

OrderNow



PAPER Y POSTER

CÁTEDRA: PROYECTO FINAL – **CURSO:** 5K4 – **CICLO LECTIVO:** 2024

Integrantes del Equipo:

Apellido y Nombre

N° de Legajo

Docentes

- Alonso, Leandro Romano
- Dominguez, Ariel
- Niveyro, Lucas
- Ramos, Mauricio Gabriel
- Toledo, Bruno

79833
76150
76822
80228
78358

- Jose D'Agostino
- Natalia Jaime



Order Now



Order Now, Enjoy Always

"OrderNow" nace con el objetivo de satisfacer las necesidades del cliente, ofreciendo un sistema que permita realizar pedidos rápidos y personalizados tanto dentro como fuera del local, optimizando la gestión de reservas y mejorando la interacción entre clientes y personal del restaurante mediante retroalimentación y personalización del servicio.

¿Qué ofrecemos?



GESTIÓN DE
PEDIDOS



GESTIÓN DE
FEEDBACK



GESTIÓN DE
LOCAL



GESTIÓN DE
CARTA



GESTIÓN DE
EMPLEADOS



GESTIÓN DE
CLIENTE



GESTIÓN DE
RESERVAS



GESTIÓN DE LISTA
DE ESPERA



GESTIÓN DE
MESAS

Beneficios



PEDIDO
SIMPLIFICADO
ARMANDO TU
PROPIO CARRITO



CARTA
ACTUALIZADA Y
PERZONALIZADA



SEGUIMIENTO DE
PEDIDOS Y
GASTOS



RESERVAS
ANTICIPADAS

Herramientas y tecnologías

Producto



Proyecto



Ingeniería en sistemas de información

Año: 2024

Proyecto Final

UTN FACULTAD
REGIONAL
CORDOBA
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Alumnos

- Alonso Leandro
- Domínguez Ariel
- Niveyro Lucas
- Ramos Mauricio
- Toledo Bruno

Contacto

- leandroalonso2000@gmail.com
- arielod98@gmail.com
- lucaemal@gmail.com
- mauriramos1999@gmail.com
- brunotoledost@gmail.com

Docentes

- Ing. D'Agostino José
- Ing. Jaime Natalia



“OrderNow”

Alonso, Leandro; Dominguez, Ariel; Niveyro, Lucas; Ramos, Mauricio; Toledo, Bruno

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

“OrderNow” nació con el objetivo de satisfacer las necesidades del cliente, ofreciendo un sistema que permita realizar pedidos rápidos y personalizados tanto dentro como fuera del local, optimizando la gestión de reservas y mejorando la interacción entre clientes y personal del restaurante mediante retroalimentación y personalización del servicio.

Este sistema constó de dos grandes apartados de tipo PWA (Progressive Web Apps). El primero de ellos fue diseñado para los usuarios, ofreciéndoles todas las herramientas necesarias para tener acceso a cartas virtuales y gestionar su pedido de manera eficiente. El segundo estuvo destinado a los locales, quienes pudieron recibir las solicitudes de pedidos.

Desarrollada mediante la metodología SCRUM, la plataforma integra herramientas como Google Drive, CANVA, JIRA, y utiliza tecnologías como Framework7, JavaScript, NodeJS y MySQL. La plataforma ofrece diez módulos clave: gestión de pedidos, reservas, productos, usuarios, locales, mesas, feedback, clientes, y cartas. Estos módulos permiten a los establecimientos gestionar de manera eficiente pedidos, reservas y menús, además de optimizar la experiencia del cliente. “Order Now” se distingue por su enfoque en la comodidad y eficiencia, creando una experiencia integrada para clientes y restaurantes en Córdoba Capital.

Palabras Clave

Solución de negocio, Producto, Gastronomía, Pedido, Cartas, Locales, Aplicación Web Progresiva, Establecimiento Gastronomico

Introducción

El desarrollo de este proyecto surge en el ámbito de los establecimientos gastronómicos, donde se pudo notar la carencia de interacción entre los clientes y el personal de los locales a la hora de llevar un seguimiento de los pedidos y la manera poco amigable y descentralizada de visualizar las cartas virtuales por parte de los comensales.

Bajo este contexto surge la oportunidad de crear una plataforma que garantice una experiencia segura y confiable para los usuarios, a la vez que brinde una mayor

competitividad a los locales de comida y una gestión eficiente de pedidos para los locales. Todo esto desde una perspectiva integral y de acuerdo a las normativas vigentes, asegurando el cumplimiento de las regulaciones establecidas por las autoridades.

Elementos del Trabajo y Metodología

Para asegurar una gestión eficiente y una ejecución ágil del proyecto, se decidió implementar la metodología SCRUM como marco de trabajo principal. SCRUM permitió ejecutar de manera iterativa e incremental los sprints definidos, asegurando entregas concisas y cumplimiento de los plazos establecidos (sprints de 2 semanas).

Siguiendo estas metodologías, se definieron los roles clave como Product Owner, Scrum^[1] Master y desarrolladores. Esta estructura organizativa fue fundamental para la planificación y ejecución eficiente de los sprints, así como para la documentación del proyecto.

En términos de herramientas, se optó por Google Drive (Docs, Sheets, Slides) para el desarrollo de la documentación del producto y proyecto, y el uso de la aplicación CANVA^[2] para la realización de las presentaciones, facilitando la colaboración entre compañeros y la presentación regular ante los profesores. Para el seguimiento detallado del proyecto, se utilizó un tablero JIRA^[3], donde cada miembro del equipo gestionó tareas asignadas y actualizó el progreso de las mismas. La comunicación y coordinación del proyecto se realizaron por WhatsApp en un grupo dedicado, mientras que las reuniones virtuales de desarrollo, seguimiento y corrección se llevaron a cabo en Discord.

En cuanto al desarrollo del producto, se implementó Framework7 como el principal framework de desarrollo web, complementado con JavaScript^[5] para la lógica del cliente. Para el backend, se utilizó NodeJS^[6] como framework de desarrollo, integrado con una base de datos relacional MySQL^[7] para gestionar eficientemente los datos del proyecto.

Resultados

Una vez llevada a cabo la realización del proyecto mencionado anteriormente, haciendo uso de tecnologías y metodologías de manera correcta, se vió reflejado el resultado en un sistema de información consistente y ejecutable, conformado con 10 módulos que permitió optimizar y brindar de mejor manera el servicio de gestión de pedidos y cartas virtuales de locales de comida de Córdoba Capital.

Integrando a los locales de comida posibilitó que los usuarios amigados a la tecnología pudieran solicitar pedidos de manera más cómoda y rápida.

Los módulos resque formaron parte del producto final fueron:

Gestión de Pedidos: este módulo, permite a un cliente rmar su pedido seleccionando los productos de desee dentro del carrito y realizar la solicitud correspondiente

Gestión de Reservas: utilizado por los clientes permitiendo que el mismo solicite una mesa en un restaurante o bar para una fecha y hora específicas.. El día de la reserva, el cliente llega al establecimiento y se le asigna la mesa reservada.

Gestión de Producto: permite a los establecimientos gastronómicos administrar su oferta de productos a través de una plataforma digital. Esto incluye desde la creación y actualización de menús hasta la gestión de inventario y precios.

Gestión de Usuarios: desarrollado también para los usuarios que sean clientes o administrativos de los locales de comida. Mediante este módulo se pudo realizar el registro de los usuarios.

Gestion de Local de Comida: desarrollado para los vendedores con el objetivo de poder registrar el local de comida dentro de la aplicación

Gestión de Mesa: módulo desarrollado con el objetivo de registrar el estado de ocupación de cada mesa en tiempo real, y optimizar la distribución del espacio para mejorar la experiencia del cliente y la eficiencia operativa del establecimiento.

Gestión de Feedback: módulo que consiste en la recopilación de comentarios, valoraciones y opiniones de los clientes sobre su experiencia y los productos recibidos, con el objetivo de mejorar la calidad de los productos y servicios ofrecidos.

Gestión de Cliente: Este módulo permite registrar, almacenar y gestionar perfiles de clientes, historiales de pedidos, preferencias individuales, y facilita la personalización del servicio para mejorar la experiencia del cliente y fomentar su fidelización.

Gestión de Carta: módulo que permite a los establecimientos gastronómicos ofrecer y gestionar menús de manera electrónica, facilitando a los clientes el acceso y la visualización de los platos de comidas y bebidas disponibles, así como la realización de pedidos.

Discusión

Después de un análisis exhaustivo del mercado de aplicaciones para gestión de pedidos en establecimientos de comida, se identificó una oportunidad significativa para mejorar la eficiencia y la experiencia del usuario. En respuesta a esta necesidad surge "OrderNow", un proyecto que no solo busca optimizar la gestión de pedidos, sino también transformar la manera en que

los clientes interactúan con los establecimientos gastronómicos.

"OrderNow" se concibe como una plataforma integral diseñada para cubrir todas las necesidades relacionadas con la gestión de pedidos en establecimientos de comida. Lo que diferencia a "OrderNow" de otras aplicaciones similares en el mercado es su enfoque en la comodidad y la eficiencia. Además de ofrecer una interfaz intuitiva para realizar pedidos, la plataforma se compromete a establecer una comunidad de usuarios conectados, donde tanto clientes como establecimientos pueden interactuar de manera fluida y efectiva.

Este proyecto no solo busca simplificar el proceso de pedidos, sino también crear una experiencia en la que tanto los clientes como los restaurantes puedan beneficiarse de una gestión optimizada y adaptada a sus necesidades específicas.

Conclusión

"OrderNow" representa una innovadora solución para optimizar la gestión y mejorar la experiencia del cliente en establecimientos gastronómicos de la ciudad de Córdoba. Con un enfoque claro en la eficiencia operativa y la satisfacción del cliente, este proyecto se presenta como una solución sólida para enfrentar los desafíos actuales del sector.

A medida que se implemente y se adapte a las necesidades específicas de los restaurantes, bares y cafeterías locales, se espera que OrderNow no solo mejore la eficiencia en la toma de pedidos y la gestión de reservas, sino que también impulse nuevas oportunidades de crecimiento y colaboración en el mercado gastronómico de la región.

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a todas las personas que fueron parte fundamental de nuestro camino hacia este

logro. En primer lugar, agradecemos sinceramente al Ing. José D'Agostino por su dedicación, orientación experta y apoyo continuo a lo largo de todo el proceso de nuestro proyecto.

También extendemos nuestro reconocimiento a los docentes de la Universidad Tecnológica Nacional, quienes generosamente compartieron con nosotros sus conocimientos y tiempo a lo largo de nuestra carrera universitaria.

Por último, pero no menos importante, agradecemos a nuestros amigos y familiares por su constante apoyo y ánimo, especialmente durante los momentos más intensos de este proyecto.

Referencias

- [1] SCRUM: (2024, 14 de agosto) Recuperado de: www.scrumguides.org/
- [2] Canva (2024, 14 de agosto). Recuperado de : <https://www.canva.com/>
- [3] Jira (2024, 14 de agosto). Recuperado de : www.atlassian.com/es/software/jira
- [4] Framework 7 (2024, 14 de agosto). Recuperado de : <https://framework7.io/>
- [5] JavaScript (2024, 14 de agosto). Recuperado de : <https://www.javascript.com/>
- [6] NodeJS (2024, 14 de agosto). Recuperado de : www.nodejs.org/es
- [7] MySQL (2024, 14 de agosto). Recuperado de : <https://www.mysql.com/>

Datos de contacto

*Alonso, Leandro. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.
Email: leandroalonso2000@gmail.com*

*Dominguez, Ariel. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.
Email: arielod98@gmail.com*

*Niveyro, Lucas. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.
Email: lucaemal@gmail.com*

*Ramos, Mauricio. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.
Email: mauriramos1999@gmail.com*

*Toledo, Bruno. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.
Email: brunotoledost@gmail.com*

AÑO	2024	CURSO Y NRO. DE GRUPO	5K4 - G03
NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO			
OrderNow			
CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)			
Producto			
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS			
ÁMBITO DE APLICACIÓN		NOMBRE Y VERSIÓN	
ENTORNO DE DESARROLLO		Visual Studio Code	
REPOSITORIOS Y VERSIONADO		Bitbucket	
PROGRAMACIÓN		React, Framework7, NodeJS	
BASE DE DATOS		MySQL	
COMUNICACIÓN INTERNA		Discord, WhatsApp	
CAPACITACIÓN		YouTube, Udemy	
PRUEBAS DE SISTEMA		Pruebas Unitarias	
GESTIÓN DEL PROYECTO		Jira	
DOCUMENTACIÓN		Google Drive	
MODELOS		Draw.io, Enterprise Architect	