TITULO Nombre del Proyecto Considerar el Qué y Para Qué máximo 15 palabras

Nombre y Apellido Autor 1,; Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero) UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología en Sistemas Informáticos

Resumen

El proyecto tiene como objetivo desarrollar la aplicativo móvil para la gestión de pedidos y entrega, en establecimientos gastronómicos "KITCHEN AT HAND". La metodología empleada corresponde a una investigación experimental con un enfoque analítico y descriptivo desarrollado en 4 fases: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación. El resultado esperado es el desarrollo de un prototipo funcional del sistema con prototipo funcional del sistema que permita realizar toma de pedidos, opciones de pago, recibo o factura por su compra y posteríos envió del pedido. El resultado esperado es comercializar el prototipo del sistema.

Palabras clave

Aplicativo móvil, kitchen at hand, gestión de pedidos y entregas, gastronómicas. Anserma Caldas.

1 Planteamiento del problema

Cubrir la necesidad física de los usuarios de alimentarse y al tiempo cuidar de su salud y la de sus familias, al poder ordenar desde sus hogares los productos que los establecimientos gastronómicos en la ciudad de Anserma Caldas ofrecen, la pregunta de investigación ¿Cómo desarrollar la aplicación para la gestión de pedidos y reparto de los mismos "KITCHEN AT HAND" para establecimientos gastronómicos en la ciudad de Anserma Caldas?

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar el aplicativo móvil para la gestión de pedidos y entrega, en establecimientos gastronómicos "KITCHEN AT HAND" en la ciudad de Anserma Caldas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1. Analizar los diferentes requerimientos técnicos, logísticos y legales para diseñar la aplicación.
- 2. Diseñar un prototipo funcional de aplicación móvil para la gestión de pedidos y entregas de estos para los establecimientos gastronómicos en la ciudad de Anserma caldas.
- 3. Implementar el diseño propuesto que sea factible de comercialización.
- 4. Evaluar la aplicación implementada para realizar los ajustes pertinentes.

3 Metodología

Investigación Experimental con enfoque analítico y descriptivo desarrollada en 4 fases: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación Recursos utilizados Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp

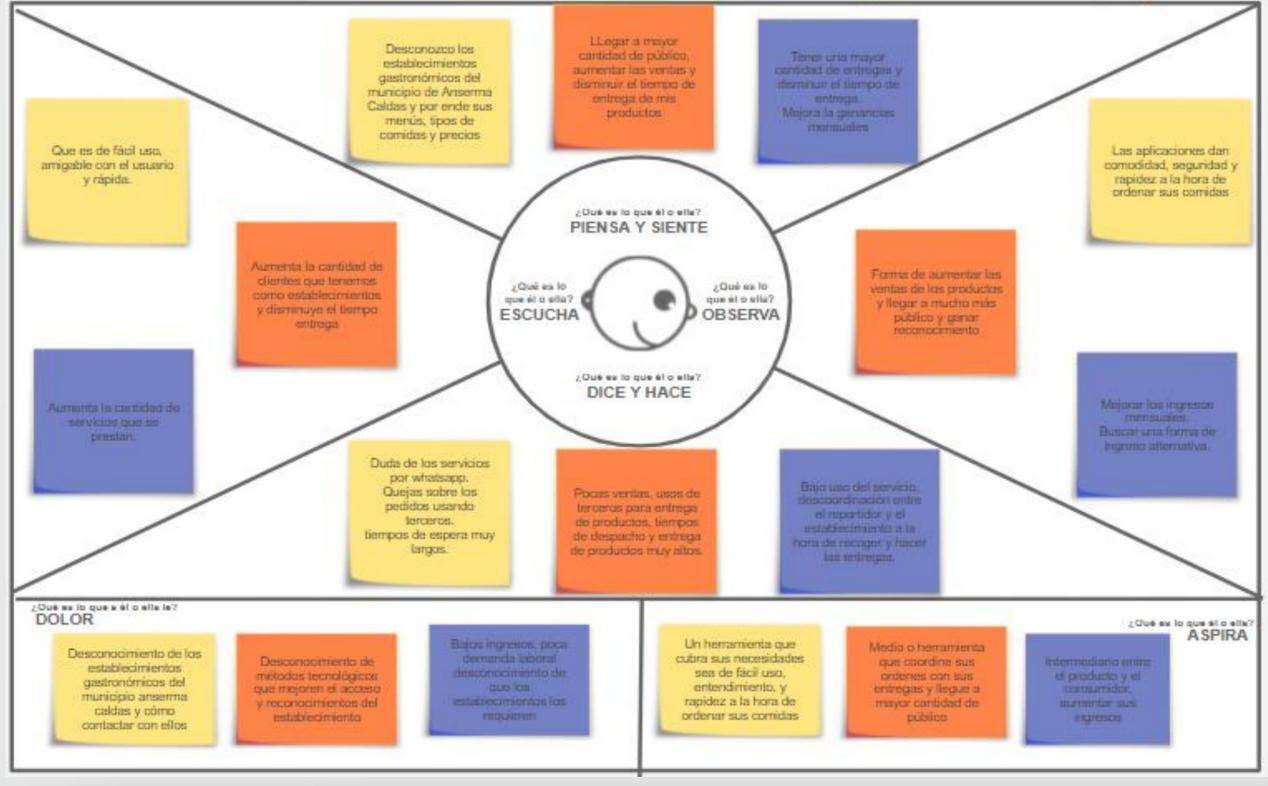


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

4 Resultados esperados

ICERRECTORÍA DE

UNIVERSITARIA

Desarrollo de un prototipo funcional del sistema con que permita realizar el pedido y posterior entrega de los productos solicitados en la ciudad de Anserma Caldas.

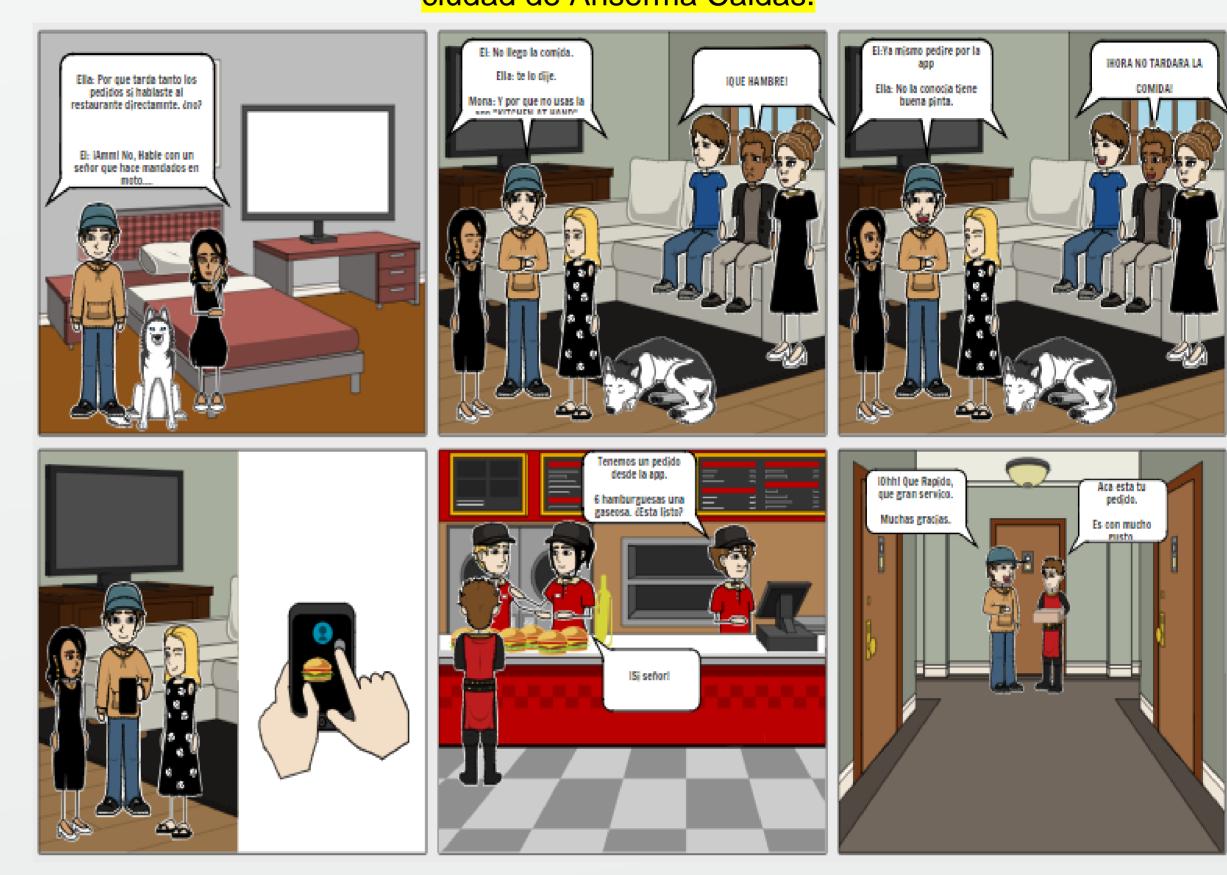


Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

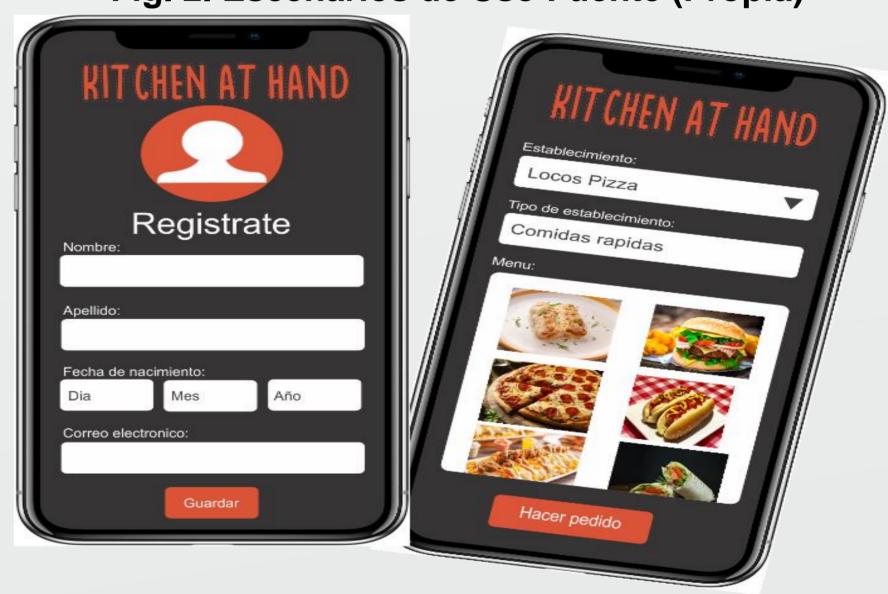


Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

5 Referencias

Garzón Esguerra, M. Desarrollo de Aplicativo Móvil FOOD VEG LIGHT, que mejorará la dinámica e incentivara la alimentación saludable, en las principales ciudades de Colombia.

Suarez Aguirre, E. A., & Ramos Londoño, C. M. (2018). Diseño de una plataforma web y una aplicación movil para la administración y generación de pedidos en los restaurantes del municipio de Planeta Rica Córdoba.

Piza Usaquén, K. A., Molina Gutiérrez, C. C., Gómez Cardozo, J. C., & Millán, C. F. (2020). Formulación de un proyecto para la gestión de pedidos para los restaurantes mediante aplicación TIC: Caso Plazoleta de comidas Universidad EAN (Bachelor's thesis, Universidad Ean).

Acuña Méndez, A. L., Carrasco Galarza, P. A., García Navarrete, B. E., Jacinto Mamani, W. C., & Lombardi Barrantes, S. R. (2019). Aplicativo móvil que permite gestionar procesos de pedidos entre restaurantes y proveedores.

Zarate Barrios, J. A., Badillo Prieto, L. F., & Gómez Diaz, M. P. (2020). Viabilidad económica de aplicación móvil de domicilios para el sector gastronómico del municipio de tenjo—cundinamarca (Bachelor's thesis, Universidad Ean).

Ar, A. Y. (2020). Managing E-commerce During a Pandemic: Lessons from GrubHub During COVID-19. In International Case Studies in the Management of Disasters. Emerald Publishing Limited.

Play.google.com. (2021).Retrieved May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubercab.eats&hl=es_CO&gl=US. Play.google.com. Retrieved (2021).2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pedidos.customer. Retrieved Play.google.com. May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pedidosya. Play.google.com. Retrieved (2021).May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grability.rappi&hl=es_CO&gl=US. Play.google.com. Retrieved 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.brainweb.ifood&hl=es_CO&gl=US.

Semillero de Investigación

