
SoftMakers

**Eattrip
Vision**

Version 1.1

Revision History

Fecha	Version	Descripción	Autor
12/08/2018	1.0	Definiciones básicas	Tomás Dallas, Miguel Di Luca, Facundo Astiz
5/11/2018	1.1	Correcciones generales	Tomás Dallas, Miguel Di Luca, Facundo Astiz

Tabla de contenidos

1. Introducción	5
1.1. Propósito	5
1.2. Alcance	5
1.3. Vista general	5
1.4. Referencias	
1.5. Definiciones, acrónimos y abreviaciones	5
2. Posicionamiento	5
2.1. Oportunidad de negocios	5
2.2. Detalle del problema	6
2.3. Análisis de mercado	6
3. Stakeholder y descripción de usuarios	6
3.1. Datos demográficos del mercado	7
3.2. Resumen de stakeholders	7
3.3. Resumen de usuario	8
3.4. Ambiente del usuario	8
3.5. Perfil del stakeholder	8
3.5.1. Equipo de desarrollo	8
3.6. Perfil de usuario	9
3.6.1. Consumidor	9
3.6.2. Vendedor	9
3.7. Competencia y alternativas	10
3.7.1. Pedidos ya	10
3.7.2. Rappi	10
3.8. Stakeholder clave y necesidades del usuario	10
4. Resumen de producto	10
4.1. Perspectiva de producto	10
4.2. Resumen de capacidades	10
4.3. Suposiciones y dependencias	11
4.4. Costos y precios	11
5. Características del producto	11
6. Restricciones	11
7. Rangos de calidad	11
8. Precedencia y prioridad	12

9. Otros requerimientos de producto	12
9.1. Estándares aplicables	12
9.2. Requisitos del sistema	12
9.3. Requisitos de rendimiento	13
9.4. Requerimientos del ambiente	13
10. Requisitos de documentación	13
10.1. Manual de usuario	13
10.2. Ayuda online	13
10.3. Guías, configuración y ReadMe	13

Vision

1. Introducción

Este documento tiene como propósito establecer una base en cuanto a lo que se espera de este proyecto, ya sea arquitectura, o visión. Se va a realizar una aplicación que conecte vendedores de comida con usuarios que quieran realizar pedidos, que pida la comida al vendedor y también el envío del pedido.

1.1. Propósito

El propósito es conectar usuarios, con restaurantes, que quieren realizar un pedido de comida, y que solamente tengan que pedir lo que quieran, sin tener que ir a retirarlo.

1.2. Alcance

El usuario va a poder elegir entre tipos de comidas y restaurantes, va a tener que marcar su ubicación para el envío del pedido, y realizar el pedido seleccionado, brindando información acerca de aproximadamente en cuanto tiempo tendrá el pedido en su puerta. Por el lado de los vendedores podrán cargar todas las comidas que deseen vender, y tendrán una lista de pedidos que hayan sido realizados por un usuario. Los usuarios van a poder ser creados por cualquier persona, pero los usuarios de vendedores tienen que ser aceptados por un administrador, para que verifique si el restaurant es verdadero y lo confirme.

1.3. Vista general

Este documento contiene información acerca de los problemas del negocio, responsabilidades de los administradores, detalla quién es el usuario final, describe el producto tanto en modos de uso como guías, compara con las competencias y aclara especificaciones particulares de cómo se lleva a cabo los procedimientos que precisa.

1.4. Referencias

No se realizó ninguna referencia en el documento.

1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Las definiciones, acrónimos y abreviaciones se pueden ver en el glosario del trabajo.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de negocios

El mercado de comida es ,y siempre fue, enorme. Los últimos años, con el desarrollo de la tecnología, un nuevo mercado ha empezado a surgir: el mercado de aplicaciones usados para pedir comida de forma sencilla, directamente a casa. Aunque este mercado es conformado por muchas grandes compañías, hay mucha gente que nunca ha usado una de estas aplicaciones.

Estas personas habitualmente no están muy acostumbradas a la tecnología. En otras aplicaciones parecidas, como Pedidosya y Rappi, podés pedir un montón de cosas diferentes de farmacias, supermercados y otros lugares. A veces, más no es mejor y eso es que vamos a mostrar. Una aplicación tan sencilla para usar de modo que incluso las personas que habitualmente tienen aversión a la tecnología puedan usarla sin dificultad.

2.2. Detalle del problema

El problema que esta aplicación va a resolver es que ahora es difícil para mucha gente ir a restaurantes y pedir su comida. Lo puede ser porque una persona tiene una discapacidad, es anciana o por millones de otras razones.

También la aplicación puede ayudar a los restaurantes que necesitan más clientes y abre la oportunidad de un nuevo tipo de restaurantes, sin servicio de mesa. Esto es algo que es especialmente importante en las ciudades grandes, donde el espacio para los restaurantes a veces es muy limitado.

La aplicación va a mejorar el negocio de los restaurantes, crear ciudades más incluyentes y ayudar las personas que no pueden moverse sin obstáculos. También va a ayudar las personas que necesitan una aplicación con una interfaz intuitiva y sencilla.

2.3. Análisis de mercado

Hoy en día hay una tendencia creciente hacia la entrega de alimentos en línea; menos personas optan por hacer pedidos por teléfono y, con una población en aumento, se estima que este mercado crecerá exponencialmente. Por ello nuestra aplicación provee una interfaz sencilla de usar para poder realizar los pedidos desde casa.

Idealmente, la cantidad de usuarios potenciales en el primer trimestre después del lanzamiento del sistema debería llegar a aproximadamente diez mil usuarios. Últimamente, las compañías que han implementado otros tipos de servicios de entrega como Amazon o PedidosYa han tenido éxito en capturar una gran base de usuarios, aumentando sus ingresos. Nuestra reputación objetivo sería similar a la de estas compañías.

Para	Restaurantes y personas
Quien	Desean ofrecer o utilizar el servicio de envío de comida a domicilio
Eattrip	Es una aplicación
Que	Actúa como intermediario entre los restaurantes y las personas para llevar a cabo el delivery de comida.
Distinto a	PedidosYa y Rappi con una gran variedad de productos que están a la venta.
Nuestro producto	Tiene una interfaz sencilla y está orientado únicamente a restaurantes.

3. Stakeholder y descripción de usuarios

A continuación se explica con detalle los perfiles de los usuarios y accionistas.

3.1. Datos demográficos del mercado

Hoy en día la gente suele dedicar menos tiempo para cocinar y salir a comer afuera. Por lo tanto existe una gran demanda en los servicios de delivery.

Del grupo de personas que utilizan dichos servicios una gran porción utiliza el método online mientras que la otra sigue utilizando el teléfono para realizar los pedidos. Por esto esperamos que haya un crecimiento en el número de usuarios mientras que la segunda porción opte eventualmente por el servicio online.

El objetivo es representar de forma justa las necesidades y deseos de nuestros clientes.

3.2. Resumen de stakeholders

Este sistema tiene tres principal stakeholders que son los vendedores de comidas, los consumidores y el equipo de desarrollo.

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Vendedores de comidas	Realizan comida para vender a los usuarios finales.	Las responsabilidades de estos son: <ul style="list-style-type: none"> - Asegurar que cumpla con lo prometido en cuanto a comida - Cumplir con los horarios que dice que le va a demorar realizar un pedido - Que el pedido llegue a la temperatura correcta
Consumidores	Piden la comida, realizan el pago.	Las responsabilidades de estos son: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar el pago - Decidir qué va a pedir antes de hacerlo - Estar en la ubicación decidida - Detallar bien su ubicación
Equipo de desarrollo	Implementan el sistema y luego lo mantienen actualizado y en funcionamiento.	Las responsabilidades de estos son: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el sistema - Arreglar errores que puedan surgir - Actualizar el sistema acorde a las necesidades
Repartidores de comida	Son los encargados de hacerle llegar el pedido a los clientes.	Las responsabilidades de estos son: <ul style="list-style-type: none"> - Tomar el pedido - Entregar el pedido en un tiempo determinado
Grupo de	Se encargan de	Las responsabilidades de estos son:

soporte	atender llamadas y mails a clientes que tengan problemas o consultas acerca de la aplicación.	<ul style="list-style-type: none">- Responder mails- Atender llamadas
---------	---	--

3.3. Resumen de usuario

Para esta aplicación solamente se encuentra con dos tipos de usuarios, el que solicita la comida y el que la ofrece.

Nombre	Descripción	Responsabilidades	Stakeholder
Consumidor	Son la parte más importante del sistema para que funcione, realizan los pedidos de los productos que ofrece el vendedor.	<ul style="list-style-type: none">- Detallar bien su ubicación- Decidir qué va a pedir antes de hacerlo- Recibir a la persona con el pedido- Realizar el pago	En el caso que el usuario tenga un problema con un vendedor de comidas, el usuario va a poder pedir ayuda a un administrador de la aplicación.
Vendedor de comida	Es el responsable de ofrecer los distintos productos al usuario y enviarlos.	<ul style="list-style-type: none">- Mantener el menu actualizado- Aceptar o rechazar los pedidos, dando los motivos en caso de rechazo- Entregar el pedido al usuario	

3.4. Ambiente del usuario

Los usuarios finales pueden beneficiarse individualmente de los beneficios del producto sin asistencia adicional. Los pedidos deben tomar aproximadamente un minuto para que el usuario realice. Se requiere un dispositivo mobile.

3.5. Perfil del stakeholder

Empresas gastronómicas de comida rápida. Suelen tener varias sucursales ubicadas en lugares estratégicos de la ciudad.

3.5.1. Equipo de desarrollo

Representativo	Tomas Dallas, Miguel Di Luca, Ruben Schultz, Tomas Dorado, Fernando Martin, Facundo Astiz
Descripción	Persona encargada del desarrollo del sistema
Tipo	Programadores
Responsabilidades	Implementan el sistema y luego lo mantienen actualizado y en funcionamiento.
Criterio de exito	Implementación del sistema en un plazo de tiempo estipulado y mantenerlo en funcionamiento.
Inclusion	Muy relevante

3.6. Perfil de usuario

Nuestros usuarios representativos son aquellos usuarios que por falta de tiempo y comodidad suelen dejar de asistir a estos lugares de comida rápida por la tardanza en la toma y entrega de pedido.

Las necesidades de estos usuarios son aprovechar mejor su tiempo y generar comodidad a la hora de realizar un pedido de comida.

3.6.1. Consumidor

Representativo	Cualquier persona que realiza un pedido
Descripción	Persona que realiza uno o más pedidos
Tipo	Consumidor
Responsabilidades	Comprar un producto, estar presente en el momento de la entrega e ingresar una dirección correcta.
Criterio de exito	Gran cantidad de pedidos realizados
Inclusion	Muy relevante
Entregables	Pedido realizado

3.6.2. Vendedor

Representativo	Persona o conjunto de personas que posee un restaurante y quiere ofrecer un sistema de venta online, con delivery.
----------------	--

Descripción	Restaurante que ofrece sus productos
Tipo	Vendedor
Responsabilidades	Realizar el producto y enviarlo a la dirección adecuada en un tiempo aceptable
Criterio de éxito	Gran cantidad de pedidos vendidos
Inclusion	Muy relevante
Entregables	Dinero del pedido

3.7. Competencia y alternativas

Luego de analizar la competencia detallada a continuación, creemos que nuestro producto apunta a captar las mejores características de todas ellas, y darle al usuario el poder para poder customizar su pedido de la mejor manera, sin restricciones, lo que generaría una gran diferencia con la competencia, y permitirá al usuario mayor satisfacción.

3.7.1. Pedidos ya

Pedidos ya posee la mayor cantidad de usuarios, tanto de vendedores como de consumidores.

3.7.2. Rappi

Rappi posee menor cantidad de usuarios en el país, pero se encuentra en crecimiento, ofrece vendedores que pedidos ya no tiene en su catálogo y son muy populares.

3.8. Stakeholder clave y necesidades del usuario

El stakeholder principal será el equipo de desarrollo ya que serán los encargados en desarrollar y mantener la aplicación, la cual es el nexo entre el restaurante y los clientes, y sin la misma no sería posible cumplir con los objetivos.

El usuario necesitará una aplicación intuitiva, fácil de usar, de esta manera cualquier persona será capaz de realizar un pedido sin mayores complicaciones.

4. Resumen de producto

Nuestro producto va a ser una aplicación mobile, orientada a delivery de un producto, facilitando a los usuarios realizar un pedido, ganando tiempo y customizando su pedido de la mejor manera, y optimizando al product owner la atención a sus clientes.

4.1. Perspectiva de producto

EATTRIP es un sistema de entrega en línea en el que los usuarios registrados pueden pedir comida. La creación de una cuenta es gratuita y otorga a los usuarios características distintivas, como la calificación del producto y un carrito de compras. Los vendedores pueden ver un aumento en sus ingresos y reputación al tener sus productos en la plataforma.

4.2. Resumen de capacidades

Beneficio del cliente	Funcionalidad soportada
Puede consultar el menú y su stock desde la aplicación	Ofrece un menú con todos los productos del restaurante
Ordena la comida desde la aplicación sin necesidad de comunicarse o ir al restaurante	Realizar pedido desde la aplicación
El cliente puede recibir la comida en su domicilio	Dispone de un sistema de envío

4.3. Suposiciones y dependencias

El producto requiere de un teléfono celular android y conexión a internet con una velocidad de descarga y carga mínima mayor a 40 kbps.

4.4. Costos y precios

Para el sistema estimamos que se requerirán \$ 800000 que solo incluye el diseño y programación de la aplicación.

5. Características del producto

- Realizar pedidos de una manera intuitiva y rápida, optimizando el tiempo tanto del vendedor como del usuario.
- Registro y login de usuario.
- Al usuario se le mostrará un listado de productos del cual podrá elegir.
- Los productos listados serán acompañados por una descripción y un precio.
- Sistema de referencia, para generar una red de usuarios recomendados, acumulando descuentos por las compras que tus recomendados realizan, y la posibilidad de acceder a importantes beneficios.
- El vendedor podrá ver estadísticas de sus ventas diarias y semanales, comparado con meses anteriores.
- El vendedor podrá generar ofertas únicas diarias, generando un gran impacto en el mercado.
- El vendedor podrá generar combos para los clientes.
- El vendedor podrá añadir, quitar y modificar productos.

6. Restricciones

La mayor restricción sería la conexión a internet que el usuario necesita para visualizar los productos y ordenar el pedido.

7. Rangos de calidad

La aplicación permitirá la entrega de alimentos en un rango de 10 kilómetros desde la tienda para otorgar a los usuarios finales un servicio rápido. Si se realizan varias órdenes al mismo tiempo, se esperan pequeños retrasos dependiendo de la cantidad de personas que usan el sistema.

Se tiene una tolerancia cero a cualquier tipo de fallo posible con respecto a realizar un pedido, ya que esta es la parte más importante de la aplicación y un fallo en esta instancia podría provocar que el usuario no la utilice nuevamente. Tampoco se tolerarán fallos con respecto a la alta, baja o modificación de un producto

El sistema no deberá tardar más de 3 segundos por parte del servidor en realizar operaciones como inicio de sesión, registro y compra de productos, para no arruinar la experiencia de uso del usuario.

8. Precedencia y prioridad

Funcionalidad	Prioridad
Compra de producto	Alta
Registro/login	Alta
Alta de producto	Alta
Baja de producto	Alta
Modificación de producto	Media
Editar información de usuario	Alta
Alta de combo	Baja
Modificación de combo	Baja
Baja de combo	Baja
Ofertas y descuentos	Media
Estadísticas de ventas	Baja
Baja de usuario	Baja

9. Otros requerimientos de producto

9.1. Estándares aplicables

El sistema cumple con los estándares impuestos por la FDA.

Se utiliza como protocolo de comunicación el protocolo TCP.

9.2. Requisitos del sistema

El sistema requiere una versión de android igual o superior a 6.0. A su vez, será necesario la pantalla del dispositivo, en caso de no ser táctil se requiere una forma de interactuar con ella, como un mouse y un teclado.

9.3. Requisitos de rendimiento

Se requiere de una conexión a internet con una velocidad de descarga y carga mínima mayor a 40 kbps.

9.4. Requerimientos del ambiente

Conexión con internet, ya sea móvil o wifi.

10. Requisitos de documentación

10.1. Manual de usuario

La guía de instalación se encuentra actualmente en fase de desarrollo.

10.2. Ayuda online

El usuario tendrá a su disponibilidad un sitio con información sobre las posibles acciones a realizar con la aplicación y cómo realizarlas. A su vez, se incluirá una sección con respuestas a las preguntas más frecuentes.

10.3. Guías, configuración y ReadMe

Ambos se encuentran en fase de desarrollo.