



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería



Cómputo Móvil (0674)

Entrega
Propuesta de una app
“Comfort Food”

Profesor: Ing. Marduk Perez de Lara Domínguez

Grupo: 2

Integrantes:

- Espinosa Guadarrama Arturo
- Garrido Czacki Mario Horacio
- Hernández Torres Agustín de Jesús
- Zarco Muñoz Gabriel

Fecha de entrega: 11 / Diciembre / 2021

Semestre: 2022-1

Índice

Objetivo	3
Introducción	3
Desarrollo	3
Conclusiones	10
Referencias	10

Objetivo

Presentar cada una de las pantallas que conforman la aplicación del proyecto, describiendo de manera detallada su funcionamiento e interacción con los usuarios (clientes y dueños de los establecimientos de comida).

Introducción

Comfort Food es el nombre de nuestra aplicación, que está orientada al mercado de la comida. Se enfoca en proveer de un nuevo enfoque a los establecimientos pequeños que, por causa de la pandemia o por alguna otra razón, no han podido tener el mismo flujo de ventas al que estaban acostumbrados.

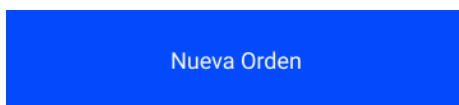
A lo largo del documento, se describe la navegación por la que pasa el cliente (de manera detallada, en cada pantalla y en un diagrama más general) cuando genera una orden de compra.

La aplicación sigue una ideología de trabajo similar a la de aplicaciones mucho más populares como Uber Eats, Rappi o Didi Food, sólo que no cuenta con el servicio de entrega.

Desarrollo


A continuación, se presentan las pantallas que comprenden la aplicación, junto con su respectiva explicación:

Orden




Esta pantalla puede considerarse como la partida para generar una orden. Al presionar el botón que dice “CREAR NUEVA ORDEN”, el usuario o cliente va a tener acceso al catálogo de productos que se encuentra en la app.

Menú


 Nueva Orden Menú

BEBIDAS




Coca Cola
Lata de 355 mL
Precio: \$25.00

COMIDAS




Hamburguesa con Queso
Hamburguesa al carbón hecha al momento
Precio: \$70.00

DESAYUNOS



Huevos Rancheros
Ricos huevos preparados con ingredientes del día
Precio: \$45.00

POSTRES




Pastel de Chocolate
Rebanada de pastel de chocolate suizo
Precio: \$60.50

Una vez que se accede al muestrario de comida con el que se cuenta, el cliente tiene un par de opciones:

1. Dar click sobre alguno de los productos para que se muestre de manera detallada en otra pantalla.
2. Regresar al menú inicial, puesto que quizás no quería generar una orden en ese momento.

Detalles de compra

 Regresa al Menú Detalle

Hamburguesa con Queso



Hamburguesa al carbón hecha al momento

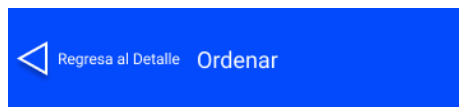
Precio: \$70.00

Si se da el caso en donde el cliente presiona un alimento, se despliega una pantalla que muestra detalles como su costo, una breve descripción de alimento y un botón con el que podría procesar su orden

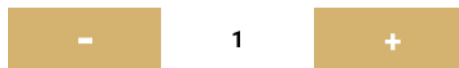
Aunque, también puede regresar a la pantalla anterior y corregir lo que ha seleccionado.

ORDENAR

Ordenar



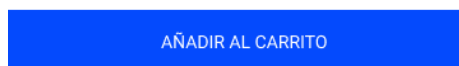
Cantidad



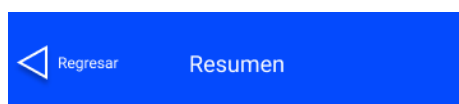
Subtotal: \$60.50

En esta pantalla, el cliente tiene la posibilidad de definir la cantidad de unidades que quiere de un alimento determinado. Abajo se muestra la cuenta correspondiente a dicha selección.

Así es como se pueden añadir algunos artículos al “carrito” y poder seguir comprando cualquier otra cosa.



Primer ejemplo sobre el resumen de compra



Resumen Pedido



Coca Cola
Cantidad: 2
Precio: \$25.00

ELIMINAR



Hamburguesa con Queso
Cantidad: 2
Precio: \$70.00

ELIMINAR

Total: \$190.00

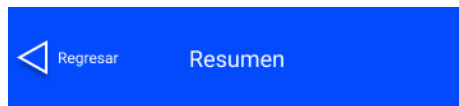
Esta es una visualización previa de la pantalla a la que tendría acceso el cliente conforme agregue productos al “carrito”.

En la parte inferior, aparece la cifra que corresponde al total de lo que se ha añadido hasta ese instante.

Posteriormente, se le ofrece al usuario la capacidad de seguir comprando en la app o avanzar a la forma de pago con la que se realizaría su pedido.



Segundo ejemplo sobre el resumen de compra



Resumen Pedido



Coca Cola
Cantidad: 2
Precio: \$25.00

ELIMINAR

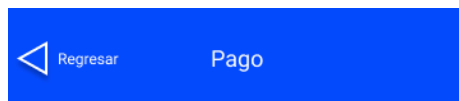
Total: \$50.00

CONTINUAR PIDIENDO

De manera complementaria a la descripción de la pantalla anterior, el cliente puede regresar al menú anterior con ayuda del botón “Regresar”.

ORDENAR

Forma de pago



Seleccione Forma de Pago

Total: \$50.00



Efectivo



PayPal

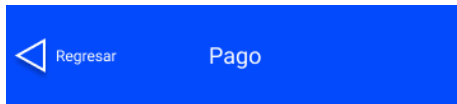
En el momento en que el usuario ha definido los productos y la cantidad de los mismos que está dispuesto a adquirir (de lo contrario puede regresar a la pantalla anterior, mediante el botón de “Regresar”), se presenta una pantalla que ofrece dos opciones de pago:

1. Efectivo: Pagando contra entrega, es decir, hasta que se le den sus alimentos.
2. PayPal: Es una alternativa en la que se pueden vincular tarjetas o cuentas bancarias y así pagar alguna compra.

Lo que resta es presionar la opción de “PAGAR” que aparece en la parte inferior de la pantalla.

PAGAR

Resumen de pago



Ha seleccionado "Efectivo"

Total: \$50.00

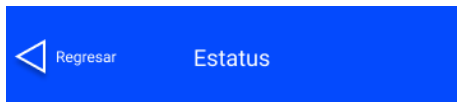
Cuando llegue su pedido, favor de entregar el dinero al repartidor.

En esta pantalla se muestra la alternativa de pago que el cliente ha seleccionado, el monto total de la compra y las instrucciones que debe de seguir en el momento en que reciba su comida.

Lo que sigue en el proceso de compra, es presionar la opción de "PAGAR" que aparece en la parte inferior o regresar en caso de haber seleccionado de mala manera el método de pago.



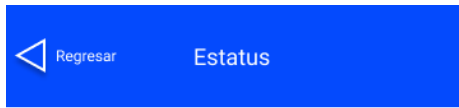
Indicaciones sobre el estatus de compra



Hemos recibido y procesado tu orden.
En unos momentos te indicaremos el tiempo estimado de entrega

Se trata de una pantalla "temporal" o previa a mostrar el tiempo que tomará para el restaurante preparar la comida.

Tiempo estimado para la finalización de la orden



Su orden estará lista en:

10:00

Esta pantalla muestra un tiempo estimado para la preparación del pedido que haya realizado el cliente.

También se le presenta la opción de regresar a la pantalla inicial dentro de este flujo y hacer otro pedido.

Flujo de pantallas para la app



Este diagrama muestra el flujo completo que tiene un usuario para interactuar con la aplicación. Como se puede notar, posterior a iniciar una nueva orden, se le lleva al usuario al menú del restaurante de interés.

El usuario puede seleccionar los platillos que desee, así como la cantidad de los mismos. Tras agregarlos a su cuenta, se le muestra todo su contenido.

Desde la cuenta se puede regresar al menú mediante el botón “Continuar Pidiendo”, o pasar a seleccionar el método de pago.

Al seleccionar el método de pago, se le muestra la información relevante al usuario para que, tras verificarlo, se proceda a mostrarle el estatus de la orden. Este estatus tiene un tiempo estimado de entrega del platillo.

Cabe aclarar que en cualquier momento el usuario puede regresar a la pantalla anterior mediante un botón de regresar que se encuentra en todas las pantallas. Este botón comparte la funcionalidad del botón del SO para Android, y la aplica para iOS.

Conclusiones

- Espinosa Guadarrama Arturo

Se logró realizar con éxito cada una de las pantallas así como también una breve explicación y su flujo dentro de la aplicación, presentando detalladamente cada una de las características que ofrecen por separado, así como también teniendo en cuenta cada una de las acciones que solamente los usuarios pueden o no hacer dentro de esta.

- Garrido Czacki Mario Horacio

En esta actividad diseñamos el flujo de la aplicación así como las pantallas con las que el usuario interactúa (conceptualmente, claro). Creo que la apreciación que me deja esta actividad es que más allá de la parte visual, el diseño tiene una parte muy pragmática en la cual todo punto del programa debe poderse acceder desde cualquier otro. Aunque esto es lógico de pensar, diseñar una interacción de usuario deja ver las deficiencias y/o malinterpretaciones que pueden existir en una idea para una aplicación.

En este caso, se nota que nuestra aplicación está en una etapa muy temprana de desarrollo, pero lo importante es que conceptualmente el “business core” ya se encuentra plasmado de forma lógica.

- Hernández Torres Agustín de Jesús

Esta actividad fue sumamente interesante para mi porque es la primera vez que hago un diagrama de pantallas así de específico, pues en proyectos anteriores solo ponía el diseño pero nunca explicaba qué hacía cada cosa y es muy importante, ahora que lo veo, que se explique en la documentación todo el flujo posible de pantallas, así, el usuario podrá interactuar de una manera clara con la aplicación, aparte de que es una guía para futuros programadores que puedan dar mantenimiento a la aplicación.

En las pantallas de diseño se aprecia que la aplicación tiene funcionalidades básicas y unas un tanto más complejas, lo cual hace de nuestro diseño una buena propuesta para desarrollo.

- Zarco Muñoz Gabriel:

La manera de representar el flujo de pantallas con las que va a interactuar el usuario es algo totalmente nuevo para mí. Sin duda, considero que le brinda claridad tanto a la persona o al equipo de trabajo que se encarga de llevar a

cabo el proyecto como a la persona para la que se hace o la organización que lo solicita.

Referencias

- Rappi. (03 de 08 de 2016). Blog rappi. Recuperado el 11 de noviembre de 2021, de Qué es Rappi y cómo funciona: conoce cómo mejoramos tu calidad de vida: <https://blog.rappi.com/que-es-rappi/>
- Uber. (2020). Mira cómo se hace. Recuperado el 11 de noviembre de 2021, de ¿Qué es y cómo funciona Uber Eats? - Cómo usar Uber Eats: <https://miracomosehace.com/usar-uber-eats/>