**PROYECTO DE CICLO 23-I**

**INTEGRANTES**

* Leonardo Quiñones Mamani
* Paul Uriel Contreras
* Jose Eduardo Giraldo Zela

**DATOS DEL PROYECTO**

**Título del proyecto**

**Venta de Jugos de fruta y Sandwich**

**Descripción del proyecto**

Juguería XXXX local restaurante de comida sana. En dicho local se realiza venta de jugos de fruta y sándwich usando recursos como, en lo que es frutas, melón, fresa, piña, maracuyá, plátano, mango, chirimoya y lúcuma; en carne, de pollo, de pavo y carne de res. Para realizar. Las personas que realizan las actividades de las ventas son necesario un aplicativo que puede agilizar el proceso de las ventas permitiendo mejorar la calidad de los servicios por la juguería.

**Alcance**

* El proyecto de Venta de Jugos de fruta y Sándwich tiene la finalidad de tomar el control de los ingresos y las ventas que genera la juguería XXXX para así llevar el negocio a un nivel de producción óptimo.

**Indicadores**

1. **La venta neta**  
   Es un indicador genérico, básico para cualquier tipo de restaurante.

**Ventas netas = Ventas totales – (Devoluciones + Compensaciones + Descuentos)**

1. **Medir la velocidad de servicio: Minutos/tickets**  
   Otro indicador muy interesante para determinado tipo de restaurantes es la **velocidad de generación de tickets en nuestro negocio**, es decir, los minutos que necesitamos para despachar un ticket.

**MPT: Tiempo trabajo(minutos)/Tickets**

1. **Crecimiento en Ventas:**  
   Indicador que nos da una comparación de las cifras de ventas actuales frente a las cifras de ventas del año anterior.

**Crecimiento en Ventas = (Ventas Netas actual / Ventas Netas año pasado)-1**

1. **Coste de adquisición de cliente:**  
   Indicador que nos proporciona el coste de adquirir un cliente al negocio en un determinado tiempo.

**Adquisición de Cliente = Costo Total Inversión / Cantidad de Clientes**