



---

## Especificación de requisitos de software

Proyecto: COMANDA OnLine

Grupo Nro: 10 - Rocket Team

Tutor: Jeremías Lopez Valente



# Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
2022		Grupo 10 - Rocket Team	



# Índice General

Ficha del documento	2
Introducción	4
Propósito	4
Alcance	4
Personal involucrado	5
Definiciones, acrónimos y abreviaturas	6
Referencias	7
Descripción general	7
Perspectiva del producto	7
Características de los usuarios	7
Restricciones	7
Requisitos específicos	8
Product Backlog	8
Sprints	9
Resumen	11



# 1 Introducción

Este documento cumple con la Especificación de Requisitos Software (ERS) para un Sistema de gestión de Restaurantes. Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE, Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software ANSI/IEEE 830, 1998.

## 1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, para el desarrollo de un aplicativo web que permitirá gestionar el funcionamiento de un emprendimiento gastronómico. En términos generales, dicho sistema, dará la posibilidad de aumentar la visibilidad online del comercio, aumentar la rentabilidad, incrementar las reservas, mejorar la atención al cliente, y conocer las necesidades de los clientes para una mejora constante de los servicios ofrecidos.

## 1.2 Alcance

El aplicativo web a realizar, el cual denominaremos **Comanda OnLine**, tendrá principalmente la funcionalidad de gestionar un restaurante tanto desde el punto de vista del propietario o encargado (administrador) como también del cliente, dándole la posibilidad de que este autogestione su pedido sin la necesidad de la asistencia de un camarero o mozo.

Analizando el futuro desarrollo desde la perspectiva del cliente, se podrá escanear un código QR ubicado en la mesa del restaurante. Desde allí el comensal podrá ver la carta (platos, bebidas, postres y promociones) desde donde tendrá la posibilidad de realizar un pedido que se enviará automáticamente a la cocina para su inmediata preparación. El cliente podrá dejar desde el mismo aplicativo una valoración/review de como ha sido su experiencia en el restaurante, también contará con un formulario desde donde podrá enviar un mensaje y suscribirse al newsletter para recibir novedades en el caso de que así lo desee.



No está contemplado, al menos en esta primera versión, que el cliente pueda realizar el pago directamente desde la web, sino que deberá realizarlos por los medios que el restaurante le ofrezca. Pero, sí podrá saber en todo momento el estado de su cuenta.

Desde el punto de vista del restaurante, en el aplicativo podrán iniciar sesión diferentes usuarios que tendrán asignadas distintas funcionalidades de acuerdo a su rol. Estas funcionalidades son:

- **Admin:** este perfil podrá acceder al Dashboard que le permitirá gestionar de manera simple y amigable cuestiones tales como:
  - ◆ Manejo de proveedores
  - ◆ Manejo de caja
  - ◆ Control de Stock
  - ◆ Manejo de carta o menú
  - ◆ Manejo de promociones
  - ◆ Manejo del personal
  - ◆ Visualización de reseñas
  - ◆ Manejo de Reservas
  - ◆ Manejo de órdenes o pedidos
  
- **Mozo:** este perfil, tendrá el control de las reservas, pedidos y podrá realizar los pedidos de una determinada mesa en el caso de que los clientes no lo realicen por sus propios medios.

## 1.3 Personal involucrado

Nombre	Fornasier María Soledad
Rol	Scrum Master
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Llevar adelante el proyecto integrador
Información de contacto	<a href="mailto:soleforna@hotmail.com.ar">soleforna@hotmail.com.ar</a>

Nombre	Matias de la Fuente
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Hacer bien el proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:matiasdlf0609@gmail.com">matiasdlf0609@gmail.com</a>

Nombre	Luciano Toro Gutiérrez
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante



Responsabilidad	Desarrollar el Proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:estudiotorogutierrez@gmail.com">estudiotorogutierrez@gmail.com</a>

Nombre	Mícoli Ariel R.
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Desarrollador de proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:micoliariel@gmail.com">micoliariel@gmail.com</a>

Nombre	Adrian Edgardo Camus
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Entregar el proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:adrianedgardocamus@gmail.com">adrianedgardocamus@gmail.com</a>

Nombre	Marcos Barey
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Entregar Proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:caposelmarco@gmail.com">caposelmarco@gmail.com</a>

Nombre	Joana Gisela Martinez
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Entregar proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:joanamartinez44@gmail.com">joanamartinez44@gmail.com</a>

Nombre	Leonel Ezequiel Casi
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Entregar el Proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:casileonel@gmail.com">casileonel@gmail.com</a>

Nombre	Yanina
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Entregar proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:yaninatoso@gmail.com">yaninatoso@gmail.com</a>

Nombre	Laura Natalia Laslo Verón
Rol	Desarrolladora
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidad	Completar el proyecto
Información de contacto	<a href="mailto:lauranataliasloveron@gmail.com">lauranataliasloveron@gmail.com</a>

## 1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Admin	Es el rol de la persona encargada de gestionar el restaurante. Puede ser el propietario, encargado del local, etc
Mozo	Encargado de tomar pedidos y asistir a los cliente en el caso de que sea necesario
Visitante	Toda persona que ingresa al sitio web sin un rol específico, puede ser un cliente.



## 1.5 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

# 2 Descripción general

## 2.1 Perspectiva del producto

El sistema comanda será un producto diseñado para trabajar en entornos WEB, lo que permitirá su utilización en cualquier plataforma o dispositivo con conexión a internet, de forma rápida y eficaz. Además estará pensado para ofrecer una excelente experiencia de usuario, dado que su interfaz será amigable y sencilla, teniendo a su vez características de diseño y sofisticación.

## 2.2 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador (Propietario)
Formación	Manejo de herramientas informáticas
Actividades	Control y manejo del sistema en general

Tipo de usuario	Mozo
Formación	Capacitación para el uso de la aplicación web y habilidades blandas (soft skills)
Actividades	Atención al público. Gestionar la comanda y servir alimentos y/o bebidas. Cerrar el servicio.

Tipo de usuario	Visitante (Cliente)
Formación	Manejo de entornos web
Actividades	Observa e indaga información de la aplicación

## 2.3 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet
- Lenguajes y tecnologías en uso: HTML, CSS, JavaScript y Bootstrap.
- Se proyecta la utilización de una Base de Datos Relacional.



## 3 Requisitos específicos

### Product Backlog

- #US01:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico **quiero** ver al finalizar el día cuáles son las mesas que más facturaron y los mozos que más comandas generaron, **para** así poder mejorar la rotación del personal e incluso la ubicación de las mesas.
- #US02:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico me serviría saber el tiempo demorado desde que se realiza el pedido hasta que la comanda está finalizada y servida, también el tiempo promedio de uso de una mesa, y los rangos horarios de más consumo y facturación, **para** así organizar promociones (happy hour), que me sirvan para optimizar recursos.
- #US03:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico **quiero** conocer las reviews de los clientes **para** mejorar los servicios prestados.
- #US04:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico **quiero** obtener una lista de suscriptores **para** poder enviar un mail cada cierto tiempo para que el cliente no se olvide de nosotros y nos tenga en mente para salir a comer.
- #US05:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico **quiero** implementar diferentes estrategias de fidelidad de mis clientes **para** fomentar la venta de determinados productos, fomentar visitas en determinados días u horarios o visitas en grupos.
- #US06:  
Como **propietario** del establecimiento gastronómico, **quiero** tener una aplicación móvil **para** que los mozos/as puedan tomar los pedidos de los clientes y así agilizar el proceso, y al mismo tiempo poder llevar un registro en tiempo real de los consumos que permitan hacer un control de stock de la mercadería al finalizar la jornada.
- #US07:  
Como **propietario** **quiero** poder hacer un reporte de todas las ventas efectuadas al final del día **para** poder realizar el control de caja diario.
- #US08:  
Como **mozo** que toma el pedido **quiero** que el menú desde el cual cargo cada pedido (bebida, comida, postre, etc) sea de acceso sencillo, es decir no más de 2 o 3 clicks por producto, **para** que el proceso de carga de pedidos no demore más de lo que demoraría tomarlo sin la aplicación.





- #US09:  
Como **mozo** que toma el pedido quiero que en caso de cometer un error al cargar un producto, éste pueda subsanarse rápidamente, sin necesidad de reiniciar la toma del pedido, para que sea ágil la corrección de errores.
- #US11:  
Como **cliente**, me gustaría poder realizar mi pedido sin la necesidad de estar asistido por el mozo para no tener que esperar a ser atendido
- #US012:  
Como **cliente**, me gustaría visualizar la cuenta a medida que vaya seleccionando mi pedido, para poder tener noción de lo que voy gastando.
- #US013:  
Como **cliente**, me gustaría poder ofrecer una valoración sobre los servicios que el restaurante me ofreció, para que sea tenido en cuenta por el propietario gastronómico..

## Sprints

Sprint Nro. 00	
Sprint Backlog	Registrar la Especificación de Requerimientos mediante la documentación IEEE830 Subir la Especificación de Requerimientos en una carpeta de GitHub en la rama main. Crear Project estilo Kanban con incorporación de Historias de Usuarios, tareas, e incidencias. Crear mapa del sitio Llevar registro de meetings y toda la información necesaria dentro de la Wiki de GitHub.
Responsabilidades	Todo el grupo es responsable de participar en las diferentes issues planteadas en este spring.
Calendario	<i>Fecha Inicio = 17/09/2022</i> <i>Fecha de Fin = 03/10/2022</i>
Inconvenientes: <ul style="list-style-type: none"><li>• Coordinar tiempos para realizar las ceremonias de Scrum</li><li>• Aprender a utilizar aplicaciones desconocidas para complementar el trabajo (Miro, Figma, Discord, draw.io)</li></ul>	



Sprint Nro. 01	
Sprint Backlog	Aún no se ha especificado
Responsabilidades	Aún no se ha especificado
Calendario	<i>Fecha Inicio = 03/10/2022</i> <i>Fecha de Fin = 17/10/2022</i>
Inconvenientes:	

Sprint Nro. 02	
Sprint Backlog	Aún no se ha especificado
Responsabilidades	Aún no se ha especificado
Calendario	<i>Fecha Inicio = 17/10/2022</i> <i>Fecha de Fin = 14/11/2022</i>
Inconvenientes:	



## 4 Resumen

Este documento consta de tres secciones. En la primera sección se realiza una breve introducción en donde se define el propósito para desarrollar el aplicativo web, cuya funcionalidad principal es gestionar un restaurante, asimismo se establece cual va a ser el personal involucrado encargado de llevar a cabo las diferentes etapas del proyecto y los roles asignados.

En la segunda sección se realiza una descripción general de la aplicación, sus características y restricciones, sin hacer un detalle pormenorizado.

Finalmente, en la tercera y última sección se precisan los requerimientos funcionales pretendidos y los plazos estipulados para el desarrollo de la aplicación.