

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 posteriores 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:

- Analizar** los diferentes **requerimientos técnicos, logísticos y legales para diseñar la aplicación.**
- 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.**
- Implementar** el diseño propuesto que **sea factible de comercialización.**
- 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

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 incentivará 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 móvil para la administración y generación de pedidos en los restaurantes del municipio de Planeta Rica Córdoba.

Piza Usaqué, 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 Díaz, 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 4 May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubercab.eats&hl=es_CO&gl=US.

Play.google.com. (2021). Retrieved 4 May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pedidos.customer.

Play.google.com. (2021). Retrieved 4 May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pedidosya.

Play.google.com. (2021). Retrieved 4 May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grability.rappi&hl=es_CO&gl=US.

Play.google.com. (2021). Retrieved 4 May 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.brainweb.ifo&hl=es_CO&gl=US.

Semillero de Investigación

FACULTAD DE INGENIERÍAS

Tecnología en Sistemas Informáticos