

Propuesta 2: Aplicación para pizzeria

Kenneth Abarca Coronado

Estudiante Ing. en Sistemas de Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
Kabarca20607@ufide.ac.cr

Jonathan Chavarria Peña

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
jonach1998@gmail.com

Erick Corrales Montero

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
ecorrales00712@ufide.ac.cr

Keren Jimenez Fernandez

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
kjimenez80215@ufide.ac.cr

Sebastián Lizano Fernández

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
slizano40347@ufide.ac.cr

Morales Cordero Valeria

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
valem0603@gmail.com

Marco Fonseca Solorzano

Estudiante Ing. en Sist. Computación
Universidad Fidélitas
San José, Costa Rica
marcosfin0232@gmail.com

1. ANTECEDENTES

Hoy en día restaurantes famosos (Burger King, McDonald's, TacoBell, KFC, entre otros) están mejorando mucho a tal punto de que usan aplicaciones ya sea para tener el control del inventario, productos, para un fin administrativo, ordenar comida, entre otros. También la situación actual del país causada por la pandemia del Covid-19 genera que mucha gente no vaya a los restaurantes por miedo a contagiarse y optan por usar aplicaciones para pedir comida desde la comodidad de su casa. La aplicación de la pizzería ayudará al restaurante mejorar sus servicios, mejorar el orden en su economía, expandir su zona de venta. Así como beneficiar a los clientes de pedir desde la comodidad de su casa y con todos los servicios que ofrece el restaurante.

2. MARCO LEGAL

Para proteger el programa creado por la empresa, este se inscribirá como propiedad intelectual, de esta manera el uso del código quedara a discreción de la desarrolladora.

La venta o las licencias que se darán a terceros del programa se realizarán bajo los términos y condiciones de un contrato entre el cliente y la empresa, en el contrato se estipularan los siguientes puntos:

- Garantías
- Actualizaciones
- Servicio Técnico
- Mejoras especializadas para el cliente
- Capacitaciones necesarias para utilizar la app
- Costo del programa
- Costo del servidor y base de datos (de ser requerido)
- Duración del contrato

Las licencias no serán exclusivas para el cliente, esto quiere decir que el programa se podrá vender a otras empresas, salvo alguna excepción estipulada en un contrato. El cliente que adquiera el software podrá utilizarlo única y exclusivamente para uso de su empresa no podrá dar licencias ni usarlo para programas de capacitación a otras empresas.

La desarrolladora entregará la documentación externa del software al cliente, con el fin del uso correcto del mismo, asimismo minimizar los problemas que se puedan generar al instalar o utilizar el programa.

3. UBICACIÓN DEL PROYECTO

La pizzería llamada D' Pelicula a la que se le venderá el software esta ubicada en San José, Goicoechea, Ipis, Zetillal, a 300 metros Este de la comisaria de Zetillal. La misma solo tiene una tienda por el momento.

4. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Con todo el avance que ha tenido las tecnologías esto ha provocado un incremento en el mercado ya que hay más competencia en todos los sectores. unos de los problemas que se encuentra en este proyecto es la falta de la tecnología, lo que podemos lograr o conseguir es entrar en el mercado con ayuda de una app ya que el 80 La idea principal es poder resolver el problema con una app, que abarque los dispositivos tanto IOS, ANDROID u otro sistema operativo que este en el mercado, para asegurar un mercado amplio lo que hacemos es una app para que cualquier persona con cualquier dispositivo entre y pueda ordenar fácil y rápido esto ayudara a mejorar las ventas del cliente y además a que se pueda manejar de una manera más ordenada. También poder dar una oportunidad al cliente de poder competir en el mercado y poder ampliar todos sus servicios, esto ayudara a tener una mejora en su atención al cliente y una mejora económica a su restaurante.

5. OBJETIVOS

A. Objetivo General

Desarrollar una aplicación de pedidos y facturación para una pizzería con la finalidad de mejorar los servicios que brinda la pizzería.

B. Objetivos Especificos

- Definir los servicios que el cliente desea tener en la aplicación.
- Crear el software con las especificaciones antes establecidas.
- Realizar la documentación externa necesaria para el cliente.

6. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se basa en la creación de una aplicación para una pizzería; el cliente podrá registrarse a la aplicación, podrá elegir para comer en el restaurante o que sea a domicilio; tendrá un menú de pizzas a elegir: pastas, refrescos entre otros, código promocional para un descuento e imprimir o guardar la factura de la compra. También con la aplicación tendrá un uso administrativo; los que tengan acceso como modo administrador podrá ver las compras, ventas, usuarios y contraseñas registrados, modificar el menú, cambiar precios, entre otros. Se pretende crear un software que sea fácil de usar, que tenga un interfaz agradable para el usuario, incluso crear un usuario y contraseña tanto para el cliente como para el administrador.

7. FUENTE DE FINANCIAMIENTO

La desarrolladora de software solicitará un préstamo al banco para cubrir los salarios de los ingenieros que trabajan en la empresa, también para la adquisición de los servidores o bases de datos (de ser requerido); el mismo será cancelado con el pago que realicé el cliente cuando se le entregue el software final.

8. ACTIVIDADES DE EJECUCIÓN DE LA OBRA

- 1) Establecer con el cliente las especificaciones del programa.
- 2) Crear el contrato con todos los términos y condiciones.
- 3) Iniciar con el financiamiento del proyecto.
- 4) Crear el software.
- 5) Realizar las pruebas al programa.
- 6) Crear la documentación interna y externa del programa.
- 7) Entregar el software.

Es importante recalcar que las actividades pueden disminuir o aumentar según se vaya realizando cada una.

9. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DE LA OBRA

Table I
CRONOGRAMA

Actividades	Semana
Establecer con el cliente las especificaciones del programa.	5
Crear el contrato con todos los términos y condiciones.	6 ↔ 7
Iniciar con el financiamiento del proyecto.	8 ↔ 9
Crear el software.	10 ↔ 11
Realizar las pruebas al programa.	12 ↔ 13
Crear la documentación interna y externa del programa.	14 ↔ 15
Entregar el software.	16

10. ESTUDIO DE FACTIBILIDAD