**Eattrip**

Vision

Version 1.0

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 12/08/2018 | 1.0 | Definiciones básicas | Tomás Dallas, Miguel Di Luca, Facundo Astiz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduccion

1.1. Proposito

1.2. Alcance

1.3. Vista general

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de negocios

2.2. Detalle del problema

2.3. Análisis de mercado

3. Stakeholder y descripción de usuarios

3.1. Datos demográficos del mercado

3.2 . Resumen de stakeholders

3.3 Resumen de usuario

3.4 . Ambiente del usuario

3.5 . Perfil del stakeholder

3.5.1. Equipo de desarrollo

3.6 . Perfil de usuario

3.6.1. Consumidor

3.6.2. Vendedor

3.7. Competencia y alternativas

3.7.1. PedidosYa

3.7.2. Rappi

3.8. Stakeholder clave y necesidades del usuario

4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del producto

4.2. Costos y Precios

5. Características del Producto

6. Restricciones

7. Rangos de Calidad

8. Precedencia y Prioridad

9. Otros requerimientos del producto

9.1. Estándares Aplicables

9.2. Requisitos del Sistema

9.3. Requisitos de Performance

9.4. Requerimientos del ambiente

10. Requisitos de Documentación

10.1. Manual de Usuario

10.2. Ayuda Online

10.3. Guías, configuración y ReadMe

Vision

# 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. Scope

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 tendra 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. Overview

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.

# Posicionamiento

## 2.1. Oportunidad de negocios

*El mercado de comida es enorme y siempre fue enorme. Los últimos años, con el desarrollo de la tecnología, un nuevo mercado ha empezado a subir, el mercado de aplicaciones usados para pedir comida sencillo, directamente a casa. Aunque este mercado tienen muchos grandes compañías, hay mucha gente que nunca ha usado unos de esos aplicaciones.*

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

## 2.2. Detalle del problema

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

*También la aplicación puede ayudar los restaurantes que necesitan más negocios y abre la oportunidad un nuevo tipo de restaurantes, sin servicio en la 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 los negocios 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.*Stakeholder and User Descriptions

En esta sección, todos los posibles grupos de interés y usuarios son completamente introducidos y descritos.  
Los posibles usuarios finales de la aplicación son todos los que tienen acceso a Internet y pueden usar un navegador. El mercado es masivo, por lo tanto, cualquier departamento de finanzas de las grandes cadenas de alimentos y propietarios de tiendas de alimentos que buscan nuevas oportunidades comerciales son posibles interesados.

## 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. 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.

# 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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NamesssssNombre** | **DDdddDescripcion** | **R R Responsabilidades** |
| Vendedores de comidas | Realizan comida para vender a los usuarios finales, tanto restaurantes como locales que solamente vendan comida. | Las responsabilidades de estos son:   * Asegurar que cumpla con lo prometido en cuanto a comida * Cumplir con los horarios que dice que le va a demorar realizar un pedido * Realizar el envío * Tener personal motorizado para el envío de comidas * Que el pedido llegue a la temperatura correcta |
| Consumidores | Piden la comida, realizan el pago | Las responsabilidades de estos son:   * 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:   * Desarrollar el sistema * Arreglar errores que puedan surgir * Actualizar el sistema acorde a las necesidades |

## 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name 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. | - 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. | * 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 exito | 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.

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. Costos y precios

Los únicos costos involucrados en *Eattrip* son su desarrollo y mantenimiento.

# 5. Características del producto

* *Realizar pedidos de una manera intuitiva y rápida, optimizando el tiempo tanto del product owner como del usuario.*
* *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 product owner podrá ver estadísticas de sus ventas diarias y semanales, comparado con meses anteriores.*
* *El product owner podrá generar ofertas únicas diarias, generando un gran impacto en el mercado.*
* *El product owner podrá generar combos para los clientes.*

# 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.

# 8. Precedencia y prioridad

Exceptuando la visualización de las estadísticas por parte del product owner, que tiene prioridad baja. Todo el resto de las funcionalidades tienen prioridad alta.

# 9. Otros requerimientos de producto

## 9.1. Estándares aplicables

El sistema es compatible, en una primer instancia, con dispositivos Android.

## 9.2. Requisitos del sistema

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

El sistema requiere una versión de android igual o superior a 6.0. A su vez, se requiere de una conexión a internet, no es importante la velocidad de la conexión, siempre y cuando sea aceptable.

## 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.