, Ruby, JavaScript y un curso de emprendimiento de proyectos.

Conocimientos en SQL(SQL server y MySql), Visual Studio, Android, entre otros.

Cabe mencionar que todo el equipo tomo un diplomado en Lego Serios Play.

**Justificación**

De acuerdo a lo ya mencionado anteriormente es necesario especificar el por qué del proyecto, para esto se decidió dividirlo de la siguiente manera:

Innovación: Los aspectos que más sobresalen del software son el hecho de poder manejar un control de inventarios en tiempo real, es decir que cada compra que se haga descontará del inventario de productos la cantidad exacta que se vendió, de esta forma el mismo software podrá informar en que momento se agota la existencia de un producto. También permite que el gerente pueda hacer uso de la “Gamificación” con sus clientes principales, aplicando esto se podrá hacer uso de puntajes que se almacenarán en la base de datos. Cabe mencionar que la base de datos tendrá conexión con la página Web para en ésta mostrar todo lo referente a publicidad de la empresa y una sección donde los clientes podrán conocer la puntuación que llevan y promociones que pudieran tener.

Impacto: Umai System creará un gran cambio dentro de la empresa positivamente a la que se desarrolla, ya que le permite la simplificación de procesos, desde la administración segura y practica del negocio, administración de ventas, inventario, proveedores y control de personal, con lo mencionado anteriormente los gerentes o encargados de piso estarán a un clic de tener un fácil control al negocio.

Profundidad: Para resolver el problema se llevará a cabo un proceso de análisis de todos los requerimientos que solicitó la empresa, después se planificará el orden, forma y tiempo en que se llevará a cabo el proyecto, de tal forma que el cliente quede satisfecho con el producto final lo cual será el desarrollo de un software adaptativo a la empresa Umai Otaku deli.

**Objetivo general**

El objetivo al realizar este proyecto es el administrar y controlar los procesos dentro del establecimiento con nombre “Umai Otaku Deli”, a través de la gestión de los costos, el tiempo y los recursos que se utilizan, y también el optimizar las ofertas y promociones por medio de la gamificación de procesos, así también se plantea la realización de una página Web para el mismo establecimiento.

**Objetivos específicos**

* Mantener control de ventas como: registros de venta, registro de clientes y empleados.
* Generar los informes necesarios para la empresa, así como gráficas que muestren la información necesaria para la mejora de los servicios.
* Gamificar el proceso de venta.
* Controlar inventario, de productos alimenticios, entre otros.
* Mantener un control de los servicios administrativos que requiere la empresa.
* Mejorar  los procesos en la toma de pedidos.
* Controlar el flujo de clientes que tiene el establecimiento.
* Desarrollar un módulo dentro de la página Web para la mostrar los puntajes de los clientes.
* Permitir que el cliente administre de forma sencilla una página Web.
* Realizar un diseño con una buena experiencia de usuario.

**Alcance**

El proyecto contará con lo que se menciona a continuación:

* Control de ventas: Debe tener la posibilidad de registrar un nuevo pedido. A su vez debe estar sincronizado con el inventario de productos para que cada venta que se realice descuente del inventario la cantidad proporcional de cada ingrediente que fue necesario para cada alimento, para esto será necesario el módulo de recetas estándar.
* Control de finanzas: Genera el reporte de ventas y gastos, para poder generar un estado financiero.
* Inventario de productos: Contendrá toda la información relacionada con los producto usados en Umai.
* Recetas estándar: Debe existir una receta estándar de cada alimento para controlar la cantidad e ingredientes que se necesitan.
* Control de personal: Registrar nuevos empleados manteniendo fecha en que inició a trabajar, información general, etc.
* Control de proveedores: Productos que venden, precios e información general.
* Gamificación de procesos: Dará a cada venta un porcentaje con un valor en puntos, el cliente desde la primera compra tendrá el derecho de registrarse en la Web para así estar generando puntos con cada visita que realice, nuestro sistema de gamificación se basa en que el cliente podrá subir de nivel a medida que consume, entre más consuma su nivel aumentará y podrá obtener diferentes beneficios dentro del establecimiento.
* Página Web: Incluye una encuesta que esté ligada a las ventas que se realicen, para que los clientes puedan otorgar su punto de vista u opinión, estas encuestas se ligan a los procesos de gamificación. También se debe contener un apartado en el cual se publican noticias, y otro para observar a los clientes con mayor puntaje, en general así como visualizarlos de manera individual, dentro de la página también se podrá visualizar el menú que se ofrezca en el día.

**Monitoreo, evaluación e informes**

La comunicación será cliente y líder del proyecto, sin embargo en caso de que el líder del proyecto no pueda presentarse cualquier otro miembro del equipo de trabajo deberá estar preparado para su reemplazo, de igual forma el cliente deberá contar con alguna persona que pueda reemplazarlo en caso de que este no pueda presentarse en alguna de las siguientes fechas de entrega de avances del proyecto.

Para el monitoreo de el proyecto el cliente puede seleccionar a una persona de confianza para que revise el proyecto tiene un seguimiento correcto, tal y como se ha estado planteando en este documento.

El proyecto debe contar con documentación clara y precisa de cada modulo para que la persona encargada por el cliente pueda entender lo que se está desarrollando.

**Presupuesto**

* Costos de equipo de hardware y software (Herramientas)

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Computadora | $5000 |
| Monitor | $1500 |
| Impresora de tickets | $1000 |
| Caja registradora | $2000 |

* Costos de desarrollo de software (viáticos)

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Transporte | $50 |
| Comida | $50 |

* Costos de instalación

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Software | Incluido en el presupuesto total |

* Costos de mantenimiento

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Al mes | $1000 |

* Costos fijos (consumo de energía, servidores)

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Consumo de energía | $300 |
| Servidor | $100 |

* Asesoría legal y financiera

|  |  |
| --- | --- |
| Especificación | Costos |
| Honorarios de abogado | $400 |
| Contrato del proyecto | $9000 |

**Metodología**

La metodología que se utilizará en es proyecto se divide en diferentes partes: Análisis, Diseño y Programación

En la parte de análisis engloba todos los aspectos que intervienen para conocer las partes necesarias para el desarrollo del sistema. En esta primera se llevó a cabo una entrevista preliminar con el cliente y después se realizó un análisis de requerimientos siguiendo la norma del estándar IEEE 830.

Se utilizó el software de maquetación PENCIL para realizar diseños preliminares de cada uno de los requerimientos solicitados por el cliente, como un estándar dentro de Chillorios, cualquier módulo que se requiera desarrollar deberá tener un pre diseño con el programa ya mencionado para posteriormente ser pre-aprobado por el cliente, así mismo cualquier modificación de alguna interfaz tendrá que realizarse mediante el formato de Gestión de cambio, el cual será por medio escrito y aprobado por el cliente.

La programación de cada modulo o funcionalidad tendrá que estar estipulada en algún requerimiento funcional o no funcional, todo código fuente realizado estará dentro de un repositorio de control de versiones de manera local y así mismo se guardará una copia en la nube, para el proyecto “Umai System” se utilizará el sistema para control de versiones llamado Github (http://www.github.com/).

**Cronograma de actividades**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Entregable | Descripción | Fecha |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Anexos**

Poner Diagrama de Gantt

Plan de riesgo, de comunicación, curriculum del personal

Lista de entregable del proyecto, donde se describe cada uno, misión y visión de la empresa