

NOMBRE DEL TRABAJO

“PROPUESTA DE SISTEMA MÓVIL PARA ATENCIÓN DELIVERY EN LA EMPRESA I TEAMDEVS SAC”.docx

AUTOR

ABRAHAM SALDARRIAGA ROSILLO

RECUENTO DE PALABRAS

9504 Words

RECUENTO DE CARACTERES

55392 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

83 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

42.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 5, 2024 9:47 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 5, 2024 9:49 AM GMT-5**● 13% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 0% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

2 UNIVERSIDAD NACIONAL TECNOLÓGICA DE LIMA SUR

FACULTAD DE INGENIERÍA Y GESTIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS



“PROPUESTA DE SISTEMA MÓVIL PARA ATENCIÓN DELIVERY EN LA EMPRESA ITEAMDEVS SAC”

2 **TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

Para optar el Título Profesional de

INGENIERO DE SISTEMAS

PRESENTADO POR EL BACHILLER

SALDARRIAGA ROSILLO, ABRAHAM
ORCID: 0009-0009-4880-4896

ASESOR

13 HUAROTE ZEGARRA, RAUL EDUARDO
ORCID: 0000-0001-7466-7404

**Villa El Salvador
2024**

DEDICATORIA

A mis hermanos, que desde el cielo me dan la motivación para continuar en el camino arduo de ser un buen profesional y de lograr alcanzar mis sueños.

7 AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi alma mater la Universidad Nacional tecnológica de Lima Sur (UNTELS) por abrirme las puertas estos cinco años de estudio y formarme como profesional. A mis padres por el esfuerzo y apoyo incondicional, a mis compañeros de clase, que siempre formaron parte de mi aprendizaje y de muchos proyectos emprendedores. A mi amigo, profesor y mentor universitario por el apoyo y ser mi guía en este periodo de estudio que forjara mi carrera profesional. Al Dr. Wilder Cajavilca Lagos por guiarme, asesorarme y darme las pautas para desarrollar este proyecto de tesis.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	7
1. Planteamiento del Problema.....	9
Formulación del Problema.....	13
Objetivos	13
CAPÍTULO I: CONTENIDO DEL TRABAJO	14
1.1 Bases teóricas.....	14
Teóricos Internacionales.....	14
1.2 Antecedentes Nacionales.....	16
1.3 Antecedentes Locales.....	17
1.4 Definición de términos básicos.....	17
Delivery.....	17
Aplicación Móvil.....	18
Tipos de Dispositivos móviles.....	18
Aplicación Nativa.....	19
Aplicación Web.....	19
Aplicación Híbrida.....	20
Metodologías Ágiles para el Desarrollo de Software Delivery.....	20
Administración de los aplicativos mediante Scrum.....	21
Desarrollo de Aplicaciones para dispositivos Móviles.....	22
Sistemas Operativos para Dispositivos Móviles.....	22
Ionic.....	23
Cordova.....	23
API REST.....	23
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL TRABAJO PROFESIONAL	24
2.1 Delimitación temporal y espacial del trabajo.....	24
2.1.1 Delimitación temporal.....	24
2.1.2 Espacial del trabajo.....	24
2.2 Modelo de solución propuesto:.....	24
INICIO.....	24
2.5 Aplicativo Móvil para la atención delivery.....	32
2.5.1 Proceso de Información.....	32
Implementación.....	39
2.8 Resultados:.....	49
CAPITULO III CONCLUSIONES	51
Conclusiones Específicas:.....	52
CAPITULO IV RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	58

RESUMEN

El proyecto de investigación desarrollado en relación al sistema móvil para atención delivery, se realizó mediante la metodología SCRUM que nos permitió agilizar y organizar el trabajo, nos permitió lograr la exitosa creación de la aplicación móvil ha sido posible gracias a su carácter altamente práctico, flexible y adaptable en el contexto de los procedimientos de desarrollo de aplicaciones móviles. Esto ha resultado en la obtención de una aplicación móvil estable y con capacidad de expansión, en este proyecto se utilizaron los plugins de nativos, de cordova y js disponibles conjuntamente con Ionic 4 en cada uno de las historias del proyecto y los objetivos planteados en esta investigación.

Nuestro problema ²⁶ de investigación consistió en ¿Cómo desarrollar un Sistema de aplicativo móvil para entregas delivery?, y nos planteamos como **Objetivo General** Implementar una aplicación móvil para entregas delivery en la empresa Iteamdevs SAC. **Objetivos específicos:** ²⁹ 1. Implementar el proceso de la información para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC. 2. Implementar la administración del aplicativo para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC. 3. Desarrollar los entregables para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC.

Nuestro proyecto desarrolló tres fases que también fueron nuestros resultados, considerando las necesidades de las empresas que podrían acceder a nuestro servicio y quedo conformado de la siguiente manera: **1. Proceso de Información:** compuesto por desarrollo del aplicativo cliente y desarrollo del aplicativo de los repartidores. **2. Administración del aplicativo:** Gestión de pedidos, gestión de productos, historial de pedidos, reporte de ventas, historial de los pagos, restricciones, modificaciones. **3. Entregables:** Maquetación de las interfaces, versiones app, interfaces del modelo, versión final app y web, manual de usuario, concluimos con la demostración de la viabilidad de nuestro proyecto que se convalida, teórica y práctica, mediante un administrador de usuario.

Palabras clave: Aplicativo Móvil, Administrador de Usuario

ABSTRACT

The research project developed in relation to the mobile system for delivery service, was carried out using the SCRUM methodology that allowed us to streamline and organize the work, allowed us to achieve the successful creation of the mobile application, it has been possible thanks to its highly practical, flexible nature. and adaptable in the context of mobile application development procedures. This has resulted in obtaining a stable and expandable mobile application. In this project, the Cordova plugins available together with Ionic were used in each of the objectives set out in this research.

Our research problem consisted of How to develop a mobile application system for delivery deliveries? and we set ourselves as a **General Objective**

Implement a mobile application for delivery deliveries in the company Iteamdevs

SAC. **Specific objectives:** 1. Implement the information process for the attention of delivery orders in the company Iteamdevs SAC. 2. Implement the administration of the application for the attention of delivery orders in the company Iteamdevs SAC. 3. Develop the deliverables for the attention of delivery orders in the company Iteamdevs.

Our project developed three phases that were also our results, considering the needs of the companies that could access our service and it was formed as follows: **1. Information Process:** composed of Development of client applications and Application Development of distributors. **2. Administration of the application:** Order management, Product management, Order history, Sales report, Payment history, Restrictions, Modifications. **3. Deliverables:** Layout of the interfaces, App versions, Model interfaces, App and web final version, User Manual, We conclude with the demonstration of the viability of our project that is validated, theoretical and practical, through a User Administrator.

Keywords: Mobile Application, User Administrator

INTRODUCCIÓN

El propósito central de esta investigación consiste en analizar la manera en que algunos tipos de empresas logran establecer un significado de valor potencial en un contexto de marketplace o comercio electrónico. En particular, se enfoca en las entidades reconocidas como "empresas de entrega de alimentos a domicilio", las cuales funcionan siguiendo un modelo de negocios de mediadores que conecta a clientes o consumidores con restaurantes. Este enfoque implica que el creciente aumento en la cantidad de usuarios refleja un crecimiento en la adopción de plataformas digitales (Deloitte, 2019a), siendo notorio el uso de aplicaciones para solicitar servicios de entrega de comida. Esta tendencia se atribuye al hecho de que las compañías de comercio electrónico innovan mediante métodos de pago o de intercambio y estructuras de transacción como yape o plim que son novedosas, características que no se encuentran en las empresas más convencionales (Amit & Zott, 2001). Por esta razón, resulta esencial analizar cómo estas empresas generan valor en sintonía con las preferencias de los usuarios que utilizan servicios de entrega de alimentos.

Para llevar a cabo una ejecución adecuada de la investigación, se inicia mediante la introducción del tema de estudio. Posteriormente, se procede con la exposición de la situación problemática y se brinda una descripción detallada de dicha realidad desafiante. Se procede entonces a la formulación de las cuestiones de investigación, seguido por la exposición de los objetivos de la investigación, los cuales incluyen tanto el objetivo general como los objetivos específicos. Asimismo, se proporciona la justificación que respalda la pertinencia de este estudio. La investigación sigue desarrollándose a través de la presentación de los elementos fundamentales que comprenden los antecedentes del estudio, el marco teórico y el marco conceptual. En este último, se propone un enfoque relacionado con el mercado digital, culminando con la exposición detallada de las empresas que operan digitalmente en el ámbito de la entrega de alimentos a domicilio.

La metodología implica la recopilación de información derivada de un estudio de campo que involucra tres negocios en línea. Cada uno de estos negocios es analizado en detalle, centrándose en sus modelos de generación de valor. Se expone información sobre las metodologías ágiles empleadas en el desarrollo de software, se

exploran los criterios considerados en la construcción de los componentes del software, se detallan las características del software propuesto y se analiza su utilidad. Además, se presentan interfaces gráficas que muestran los resultados obtenidos del uso del software, y se incluye una guía del usuario dirigida a aquellos que accedan a utilizar el software.

En la sección de conclusiones, se proporcionan respuestas que abarcan tanto ³³ los objetivos generales como los específicos de la investigación. También se ofrecen recomendaciones derivadas del trabajo investigativo.

Finalmente, la investigación culmina con la ¹⁰ exposición de las conclusiones obtenidas a partir de los resultados presentados en relación con ¹⁸ los objetivos de la investigación. De manera similar, se proponen recomendaciones destinadas a la gestión de la situación abordada.

El autor

1. Planteamiento del Problema

En la actualidad, la pandemia COVID-19 afecta a miles de hogares, ocasionando que el gobierno disponga una inmovilización social con la finalidad de detener el contagio, estas circunstancias han afectado la adquisición de productos alimenticios de primera necesidad, de productos de bioseguridad y de medicinas necesarios así como ha afectado la para la adquisición de productos cotidianos, familias que debido a las Por otro lado, las empresas tienen la necesidad de seguir vendiendo para su liquidez.

Por otro lado la pandemia del COVID de la misma forma cómo ha afectado a los consumidores, ha afectado las ventas, la distribución y comercialización de miles de empresas de que han tenido que reinventarse y reorientar sus ventas de nuevas formas, adecuarse a recepcionar pedidos por internet, realizar la entrega de pedidos por delivery, aceptar pagos por medios digitales, de tarjetas de débito, de tarjetas de crédito y de transferencias bancarias, para atender los pedidos de tales productos alimenticios de primera necesidad, de productos de bioseguridad, de medicinas y de otros productos.

Esta situación ha ocasionado que se incremente las necesidades de software especializado que pueda resolver los problemas de adaptación de las empresas en el contexto de nuevas necesidades tecnológicas para hacer posible que los Negocios de empresas, de pequeñas empresas y comercio, dedique su atención a la implementación de softwares digitales.

Es preciso mencionar que en nuestra experiencia universitaria hemos estado laborando en diferentes empresas, con diversas experiencias en la implementación de software, que satisfaga las necesidades de diferentes empresas, integrales o parciales e inclusive con experiencias en el desarrollo de software digitales para realizar ventas remotas con entrega por delivery.

Los cambios tecnológicos de estos milenios ya venían evolucionando a entornos remotos, pero la actual pandemia ha acelerado las necesidades de contar con las tecnologías de información y comunicaciones se han masificado, y que permiten resolver múltiples problemas y entre las más apremiantes la de desarrollar software digitales para realizar ventas remotas con entrega por delivery y con diferentes modalidades.

En el diario Novaciencia (07 de octubre de 2017) se menciona en relación a la masificación de la tecnología:

“La masificación del uso de las TIC modifica la sociedad, la cultura y el entorno”.

Para Cabero (1998) las TIC:

De manera general, se puede afirmar que las últimas innovaciones en el ámbito de la información y la comunicación se centran en tres principales medios: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Sin embargo, estas tecnologías no operan de manera independiente, sino que están fuertemente vinculadas e interactúan entre sí. Esta interconexión posibilita la creación de nuevas formas de comunicación, lo que resulta de particular relevancia en la obtención de realidades comunicativas novedosas (Cabero, 1998: 198).

Dentro del marco de las TIC, se pueden identificar diversos dispositivos electrónicos, como la televisión, el teléfono, el video y la computadora. Sin embargo, indiscutiblemente, los elementos más emblemáticos de la actualidad son las computadoras, las cuales nos facilitan la utilización de distintas herramientas informáticas, como presentaciones, aplicaciones multimedia y software de oficina. Además, destaca la relevancia de las redes de comunicación, especialmente Internet, en la sociedad actual.

En la presente investigación, podemos definir a las Tecnologías de información y comunicación como:

Tecnologías de almacenamiento de información, proceso y retroalimentación de la información y la comunicación de la información por diferentes medios, que comprende las bases de datos, el procesamiento de la información mediante el software especializado, los resultados que se espera obtener del sistema de información que realice el software especializado y la retroalimentación modificaciones o cambios que se realicen para mejorar el desempeño del sistema de información.

La empresa Iteamdevs SAC fundada el 12 de noviembre del 2016 dedicada al rubro de Fabricación de Software, ha identificado una oportunidad de negocio en esta crisis que puede ayudar a miles de empresas del rubro de restaurantes para que puedan

recuperar su actividad productiva retrasada²³ como consecuencia de la pandemia del Covid 19 y también como una oportunidad para miles de hogares para acceder a sistemas de información desarrollados para realizar transacciones económicas de venta y compra de forma virtual, para satisfacer necesidades de oferta entre los proveedores del servicio de alimentos en relación a la demanda de los consumidores de alimentos.

Las posibilidades de que esta modalidad de ventas, según (INEI, 2020), podría alcanzar el año 2021, porque el número de contagios ha aumentado a pesar de todas las medidas de seguridad implementadas para reducir la exposición al contagio del virus, las personas tienen necesidades cotidianas de supervivencia que necesitan ir a centro de abastecimiento donde se exponen a ser infectados. Por ello implementar un **aplicativo de delivery que permite compras online** ayudaría a reducir el contagio de COVID-19, como de otras enfermedades en el reparto de productos por delivery, sin perjudicar en el tiempo de entrega que en la actualidad el promedio es 20 min, esto se da por los requerimientos necesarios de protocolos de seguridad sanitaria, perjudicando el índice de entrega a tiempo.

De acuerdo con el (INEI, 2020), la administración de solicitudes está adquiriendo una función de gran relevancia en las organizaciones, ya que ejerce una influencia sustancial como herramienta para incrementar la eficacia de las operaciones y la lucratividad empresarial. Este fenómeno es una de las razones subyacentes detrás de la creciente demanda en el mercado⁸ por la implantación de sistemas de gestión de pedidos. La merma en los ingresos proyectados, derivada del desafío de salud pública, impacta negativamente los ingresos y provoca un desequilibrio en los aspectos contables de la empresa.

En el proceso de introducir sistemas de compras en línea, la metodología SCRUM ofrece la posibilidad de implementar soluciones flexibles y adaptables a lo largo del tiempo. Esta metodología se basa en la entrega progresiva y periódica de componentes del producto final, priorizando aquellos que generan mayores beneficios para el destinatario del proyecto. Por consiguiente, Scrum resulta particularmente adecuado para abordar proyectos en contextos de alta complejidad, donde la obtención de resultados tempranos es crucial,⁴ los requisitos son volátiles o poco claros, y donde la innovación, la competitividad, la adaptabilidad y la eficiencia son factores primordiales.

Nuestra experiencia laboral en el desarrollo de sistemas online se remite Los resultados esperados mediante la herramienta móvil en la empresa Iteamdevs SAC en el desarrollo de **aplicativo de delivery que permite compras online**, que permite incrementar el índice de entrega a tiempo y también incrementar el índice de ingresos proyectados, ofreciendo la implementación de este sistema como un canal de ventas para pequeños negocios o empresas ²⁷ que se dediquen a la venta y reparto de productos.

La iniciativa de desarrollar este aplicativo se inició con la coyuntura del covid19 donde diversas áreas que analizan el entorno social y económico proyectaron una economía a escalas con el servicio de reparto por delivery, se realizó un Business model canvas para determinar a manera general la magnitud del proyecto. El área de Desarrollo de Innovación Tecnológica de la empresa analizó dicho Canvas y determino tiempos y costos de la implementación. Se me designo como jefe del proyecto para establecer el equipo que participaría en dicho desarrollo en el tiempo establecido con los requerimientos solicitados.

Recopilando información de documentos de lecciones aprendidas de otros proyectos se pudo determinar la metodología, arquitectura y lenguajes de programación según los perfiles del personal de ITEAMDEVs SAC. Por otro lado, al realizar el análisis de otros aplicativos ⁴⁸ existentes en el mercado, los problemas que se identificaron en estos aplicativos de delivery es que no cumplían con requerimientos específicos para negocios de este tipo mercado, tienda, bodegas, minimarkets, etc., tomándose como referencia a Glovo y Rappi para hacerles mejoras para que se ajuste a estos negocios mencionados.

Esta realidad problemática nos permite plantear como problema de investigación, ¿Cómo implementar una aplicación móvil para ventas y entregas delivery en la empresa Iteamdevs SAC?

Formulación del Problema

Problema General

¿ Cómo implementar una aplicación móvil para entregas delivery en la empresa Iteamdevs SAC?

Problema Especifico

¿Cómo implementar el proceso de la información para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC?

¿Cómo implementar la administración del aplicativo para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC ?

¿Cómo desarrollar los entregables para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC?

Objetivos

Objetivo General

Implementar una aplicación móvil para entregas delivery en la empresa Iteamdevs SAC.

Objetivos específicos

Implementar el proceso de la información para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC.

Implementar la administración del aplicativo para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC.

Desarrollar los entregables para la atención de pedidos delivery en la empresa Iteamdevs SAC.

CAPÍTULO I: CONTENIDO DEL TRABAJO

1.1 Bases teóricas

Teóricos Internacionales

Según Martel (Martel, 2020), La presente investigación consiste en un análisis de los modelos de negocios innovadores de empresas que ofrecen el servicio de delivery a través de sus aplicaciones móviles en el Municipio de San Pedro Sula. Con el propósito de cumplir con los objetivos establecidos, se utilizaron datos cuantitativos recolectados por los usuarios de las aplicaciones móviles a través de un cuestionario, entrevistas a las empresas de deliverys y experimentos de uso de las diferentes aplicaciones que incursionan en Honduras. Dando como resultado el modelo de negocio de las empresas de deliverys a través de las aplicaciones móviles.

Este autor sostiene la importancia del uso de aplicaciones móviles en diferentes empresas de delivery relacionado a diferentes experimentos en negocios que se realizaron en Honduras, donde demuestra el resultado favorable de un modelo de negocio de las empresas de deliverys a través de las aplicaciones móviles.

De acuerdo con las conclusiones de la investigación de Hernandez (2019), el objetivo central de este estudio es entender los factores primordiales que afectan el comportamiento de las personas al utilizar aplicaciones móviles de entrega a domicilio. Esta información se reviste de importancia crucial para las compañías en la industria, ya que ayuda a formular estrategias de marketing, consolidar la identidad de la marca y fomentar un mayor uso de estas aplicaciones. A través de este enfoque, se logra mejorar tanto la rentabilidad de las empresas como la experiencia del usuario en relación con estas aplicaciones móviles.

Según un informe de estadística Statista (2019), una reconocida página de informes estadísticos de más de 50 países menciona lo siguiente:

Se proyecta que la industria de servicios de entrega de alimentos a domicilio experimentará un aumento del 9.3% hasta el año 2023, llegando a una cifra estimada de 134,490 millones de dólares. En la actualidad, el segmento dominante dentro de este sector corresponde a las entregas desde restaurantes, habiendo alcanzado un volumen de mercado de 58,008 millones de dólares en el año 2019.

A pesar de su aparente grandeza, según los expertos de la industria, esta cifra podría ser alcanzada antes de 2023, considerando la velocidad con la que la demanda de servicios está creciendo y la continua aparición de nuevas aplicaciones para la entrega de comida. Sin embargo, ¿cómo ha transformado en realidad la manera en que los restaurantes solían llevar a cabo esta actividad?

Las aplicaciones móviles han aumentado la rentabilidad del negocio, haciéndolo aún más lucrativo, y han proporcionado a los usuarios varias características que enriquecen su experiencia y los impulsan a realizar pedidos con mayor frecuencia. Estas características incluyen:

En la actualidad, todas las solicitudes de comida a domicilio se gestionan a través de dispositivos móviles, eliminando la necesidad de visitar físicamente el restaurante. Esta modalidad posibilita el disfrute de las comidas desde la comodidad del hogar, sin requerir salir.

El ámbito de la restauración muestra una relativa resistencia ante las recesiones económicas y, respaldado por la influencia tecnológica, la demanda por estos servicios sigue en constante aumento. Casi a diario, se presentan novedades acerca de nuevos locales o restaurantes en la zona, y es muy probable que los dueños estén contemplando la posibilidad de incursionar en el negocio de la entrega a domicilio.

Algunos restaurantes optan por crear su propia aplicación móvil, mientras que otros deciden colaborar con competidores para desarrollar una aplicación conjunta que brinde un servicio destacado. En ambos casos, un equipo de desarrollo de aplicaciones móviles es indispensable. De esta manera, el sector está remodelando

el panorama laboral al incrementar la demanda de profesionales en el desarrollo de aplicaciones móviles.

En estas circunstancias como propietario de un restaurante, repartes pedidos o desarrollas aplicaciones móviles; es evidente que las aplicaciones móviles han transformado el sector de la restauración y las entregas a domicilio para todo el mundo. Han abierto un nuevo abanico de oportunidades y opciones tanto para los profesionales y como para los usuarios del sector.

1.2 Antecedentes Nacionales

De acuerdo con el informe de Saucedo (Saucedo, 2020), la investigación llevada a cabo en el año 2019 tenía como objetivo uno es evaluar si la adopción de una app móvil basada en el sistema Android podría generar un efecto positivo en el ámbito de la industria alimentaria. Para lograr esto, se inició con un análisis para examinar el panorama previo a la incorporación de la aplicación en el entorno Android. Esto permitió identificar los pedidos que se traducen en ventas y evaluar la satisfacción del usuario con el proceso de entrega a domicilio. Después, se procedió con la implementación de la aplicación móvil en el sistema Android y se llevó a cabo un nuevo estudio con el fin de evaluar el impacto que la aplicación había generado en los pedidos convertidos en ventas y en la satisfacción de los clientes con el proceso de entrega a domicilio.

Según Palomino (Palomino, 2019), el objetivo principal del informe final del proyecto de tesis se centra en la elaboración de una aplicación móvil versátil que pueda operar en varias plataformas para gestionar pedidos de alimentos a través del servicio de entrega a domicilio, focalizado específicamente en los distritos de Talavera y San Jerónimo, bajo el nombre "WASIMAN". En el proceso de desarrollo de esta aplicación, se utilizaron una serie de lenguajes de programación como IONIC, MySQL, NodeJS y Apache Cordova. Estos recursos proporcionaron características específicas y especiales que garantizan la efectividad del aplicativo móvil y su capacidad para cumplir con los requisitos planteados desde el inicio del proyecto.

1.3 Antecedentes Locales

Según Castillo (Castillo, 2019) El avance tecnológico del Perú ha contribuido a generar un confort en la vida de los ciudadanos debido a la facilidad y accesibilidad para realizar actividades a través de las laptops, computadoras, celulares y otros; de igual forma las corporaciones que buscan cumplir las demandas de sus usuarios o clientes, han decidido por brindar sus servicios a través de los medios digitales. Dicho esto, el ingreso de aplicativos de delivery ha ingresado a finales del 2016 con el fin de facilitarles la vida a los cibernautas, a través del uso de sistemas que funciona como intermediario usuario-restaurantes.

De acuerdo con las observaciones de Albarracin (Albarracin, 2018), el propósito fundamental del plan de marketing es ofrecer un análisis detallado del mercado para el servicio de entrega inmediata al hogar "Sabor a Vida", un emprendimiento que se tiene previsto implementar a comienzos del año 2019, y que está dirigido al segmento de adultos mayores en el distrito de Miraflores. En la actualidad, existe el restaurante Prada, ubicado en la dirección General Gonzales Prada 225 en Miraflores, el cual provee comida casera a los residentes, transeúntes y empleados de las compañías locales. La idea de negocio surge al aprovechar la infraestructura existente del restaurante y al notar las frecuentes visitas de clientes de edad avanzada. A partir de esta observación, se concibe la propuesta de brindar un servicio de entrega a domicilio de comida casera saludable dirigido específicamente a este grupo demográfico (la generación del baby boom) en la zona, el cual busca mejorar su calidad de vida.

1.4 Definición de términos básicos

Delivery

El delivery es aquel servicio de reparto a domicilio que ofrece el negocio hacia su comprador.

Hoy en día los pedidos pueden ser realizados a través de los medios digitales, desde un Google forma en una página web, hasta en una app con

un dispositivo móvil, sea un celular o tableta, y diferentes herramientas digitales para la solicitud de pedidos delivery.

En el caso que un joven no tiene ánimos de cocinar y quiere pedir una pizza desde su casa, este ingresa a la web de su pollería favorita y descarga el aplicativo para poder solicitar un pollo a la brasa con gaseosa, el sistema le informa que recibirá su pollería en quince minutos, el motorizado llega con su pedido, la persona paga su pollo y luego se dispone a almorzar. (Pérez Porto & Gardey, 2018)

19 **Aplicación Móvil**

Una aplicación móvil, es un tipo de software desarrollado para ser utilizado y lanzado desde un dispositivo portable, como un celular o una tablet. Estas app móviles desempeñan el papel de proporcionar servicios equivalentes a los disponibles en una computadora personal. Dichas aplicaciones son programas de software pequeños e independientes, con funcionalidades limitadas. La popularización del uso de estas aplicaciones móviles se vio impulsada, en gran medida, por Android Inc. y su plataforma de distribución de aplicaciones, la Play Store, que ofrece una variedad de aplicaciones para dispositivos como el Smartphone, Xiami y Huawei (Techopedia, 2017).

Tipos de Dispositivos móviles

Celulares, los teléfonos celulares, son dispositivos tecnológicos esenciales en nuestra rutina diaria. Estos dispositivos comprimen y descomprimen señales inalámbricas, y deben realizar cálculos y procesamientos de datos continuos a lo largo del tiempo, procesando una cantidad considerable de operaciones por segundo (Fernández Luna, Decsai, 2004).

PDA's, conocidos como Asistentes Digitales Personales, operan como herramientas que brindan al usuario funcionalidades clave como calendarios, agendas y blocs de notas. Es probable que en el futuro, estas características lleguen a reemplazar a las tradicionales agendas en papel. Además, los PDA's posibilitan la descarga de archivos, correos electrónicos

y otros materiales siempre y cuando estén conectados a una red de internet (Fernández Luna, Decsai, 2004).

Apps Nativas

(Cuello & Vittone, 2013) Las aplicaciones nativas se crean mediante el software suministrado por cada sistema operativo a los desarrolladores, conocido comúnmente como Kit de Desarrollo de Software o SDK. De esta manera, Android, iOS y Windows Phone poseen kits de desarrollo únicos, y las aplicaciones nativas se diseñan y programan específicamente para cada plataforma utilizando el lenguaje particular proporcionado por el SDK correspondiente.

Entre las ventajas que ofrecen las aplicaciones nativas se encuentra la capacidad de enviar notificaciones al usuario incluso cuando la aplicación no está en uso, permitiendo que se muestren en tiempo real.

Aplicación Web

(Santiago Campión, Trabaldo, Kamijo, Fernández, 2015) Las aplicaciones basadas en la web y son herramientas, recursos que los clientes pueden emplear al acceder a un navegador web a través de los medios digitales o de una intranet utilizando un explorador. En este sentido, las aplicaciones web no son más que una versión optimizada de una website diseñada para su visualización adecuada en app móviles. Estas aplicaciones se fundamentan en los lenguajes HTML5 y SCSS3, y pueden ser accedidas mediante el navegador de cualquier dispositivo, sin importar el sistema operativo que utilice.

Una limitación de las aplicaciones web es que siempre será necesario tener acceso a una red 4G o wifi con internet para poder acceder a sus contenidos.

Aplicación Híbrida

(Cuello & Vittone, 2013) Estas apps representan una combinación de los dos tipos de aplicaciones mencionados anteriormente. Su método de desarrollo es similar al de una página web, utilizando tecnologías como XHTML, SCSS y TypeScript. Una vez completada la aplicación, se lleva a cabo un proceso de compilación o empaquetamiento para que el resultado final se asemeje a una aplicación nativa. Este enfoque permite generar aplicaciones diferentes para Android e iOS a partir del mismo código y distribuirlas en las respectivas tiendas de aplicaciones.

Metodologías Ágiles

12 En el ámbito de la gestión de proyectos de desarrollo de software y otros campos, las metodologías ágiles se han convertido en un enfoque esencial para abordar los desafíos inherentes a los proyectos que enfrentan requisitos cambiantes, incertidumbre y la necesidad de adaptarse rápidamente a las demandas del mercado. A diferencia de los métodos tradicionales de gestión de proyectos, que a menudo se basan en planes detallados y rigidez en la ejecución, las metodologías ágiles adoptan un enfoque más flexible y adaptativo.

15 Una de las características clave de las metodologías ágiles es la descomposición del proyecto en iteraciones, también conocidas como "sprints". Cada iteración es un período de tiempo definido durante el cual se trabaja en la creación de un producto o componente específico. Al final de cada sprint, se produce un producto o una parte funcional del producto que es completamente funcional y listo para su entrega.

Además de las iteraciones, las metodologías ágiles también se basan en el principio de la entrega incremental. Esto significa que, a lo largo de cada sprint, se agrega funcionalidad al producto en desarrollo, lo que permite que el producto crezca y evolucione gradualmente a lo largo de su ciclo de vida. Esto es especialmente beneficioso cuando se trabaja en proyectos en los que los requisitos no están completamente definidos desde el principio o están sujetos a cambios frecuentes.

En resumen, las metodologías ágiles ofrecen un enfoque dinámico y adaptable para la gestión de proyectos, lo que las hace especialmente adecuadas para proyectos en los que la flexibilidad y la capacidad de respuesta a los cambios son fundamentales. Estas metodologías han demostrado ser efectivas en una amplia gama de industrias y continúan ganando popularidad en la gestión de proyectos moderna. (Amaya Balaguera, 2013).

Administración de los aplicativos mediante la metodología agile - Scrum
Scrum se centra en la gestión de proyectos en contextos donde la planificación a largo plazo resulta complicada. En este modelo, los bucles de retroalimentación son esenciales. El software es desarrollado por equipos autoorganizados en bloques temporales llamados "sprints", que abarcan desde la fase de planificación hasta el seguimiento del progreso. Los requisitos y funcionalidades que se deben implementar en el sistema se registran en un backlog (Amaya Balaguera, 2013).

Roles SCRUM

La metodología SCRUM establece funciones y obligaciones designadas para los procedimientos:

Propietario del Proyecto: Responsable de garantizar que el proyecto avance en concordancia con la estrategia empresarial. Crea historias de usuario, les asigna prioridades y las incluye en el Product Backlog.

Master Scrum o Facilitador: Encargado de eliminar obstáculos que puedan dificultar el cumplimiento de los objetivos del equipo.

Equipo de Desarrollo: Responsables de construir el producto de manera que cumpla con los requisitos necesarios.

Lineamientos de la Metodología Agile - SCRUM

Alineación con las expectativas, adaptabilidad a cambios, disminución del tiempo hasta el lanzamiento, mayor calidad del software, incremento de la productividad, optimización del retorno de la inversión, estimación de plazos más precisos y mitigación de riesgos.

Aplicaciones para dispositivos Móviles

¹⁶ Durante la última década, hemos sido testigos de una expansión vertiginosa en el mercado de aplicaciones móviles. A medida que las plataformas móviles han mejorado constantemente su rendimiento, el crecimiento de la demanda de usuarios ha motivado la generación de una extensa gama de aplicaciones móviles. No obstante, la creación de software para estas plataformas involucra particularidades específicas y limitaciones que se aplican ⁶ en casi todas las fases del ciclo de vida de desarrollo.

Las plataformas móviles como Android e iOS han evolucionado considerablemente, ofreciendo hardware y software más avanzados, lo que ha permitido que las aplicaciones móviles sean más poderosas y versátiles. Esto, a su vez, ha llevado a una creciente competencia en el mercado de aplicaciones, donde los usuarios exigen una experiencia de usuario excepcional y funcionalidades innovadoras.

A pesar de estas oportunidades, el desarrollo de aplicaciones móviles también conlleva desafíos significativos. Las restricciones de recursos, como la potencia de procesamiento limitada y la memoria, requieren una optimización cuidadosa del código. Además, la diversidad de dispositivos y sistemas operativos agrega complejidad al desarrollo, ya que las aplicaciones deben funcionar de manera coherente en una amplia gama de dispositivos.

Sistemas Operativos para Dispositivos Móviles.

Las plataformas dominantes en la industria de dispositivos móviles son: Android, Xiami, Huawei, iOS de Apple, Tesla Phone y Windows Phone.

Ionic

Ionic es una plataforma de desarrollo de aplicaciones híbridas multiplataforma, de código abierto y sin costo, que emplea como base HTML5, Typescript, SCSS (generado por SASS) y Cordova. Se destaca por utilizar Angular8 y TypeScript para administrar app, lo que garantiza una ejecución rápida y la capacidad de escalabilidad. Este framework ³⁹ se ha convertido en una elección muy popular en el ámbito actual debido a su enfoque en el uso de estas tecnologías para impulsar la creación de aplicaciones nativas. Fundada en 2012, en una época en la que apenas emergía la utilización de tecnologías web para la construcción de aplicaciones nativas, Ionic se ha convertido en la plataforma líder para el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma, contribuyendo a una amplia comunidad y permitiendo el crecimiento de emprendedores en algunas de las empresas más grandes del mundo (Ionic Framework, 2017).

Cordova

Apache Cordova es un entorno de desarrollo móvil de fuente abierta que posibilita la utilización de tecnologías web estándar como HTML5, CSS3 y JavaScript para la creación de aplicaciones multiplataforma, evitando la necesidad de emplear lenguajes de programación nativos en cada plataforma móvil (Apache Cordova, 2018).

Interfaz de Programación de Aplicaciones REST

Una API se define como ¹ un conjunto de reglas y especificaciones adoptadas por aplicaciones para establecer un canal de comunicación entre ellas. Al profundizar en este concepto, el empleo de una API se convierte en el método más efectivo para conectar dos programas de software, garantizando un intercambio fluido de mensajes y datos en un formato estandarizado.

El propósito fundamental de ¹ esta herramienta es simplificar el trabajo de los desarrolladores, quienes no necesitan crear un código desde cero, sino adaptarlas según su uso previsto y el tipo de plataforma en la que se implementarán. Una de las funciones principales de una API es permitir la

comunicación con sistemas operativos que poseen bases de datos o protocolos de comunicación (Ribas Arbós, 2018).

2. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL TRABAJO PROFESIONAL

2.1 Delimitación temporal y espacial del trabajo

2.1.1 Delimitación temporal

El presente trabajo se planteó y desarrolló entre los meses de marzo hasta septiembre del año 2020, exactamente cuando el país fue declarado en esta de emergencia por la pandemia.

2.1.2 Espacial del trabajo

La implementación del aplicativo móvil tuvo como desarrollo en las oficinas de la empresa Iteamdevs SAC ubicado en el distrito de Villa el Salvador, Lima, Perú.

2.2 Modelo de solución propuesto:

La metodología propuesta es SCRUM para desarrollar un aplicativo móvil para atención delivery en la empresa Iteamdevs SAC, esta cuenta con 5 procesos de los cuales abarcaremos los que mas influyen en el desarrollo.

INICIO

La visión general del proyecto serán los alcances que se definió en el acta de la constitución del proyecto donde se estipula al Scrum Master y stakeholder, al equipo que lo conforma para el desarrollo y detalles generales del backlog.

Objetivo de la aplicación: Tienda Plaz

Implementar una app móvil, que pueda gestionar la atención de comida vía pedidos online a los negocios de los diferentes locales de comida en el distrito de Lima. En plataforma Android e IOS

Estructura del Aplicativo Móvil para la atención delivery

- 1. Proceso de Información**
 - Desarrollo de los aplicativos cliente
 - Desarrollo Aplicativo de los repartidores
- 2. Administración del aplicativo**
 - Gestión de pedidos
 - Gestión de productos
 - Historial de pedidos
 - Reporte de Ventas
 - Historial de los pagos
 - Restricciones
 - Modificaciones
- 3. Entregables**
 - Maquetación de las interfaces
 - Versiones App
 - Interfaces del modelo
 - Versión final App y web
 - Manual de usuario

Formación de Equipo

Se precisa identificar los roles y a cada integrante del equipo que participará de manera activa durante la implementación del proyecto y la app móvil.

Lider del Proyecto: Responsable de asegurar la viabilidad y la disponibilidad de los recursos necesarios para iniciar la ejecución y garantizar el éxito del proyecto.

Analista de Sistemas: Encargado de concebir la estructura y la apariencia visual de la aplicación móvil. Debe considerar los requisitos funcionales, el alcance y las limitaciones propias de la aplicación.

Desarrollador de Sistemas: Encargado de la programación e integración de los servicios y diseñados por el Analista de Sistemas.

Asimismo, se ocupará de llevar a cabo las pruebas de validación de la aplicación móvil.

2.3 Etapa de Producción

Durante la etapa de diseño, se crea el diseño de la app móvil basándose en diversos panoramas que se elaboraron en la etapa de inicio. En esa fase se definieron los requisitos esenciales del proyecto, con el objetivo de obtener la funcionalidad deseada para la app móvil.

En cuanto a la programación de la app móvil, se siguió un ciclo de implementación iterativo sprints, lo que implica que cada módulo desarrollado fue sometido a pruebas.

En cada iteración, se llevaron a cabo las siguientes tareas:

- Análisis de requerimientos para la historia de usuario ¹ de la iteración
- Programación de la iteración
- Integración del nuevo módulo desarrollado al diseño de la aplicación.
- Feedback o Retro
- Testing en Calidad

2.4 Acta de constitución del proyecto

El acta registrada en la empresa para este proyecto es la AC-09-P04.

Contenido

Información del proyecto	3
<i>Datos</i>	3
Propósito u objetivo ⁴⁷ del proyecto	3
Descripción del alcance del proyecto	3
Entregables	4
Cronograma de hitos principales	4
Asignación del gerente de proyecto y el stakeholder	5
<i>Gerente de proyecto</i>	5
<i>Stakeholder</i>	5
Personal y recursos preasignados	6
Aprobaciones	6

Ilustración 1: Pagina 1 de la acta AC-09-P04

Fuente: Elaboración propia

6

Información del proyecto**1.1 Datos**

Empresa / Organización	ITEAMDEV S.A.C
Proyecto	TiendaPlaz
Fecha de preparación	20/04/2020
Patrocinador principal	Jinmi Vega Vega
Product Owner	Juan Carlos Tellomena Terry
Scrum Master	Abraham Saldarriaga Rosillo
Team	ITD-VISION

2. Propósito u objetivo del proyecto

Adecuar dos aplicaciones móviles para el uso y gestión de reparto de comida. El aplicativo designado para el cliente debe ser compatible en plataformas de Android y IOS. Se realizará un módulo de administración web de las APP.

3. Descripción del alcance del proyecto

El sistema que se desarrollado y adaptado tiene dos partes: primero, los aplicativos móviles para los usuarios finales (Cliente, Motorizado); y segundo, la plataforma web para la administración o gestión del aplicativo.

APLICACIÓN MÓVIL:**APLICATIVO CLIENTE:**

Este usuario es quien realiza los pedidos y podrá realizar las siguientes operaciones:

- Podrá visualizar y actualizar su información personal, además de registrar sus direcciones de entrega, eliminarlas y modificarlas.
- Podrá visualizar los productos que agregue a su cesta, eliminar productos, actualizar cantidad de productos y confirmar cesta.
- Podrá visualizar la información de la empresa, los términos y condiciones, además de poder contactarlos a través de la información brindada.
- Podrá visualizar los productos, promociones y además poder agregar los productos a favoritos.
- Podrá visualizar sus órdenes y el estado en el que se encuentra.
- Podrá compartir la aplicación con sus contactos.
- Recibirá notificaciones emitidos por el administrador.
- Podrá comunicarse mediante un chat con el repartidor asignado a su pedido, solo durante en el periodo de entrega.

Ilustración 2: Pagina 2 de la acta AC-09-P04

Fuente: Elaboración propia

APLICATIVO REPARTIDOR:

Este usuario es quien realiza los despachos, podrá realizar las siguientes operaciones:

- Podrá usar la app con un usuario y contraseña proporcionado por el administrador
- Podrá habilitar o deshabilitar su estado de disponibilidad para recibir pedidos.
- Podrá recibir despachos con alertas.
- Podrá visualizar el contacto del establecimiento.
- Podrá visualizar su información personal.
- Podrá gestionar sus entregas.
- Podrá visualizar sus entregas realizadas y sus pagos, diarias o semanales.
- Podrá comunicarse mediante un chat con el cliente, en el periodo de entrega del pedido.

WEB DE ADMINISTRACIÓN DE LA APP

La función principal de este módulo es

- Gestionar los pedidos del negocio.
- Registro y gestión de usuarios de la plataforma y los repartidores.
- Visualización y gestión de los usuarios del aplicativo cliente.
- Registrar y gestionar afiliados.
- Registrar y gestionar productos de los afiliados.
- Registrar y gestionar ingredientes y acompañamientos.
- Realizar notificaciones para los aplicativos cliente y repartidor.
- Realizar y gestionar promociones para el aplicativo cliente.
- Visualizar el historial de chat por pedido.
- Reportes de ventas de mis pedidos realizados.
- Reportes de ventas por motorizados.
- Visualizar historial de pagos con culqui.

Restricciones:

- Todo acceso a usuarios motorizado y afiliado a la app será creado por el administrador, si un usuario nuevo quiere ingresar al aplicativo, deberá enviar una solicitud desde el landing del negocio.
- Todo acceso de usuarios cliente será realizado por número de teléfono u Facebook
- La compra de productos será solo por los usuarios clientes.
- La app de motorizado tendrá la opción de recuperar mi cuenta, la cual consiste en enviarle un correo al usuario con una nueva contraseña generada la cual usará para ingresar al aplicativo.
- La gestión de usuarios cliente consiste en habilitar y/o deshabilitar su acceso al aplicativo cliente.
- Los tipos de pedido serán los siguientes: pedido normal, aquel pedido hecho a partir de un proveedor; pedido otro, realizado desde el giro “Lo que sea” o “Recoger y enviar”.

4. Entregables

- Maquetación de las interfaces de usuario (branding)
- Versiones de app según la iteración del proyecto
- Módulo administrador web
- Versión final del app y web administrador (publicadas)
- Manual de usuario del negocio

Ilustración 3: Pagina 3 de la acta AC-09-P04

Fuente: Elaboración propia

7. Personal y recursos preasignados

Los recursos según roles asignados al proyecto por parte de la compañía ITEAMDEVs son:

Recurso	Rol a Ejecutar
Abraham Saldarriaga Rosillo	Scrum master
Hillary Bautista Vilchez	Equipo de Desarrollo (Back-end)
Rocio Soto Zea	Equipo de Desarrollo (Front-end)
David Asencio	Diseñador Gráfico

8. Aprobaciones

cargo	Apellidos y nombres	Notificado	Aprobado
Product Owner	Juan Carlos Tellomena Terry	24/03/20	25/03/20
Scrum Master	Abraham Saldarriaga	24/03/20	25/03/20
Patrocinador	Jinmi Lidonil Vega Vega	24/03/20	25/03/20

Ilustración 4: Pagina 4 de la acta AC-09-P04
Fuente: Elaboración propia

5. Cronograma de hitos principales

Los principales Hitos se basan en la aplicación de la metodología de desarrollo de software SCRUM, que es el marco de trabajo para la gestión ágil del proyecto.

Hito por iteración	Tiempo estimado
Inicio diseño y levantamiento de información. (Análisis del modelo de negocio)	10 días
Especificación de Product Backlog (Iterativo)	5 día
Desarrollo o ejecución de sprint y testing interno (Iterativo)	10 días
Pruebas integrales del entregable o Release de liberación con el cliente (Iterativo)	2 días

Número de iteraciones: 2

Tiempo estimado promedio por iteración: 10 días (puede variar según el entregable planeado)

- El tiempo se estima en base a los requerimientos específicos de cada Sprint Backlog, que es el resultado del levantamiento de información mediante las historias de usuario o requerimientos, los tiempos estimados pueden tener una variación, pero mínima.

Tiempo estimado de duración del proyecto: 40 días hábiles.

Tomar en cuenta:

1. La información requerida para el desarrollo y la publicación de los aplicativos móviles deberán ser entregadas hasta el penúltimo spring, de caso contrario el proyecto corre riesgo de ampliación de tiempos. Esto queda totalmente a responsabilidad del patrocinador.
2. Las pruebas integrables del entregable se realizan en el periodo de 2 días, las modificaciones o correcciones por parte del stakeholder entran en vigencia cuando estos han sido aprobados por el gerente de proyecto así mismo se dejará constancia del hecho y pasaran a su ejecución al finalizar los springs iniciales.

6. Asignación del gerente de proyecto y el stakeholder

6.1 Gerente de proyecto

Nombre	Cargo
Juan Carlos Tellomena Terry	Gerente General

6.2 Stakeholder

Nombre	Contacto	Horario de disponibilidad
Jinmi Lidonil Vega Vega	-	9am – 6 pm

Ilustración 5: Pagina 5 de la acta AC-09-P04
Fuente: Elaboración propia

2.5 Aplicativo Móvil para la atención delivery

2.5.1 Proceso de Información

En esta etapa se crea, estima y compromete las historias de usuario, para luego desglosarlo en tareas y crear el sprint backlog.

Se definió lo siguiente:

Historias de Usuarios

Vista Login:

Muestra un formulario de acceso del numero de celular a la app móvil, tiene que cumplir las siguientes funcionalidades de login y registro, olvide contraseña.

CASO DE USO	Iniciar aplicación
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Facilitar la entrada de pantalla principal de la app móvil.
RESUMEN	El usuario necesitará proporcionar información de los datos requeridos por la aplicación, que son el nombre de usuario y la contraseña.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Ingresar a la aplicación

Vista Registro:

Solicita el numero de telefono donde el usuario deberá ingresar el número y posterior sus datos que serán validados con RENIEC para poder usar correctamente la aplicación móvil.

CASO DE USO	Crear Nueva Cuenta
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Capturar la información del usuario con el fin de almacenar los datos del cliente en la base de datos de la aplicación, permitiéndole así al usuario utilizarla.
RESUMEN	El usuario necesitará proporcionar información verídica para poder acceder y utilizar la aplicación.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Haber seleccionado la opción de "Crear nueva Cuenta"

Vista Menú Principal:

Presenta una variedad de locales de comida organizados por categorías, brindando al usuario la opción de elegir el establecimiento que mejor se adapte a sus preferencias.

CASO DE USO	Menú Principal
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Exhibe los establecimientos inscritos en la aplicación según sus categorías.
RESUMEN	El usuario tendrá la capacidad de observar una diversidad de locales de comida que se encuentran registrados en la aplicación.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Haberse logueado de manera satisfactoria en la aplicación.

Seleccionar Establecimiento:

Después de que el usuario elija un establecimiento, la aplicación móvil exhibirá distintos platos que el establecimiento seleccionado tiene disponible.

CASO DE USO	Seleccionar Negocio
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Mostrar platos de cada Negocio.
RESUMEN	Presenta al usuario una variedad de opciones de platos ofrecidos por el negocio elegido.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Haber seleccionado el negocio de su preferencia.

Buscar Plato o Producto

Este módulo posibilita que el usuario busque los productos que desea, sin tener que explorar los diferentes establecimientos presentes en la aplicación móvil.

CASO DE USO	Buscar Plato o Producto
ACTORES	Usuario, Invitado
PROPÓSITO	Facilitar la búsqueda de un producto concreto en todos los negocios locales para el usuario.
RESUMEN	Presenta al usuario el plato específico que ha buscado.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Haber seleccionado "Buscar Producto".

Agregar Plato o Producto

Esta función posibilitará que el usuario añada los productos que quiera solicitar al carrito de compra.

CASO DE USO	Agregar Plato o Producto
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Agregar el plato o producto a la vista de Compras
RESUMEN	Agrega los platos seleccionados por el usuario a la vista de compras.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Seleccionar el botón "Agregar" de los platillos.

Listar Pedido

Exhibe al usuario una lista de todas las comidas junto con el total acumulado del costo de los artículos que han sido añadidos al carrito de compras.

CASO DE USO	Listar Pedido o Orden
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Presenta al usuario el listado de platos que ha incluido en su carrito de compras.
RESUMEN	El usuario tendrá la posibilidad de observar los precios individuales y el monto total de todos los platos que haya añadido al carrito de compras.
TIPO	Primario

PRE-CONDICIONES	Seleccionar la opción "Listar Pedido" del menú Principal.
------------------------	---

Carrito de Compras

Presenta al usuario una lista completa de los productos que se encuentran disponibles y listos para ser incluidos en la generación del pedido. En esta sección, el usuario podrá examinar detalladamente todos los artículos que puede seleccionar para conformar su pedido, teniendo la oportunidad de tomar decisiones informadas sobre su elección de productos.

5 CASO DE USO	Carrito de Compras
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Enumerar todos las comidas o productos que han sido elegidos.
RESUMEN	Esta funcionalidad permitirá al usuario visualizar una lista completa de todas las comidas o productos que ha agregado a su carrito de compras, ofreciendo una vista detallada de los artículos seleccionados antes de proceder con la compra.
1 TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Seleccionar el icono "Carrito de Compras" que está ubicado en la parte superior derecha de la aplicación.

Cambiar Dirección

Ofrece al usuario la posibilidad de realizar modificaciones en la dirección que proporcionó durante el proceso de registro en la aplicación móvil. Esta funcionalidad le permite actualizar su información de ubicación de manera

conveniente y precisa, asegurando que la dirección registrada esté siempre actualizada y refleje su ubicación actual. De esta manera, el usuario puede ajustar su dirección de acuerdo a sus necesidades cambiantes y asegurarse de que los pedidos se entreguen de manera adecuada.

CASO DE USO	Cambiar Dirección
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Ofrecer la opción de modificar la dirección de entrega para un pedido.
RESUMEN	Brindar la capacidad de alterar la dirección de entrega de un pedido, permitiendo que el usuario elija una dirección diferente a la que inicialmente proporcionó durante el registro en la aplicación. Esto garantiza flexibilidad y conveniencia al adaptar la dirección de entrega según las circunstancias actuales.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Seleccionar la opción “Cambiar Dirección” en la sección de Generar Pedido.

Generar/ Pedido Para reparticiones

Esta funcionalidad le brinda al usuario la oportunidad de finalizar y confirmar el pedido de los productos que ha seleccionado previamente y que están en su carrito de compras. Una vez que ha revisado y decidido qué artículos desea adquirir, puede proceder a concretar el pedido y avanzar hacia la etapa de pago. Al realizar esta acción, se asegura de que los productos se registren oficialmente y se preparen para su entrega. Después de confirmar el

pedido, el usuario continuará con el proceso de pago, completando así la transacción de manera exitosa.

CASO DE USO	Generar Pedido
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Verificar la exactitud del pedido del usuario.
RESUMEN	Este apartado tiene como finalidad permitir al usuario confirmar el pedido que ha realizado, antes de avanzar hacia la fase de pago. Al utilizar esta opción, el usuario revisa detalladamente los productos que ha elegido y asegura que el pedido sea correcto antes de completar la transacción.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Para acceder a esta funcionalidad, es necesario haber seleccionado previamente "Generar mi pedido" después de haber visualizado lo seleccionado con el contenido del carrito de compras. Es un paso crucial en el proceso de compra, ayudando a garantizar que los productos elegidos sean precisos antes de proceder al siguiente paso.

Comprar/ para entregar pedido

Mediante esta característica, se brinda al usuario la posibilidad de efectuar el pago requerido con el propósito de finalizar el proceso de generar el pedido. Al elegir esta opción, el usuario es dirigido a la plataforma de pago donde podrá seleccionar el método de pago preferido y

completar la transacción de manera segura y conveniente. Esta etapa marca el cierre del proceso de compra, asegurando que se realice el pago adecuado y permitiendo que los productos seleccionados sean preparados y entregados conforme a los detalles del pedido.

CASO DE USO	Comprar
ACTORES	Usuario
PROPÓSITO	Realizar el pago Bancario.
RESUMEN	Esta opción servirá para que el usuario realice el pago bancario por el pedido de los productos que haya seleccionado con un procesador de pagos.
TIPO	Primario
PRE-CONDICIONES	Seleccionar botón "Pagar" después de haber seleccionado el carrito de compras.

Implementación

Análisis de Base de datos

En esta representación gráfica se exhibe el diseño del modelo entidad-relación correspondiente a la base de datos de la aplicación que será creada.

Módulo Negocios

Aquí se visualizará los diferentes negocios o locales de comida que hay en stock para la elección del usuario.

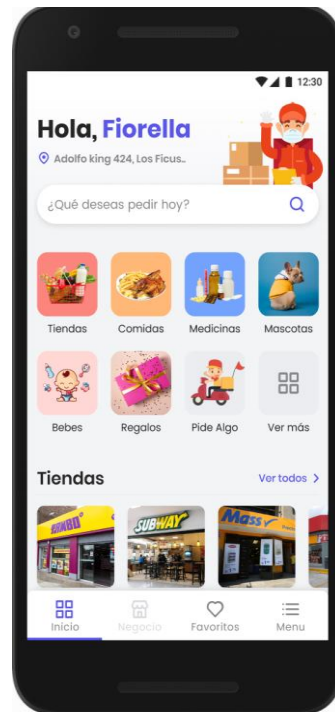


Ilustración 8: Vista de Establecimientos.

5

Fuente: Elaboración propia

Módulo Productos

Este módulo mostrará las diferentes comidas o productos que el negocio ofrece.

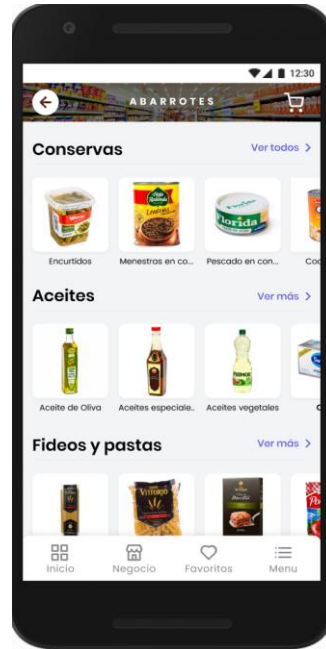


Ilustración 9: Vista de Productos.

Fuente: Elaboración propia

Módulo Inicio sesión o Login

Aquí se visualizará la autenticación del cliente se realizará por número de celular.

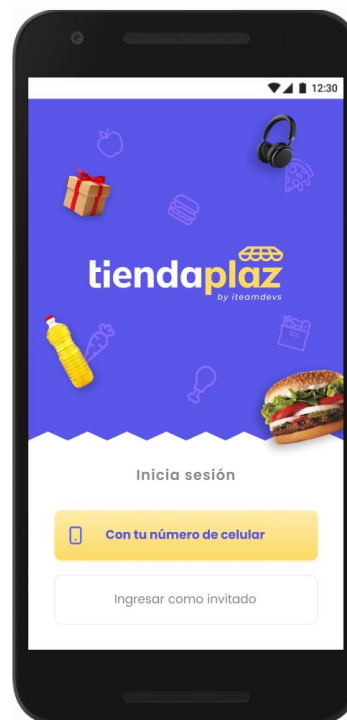


Ilustración 10: Vista de Login.

Fuente: Elaboración propia

Módulo Compras

Aquí se visualizará el cliente podrá visualizar la lista de comidas o productos que desean adquirir.

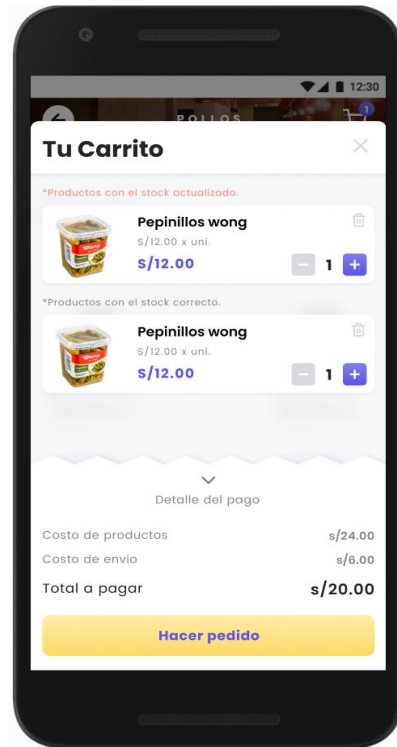


Ilustración 11: Vista de Compras.

Fuente: Elaboración propia

Módulo Pago Bancario

Aquí se visualizará el módulo donde el usuario podrá realizar el pago bancario del pedido para realizar el pedido.

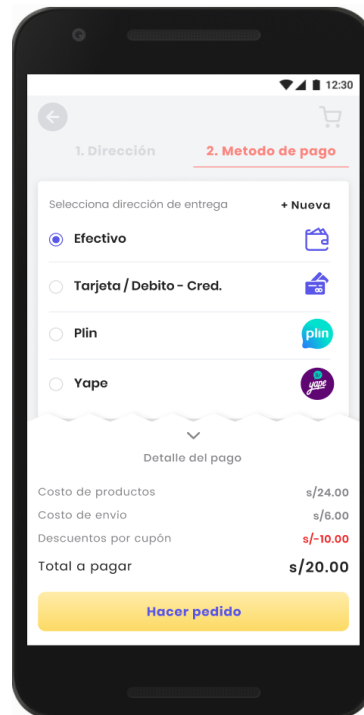


Ilustración 12: Vista de Pagos.

Fuente: Elaboración propia

Módulo Dirección

Aquí se verá al usuario que podrá realizar, ingresar su dirección a donde le llevaran el pedido.

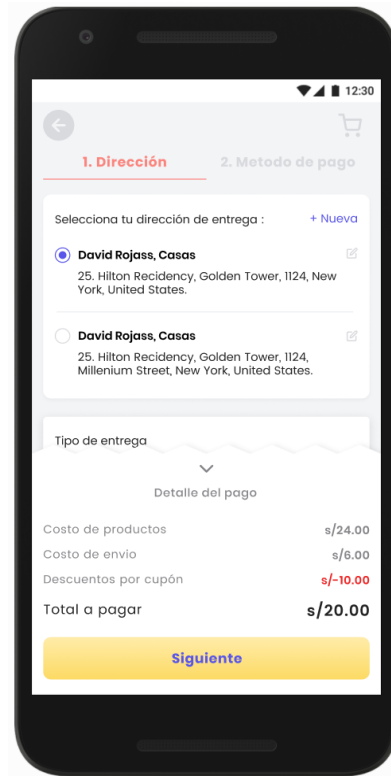
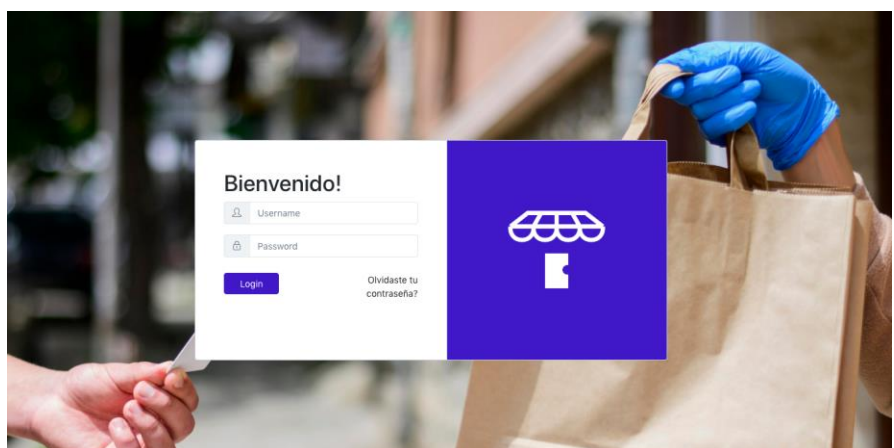


Ilustración 13: Vista de Dirección.

Fuente: Elaboración propia

Módulo Inicio de sesión o Login Administrador

En esta vista el Administrador podrá realizar ingresar al sistema para gestionar todo el negocio.



Vista login Administrador

Módulo Pedidos Administrador

En este módulo el Administrador podrá gestionar las ventas que se realizan.

The screenshot shows the 'tiendaplaz' administrator dashboard. At the top, there are three cards for order status: 'PREPARANDO' (0), 'TRASLADANDO' (0), and 'ENTREGADO' (0). To the right, there is a 'Repartidores' section with the name 'Hana Rolin Astry' and ID '121232344545'. Below these are two tables: 'Nuevos Pedidos' and 'Pedidos programados'. Both tables have columns for 'N° de Orden', 'Cliente', 'Afiliado/Sede', 'Telf. Afiliado/Sede', 'Ver', 'Acción', and 'Cancelar'. The footer indicates 'teamdevs © 2020'.

Vista Pedidos Administrador

Módulo Reportes Administrador

En este módulo el Administrador podrá gestionar los reportes de ventas que se realizan.

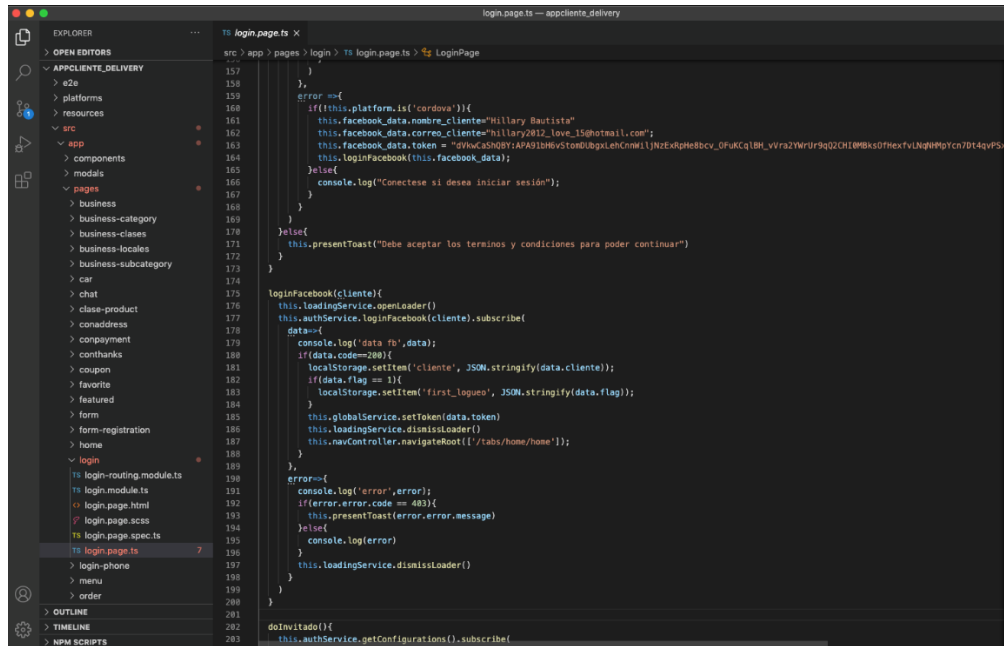
The screenshot shows the 'tiendaplaz' administrator dashboard with a detailed sales report. At the top, there is a 'Fecha Fin' field set to '11/10/2020' and an 'Exportar' button. Below is a search bar and a table with the following columns: 'Chat', 'Fecha', 'Negocio', 'Repartidor', 'Total afiliado', 'Comisión ITD', '% ParaTi Aplicado', 'Sub Total', 'Costo Envío', 'Total', 'T. de pago', 'Estado', and 'Productos'. The table contains five rows of data. A pagination bar at the bottom shows '1 2 3 >'. The footer indicates 'teamdevs © 2020'.

Vista Reportes Administrador

Programación del sistema

En este apartado, se presentará el proceso de programación empleado para estructurar el sistema por capas. A continuación, se expondrá el código destinado a la clasificación de un documental.

En la ilustración siguiente, se detalla la codificación de la interfaz de inicio de sesión (login interface). Esta página es el punto de interacción del usuario con el sistema, permitiéndole acceder al uso de la aplicación.



```
loginPage.ts — appcliente_delivery
EXPLORER
  OPEN EDITORS
  APPCLIENTE_DELIVERY
  e2e
  platforms
  resources
  src
  components
  modals
  pages
    business
    business-category
    business-clases
    business-locales
    business-subcategory
  car
  chat
  class-product
  conaddress
  conpayment
  conthanks
  coupon
  favorite
  featured
  form
  form-registration
  home
  login
  login-routing.module.ts
  login.module.ts
  login.page.html
  login.page.scss
  login.page.spec.ts
  login.page.ts
  login-phone
  menu
  order
  OUTLINE
  TIMELINE
  NPM SCRIPTS

src > app > pages > login > TS login.page.ts > LoginPage
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203

    },
    error => {
      if (this.platform.is('cordova')) {
        this.facebook_data.nombre_cliente = "Hillary Bautista"
        this.facebook_data.correo_cliente = "hillary2012_love_15@hotmail.com";
        this.facebook_data.token = "dVWwCaSHQBY1APAG1B6vStoH0UbgxIehCnm11jNzExRphEbcv_0FuKc1BH_vvra2YWRu93qZCHI0Bks0ThexfvUNqWMPrc7D144qVPS";
        this.loginFacebook(this.facebook_data);
      } else {
        console.log("Conectese si desea iniciar sesión");
      }
    }
  }
} else {
  this.presentToast("Debe aceptar los terminos y condiciones para poder continuar")
}
}

loginFacebook(cCliente) {
  this.loadingService.openLoader()
  this.authService.loginFacebook(cCliente).subscribe(
    data => {
      console.log('data fb', data);
      if (data.code == 200) {
        localStorage.setItem('cliente', JSON.stringify(data.cliente));
        if (data.flag == 1) {
          localStorage.setItem('first_login', JSON.stringify(data.flag));
        }
        this.globalService.setToken(data.token)
        this.loadingService.dismissLoader()
        this.navCtrl.navigateRoot(['/tabs/home/home']);
      }
    },
    error => {
      console.log('error', error);
      if (error.error.code == 403) {
        this.presentToast(error.error.message)
      } else {
        console.log(error)
      }
      this.loadingService.dismissLoader()
    }
  )
}

doInvitado() {
  this.authService.getConfigurations().subscribe(
```

Ilustración 14: Codificación de página loginPage.ts
Fuente: Elaboración propia

La representación visual exhibe el código correspondiente a la interfaz de inicio (Home interface), desde la cual los usuarios interactuarán con el sistema para elegir los productos que desean solicitar a través de la aplicación.


```
src > app > pages > home > ts home.page.ts > ...
1 import { BasketService } from '../services/basket/basket.service';
2 import { Component, ViewChild } from '@angular/core';
3 import { NavController, NavController, ToastController, IonSlides, ModalController } from '@ionic/angular';
4 import { ActivatedRoute, Router } from '@angular/router';
5 import { Geolocation } from '@ionic-native/geolocation';
6 import { ModalCategoriesPage } from '../modals/modal-categories/modal-categories.page';
7 import { GLOBAL } from 'src/app/services/utility/global';
8 import { ModalService } from 'src/app/services/utility/modal.service';
9 import { LoaderService } from 'src/app/services/utility/loader.service';
10 import { CategoryService } from '../services/businessCategory/category.service';
11 import { CompanyService } from '../services/company/company.service';
12 import { environment } from '../environments/environment';
13 import { myEnterAnimation, myLeaveAnimation } from '../services/utility/utilitarian';
14
15 declare var google: any;
16
17 @Component({
18   selector: 'app-home',
19   templateUrl: 'home.page.html',
20   styleUrls: ['home.page.scss']
21 })
22 export class HomePage {
23
24   @ViewChild('slider', { static: true }) slider: IonSlides;
25   public validate_buscador: any = true;
26   public list_turns = [];
27   public list_promotions = [];
28   public loading: boolean = true;
29   public url_img_turn = GLOBAL.url_imgen + '/giros';
30   public url_img_promotion = GLOBAL.url_imgen + 'promociones';
31   public connectionRealTime;
32   public user;
33   public lat_img;
34   public flag;
35   public slideOptions = {
36     initialSlide: 1,
37     speed: 3000,
38     autoplay: {
39       delay: 2000
40     },
41   };
42
43   nameCustomer: string;
44   address: string = "Obteniendo ubicación...";
45   businessCategories = [];
46   allBusinessCategories = [];
47   urlImage: string;
48   urlImageAffiliate: string;
```

Ilustración 15: Codificación de página homePage.ts
Fuente: Elaboración propia

2 La siguiente figura muestra la codificación de la página Order interface que es por donde el usuario interactuara con el sistema para poder ver las ordenes los productos que a pedido en el aplicativo.

```

order.page.ts — appcliente_delivery
EXPLORER
OPEN EDITORS
APPLICLIENTE_DELIVERY
  e2e
  platforms
  resources
  src
    components
    modals
    pages
      business
      business-category
      business-classes
      business-locales
      business-subcategory
      car
      chat
      clase-product
      conaddress
      conpayment
      conthanks
      coupon
      favorite
      featured
      form
      form-registration
      home
      login
      login-phone
      menu
      order
        order-routing.module.ts
        order.module.ts
        order.page.html
        order.page.scss
        order.page.spec.ts
        order.page.ts
    OUTLINE
    TIMELINE
    NPM SCRIPTS
  101
src > app > pages > order > TS order.page.ts > ...
54 this.navController.navigateBack(['/tabs/home/order-detail', { data:JSON.stringify(data) }]);
55 }
56
57
58 ionicViewDidEnter(){
59   this.init();
60   this.connectionRealTime = this.orderService.on_mensajeTiempoRealPedido().subscribe(
61     data => {
62       if (data.message_id_cliente === JSON.parse(localStorage.getItem('customer')).id) {
63         this.init();
64       }
65     },
66     error => {
67     }
68   );
69
70   this.connectionRealTime = this.orderService.on_mensajeTiempoRealPedidoDriver().subscribe(
71     data => {
72       console.log("data: ", data)
73       if (data.message_id_cliente === JSON.parse(localStorage.getItem('customer')).id) {
74         this.init();
75       }
76     },
77     error => {
78     }
79   );
80 }
81
82
83 init(){
84   this.homePage = "none";
85   (this.activatedRoute.snapshot.paramMap.get('msg')==='ok')&&(this.homePage = this.utilitarian.getValueKeyConfigurations('home_page'));
86   this.clientService.listOrders().subscribe(
87     data => {
88       console.log('data ordenes', data);
89       this.list_order_pen = data.orders.data_orders_pendientes;
90       this.list_order_pas = data.orders.data_orders_recibidos;
91       this.list_order_other = data.orders.data_orders_otros;
92       this.loaderService.dismissLoader();
93
94       (this.list_order_other.length == 0 && this.list_order_pas.length == 0 && this.list_order_pen.length == 0)?this.isThereOrders = false:this.isThere
95       console.log('this.list_order_pen',this.list_order_pen.length);
96       console.log('this.list_order_pas',this.list_order_pas.length);
97       console.log('this.list_order_other',this.list_order_other);
98     }, error => {
99       this.loaderService.dismissLoader();
100     }
101   )

```

Ilustración 16: Codificación de página orderPage.ts
Fuente: Elaboración propia

2.5.3 Entregables del sistema móvil de atención de usuario

- Maquetización de interfaces
- Versiones App. Cliente control de su proceso.
- Interfaces del módulo
- Versión final
- Manual de usuario (Anexo I)

2.8 Resultados:

Hemos presentado el desarrollo del aplicativo de delivery que permite **compras online**, utilizando la metodología ágil Scrum de la forma como se ha compone el aplicativo compuesto en nuestro trabajo de investigación en tres fases que se resume a continuación:

Estructura del Aplicativo Móvil para la atención Delivery

1. Proceso de Información

- Desarrollo de los aplicativos cliente
- Desarrollo Aplicativo de los repartidores
- Desarrollo del aplicativo de ventas

2. Administración del aplicativo

- Gestión de pedidos
- Gestión de productos
- Historial de pedidos
- Reporte de Ventas
- Historial de los pagos
- Restricciones
- Modificaciones

3. Entregables

- Maquetación de las interfaces
- Versiones App
- Interfaces del modelo
- Versión final App y web
- Administrador de usuario

La metodología aplicada en este proyecto fue SCRUM, lo que nos permitió agilizar y estructurar eficientemente el trabajo. Con metodología, se logró un exitoso desarrollo de la aplicación móvil. Esta metodología resulta altamente práctica, flexible, adaptable y escalable en los procesos de creación de app móviles. Con su aplicación, conseguimos una aplicación móvil que es estable y capaz de crecer de manera sostenible. En este proyecto, se emplearon los plugins de IONIC4, como se evidenció en cada una de las tres fases en las que se llevó a cabo la construcción de esta aplicación móvil.

Mediante la metodología Scrum se conformo el aplicativo móvil de reparto por delivery, compuesto por tres fases:

1. Proceso de Información

- Desarrollo de los aplicativos cliente
- Desarrollo Aplicativo de los repartidores

2, Administración del aplicativo

- Gestión de pedidos
- Gestión de productos
- Historial de pedidos
- Reporte de Ventas
- Historial de los pagos
- Restricciones
- Modificaciones

3. Entregables

- Maquetación de las interfaces
- Versiones App
- Interfaces del modelo
- Versión final App y web
- Manual de usuario

5 Conclusiones Específicas:

1. Con la implementación del framework Ionic4 se logró programar los módulos para aplicación móvil, la cual permite mostrar la ubicación del establecimiento, mostrar la carta de comidas o productos brindados por cada negocio de comida suscrito en la aplicación móvil.
2. El los clientes pueden elegir su producto, realizar su pedido, confirmarlo para efectuar el pago mediante el carrito de compras, precisar su dirección, realizar el pago, y pasar a la cola de entrega de pedido.

CAPITULO IV RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que esta investigación pueda ser utilizada para desarrollar otras investigaciones considerando que este dispositivo móvil ha sido desarrollado con los medios y procedimientos tecnológicos de avanzada en la actualidad, e integrarlo a la información contable y financiera de la empresa.
2. Se sugiere que en un futuro se considere la incorporación de otros métodos de pago además de CULQUI, como las alternativas de pago con tarjeta de crédito (Paypal, Pagum, Pago Efectivo, Yape, Plim). Esto se propone con el propósito de brindar mayor comodidad a los clientes durante el proceso de pago.
3. Al pretender el desarrollo de aplicaciones de esta naturaleza o cualquier otra, se recomienda encarecidamente que el desarrollador se familiarice con la documentación del framework que planea utilizar. Esto permitirá obtener un conocimiento preciso sobre las funcionalidades y capacidades de la herramienta.
3. Cuando se llevan a cabo la implementación de módulos y métodos, el desarrollador debe realizar pruebas exhaustivas para detectar

posibles errores, fallos u otros problemas. Esto se realiza con el fin de corregir de manera inmediata cualquier inconveniente que pueda surgir.

BIBLIOGRAFÍA

Abogados Ad&Law (23 de noviembre de 2015). Requisitos legales que debe cumplir una App. Emprendedores. Recuperado de <https://www.emprendedores.es/gestion/a55043/requisitos-legales-app-lanzaraplicacion/>

Acur, N; Kandemir, D & Boer, H. (2012). Strategic alignment and new product development: Drivers and performance effects. *Journal of Product Innovation Management*, 29(2), 304–318.

Alalwan, A. (2019). Mobile Food Ordering Apps: An Empirical Study of the Factors Affecting Customer E-Satisfaction and Continued Intention to Reuse. *International Journal of Information Management*, 50, 28–44. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.04.008>

Allen, J. (2003). The Evolution of New Mobile Applications: A Sociotechnical Perspective. *International Journal of Electronic Commerce*, 8(1), 23-36. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/10864415.2003.11044289>

Álvarez-Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología.*

Alzamora, A. & Céspedes, G. (2019). Factores que influyen en la decisión de compra de comida a través de plataformas online de los consumidores limeños entre 18 y 35 años. (Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú). Recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626093/Alzamora_%20GA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ambrosini, M. & Caneva, E. (2009). Le seconde generazioni: nodi critici e nuove forme di integrazione. *Sociologia e politiche sociali*, 12(1).

América Economía. (18 de Agosto de 2019). Venta de comida por delivery en Perú mueve cerca de US\$120M al año. América Economía. Recuperado de <https://www.americaeconomia.com/negocios-industrias/venta-de-comida-por-delivery-en-peru-mueve-cerca-de-us120m-al-ano>

Amit, R. & Zott, C. (2001). Value creation in e-business. *Strategic Management Journal*, 22, 493-520. Recuperado de https://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/e-business/Value_Creation_in_E-Business.pdf

Andina (2017). Aplicación de delivery Uber Eats ya está disponible en Lima. Andina. Recuperado de <https://andina.pe/Agencia/noticia-aplicacion-delivery-uber-eats-ya-esta-disponible-lima-709348.aspx>

Armstrong, M. (2004). *Competition in Two-Sided Markets*. London: University College. Arquinetpolis (s.f). ¿Cómo usar UBER EATS? Recuperado de <https://arquinetpolis.com/uber-eats-000349/>

Asociación Española de Comercio Electrónico y Marketing Relacional [AECSEM] (2019). Libro blanco del comercio electrónico. Guía Práctica de Comercio Electrónico para PYMES. Recuperado de https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/243/8/AECSEM_Libro_Blanco.pdf

Alan, D., Quezada, C., & Arce, J. (2018). Investigación cuantitativa y cualitativa. En *Procesos y fundamentos de la Investigación Científica* (págs. 68-87). Ecuador: UTMACH.

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Episteme.

Business Empresarial. (s.f.). Rappise une a ONGs para ayudar a poblaciones vulnerables afectadas por el COVID-19. <https://www.businessempresarial.com.pe/rappi-seune-a-ongs-para-ayudar-a-poblaciones-vulnerables-afectadas-por-el-covid-19/>

Byskov, S. (2015). Importancia de desarrollar los pagos minoristas en Perú. Revista Moneda, Banco Central de Reserva del Perú, N° 161, 6-10.

Clarín. (29 de agosto de 2017). La cadena de pizzas que inventó el delivery hará los repartos con vehículos autónomos. https://www.clarin.com/sociedad/cadenapizzas-invento-delivery-hara-repartos-vehiculos-autonomos_0_BJge_dmt-.html

Días, M. (5 de noviembre de 2017). Las 8p's del marketing digital: la nueva visión del mix de marketing. RockContent. <https://rockcontent.com/es/blog/8ps-delmarketing-digital/>

El Comercio. (7 de noviembre de 2019). Apps de delivery: ¿Por qué no existe un vínculo laboral entre los repartidores y las empresas?. <https://elcomercio.pe/economia/peru/por-que-las-aplicaciones-de-delivery-notienen-en-planilla-a-sus-repartidores-glovo-uber-eats-rappi-noticia/?ref=ecr> 206

Amaya Balaguera, Y. D. (2013). Metodologías ágiles en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Estado Actual. *Journal Technology*, 111-124.

Apache Cordova. (15 de Marzo de 2018). *Apache Cordova*. Obtenido de Apache Cordova: <https://cordova.apache.org/docs/es/latest/guide/overview/>

Atiencía Pogo, K. L. (2017). *Aplicación móvil multiplataforma que brinda información de las unidades de salud públicas y privadas de la ciudad de Loja*. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Blanco, P., Camarero, J., Fumero, A., Warterski, A., & Rodríguez, P. (30 de Agosto de 2009). *Metodología de desarrollo ágil para sistemas móviles Introducción al desarrollo con Android y el iPhone*. Obtenido de <http://www.adamwesterski.com>: http://www.adamwesterski.com/wp-content/files/docsCursos/Agile_doc_TemasAnv.pdf

Cajilima Alvarado, J. R. (2015). *Desarrollo de una Aplicación, para Dispositivos Móviles que Permita Administrar y Controlar Rutas de los Vendedores, Aplicada a la Empresa "ALMACENES JUAN ELJURI*

CÍA.LTDA." *División Perfumería*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica SALESIANA.

Cuello, J., & Vittone, J. (26 de Julio de 2013). *Googole Books*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=ATiqsjH1rvwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Daneri Beltrán, S. G. (2017). *Un Framework Ágil para realizar Pruebas Funcionales de Software orientado a Aplicaciones Móviles, Caso: Aplicación Móvil para Transferencias Bancarias desarrollada bajo Metodología Scrum*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS.

Fernández Luna, J. M. (Septiembre de 2004). *Decsai*. Obtenido de Decsai : http://leo.ugr.es/J2ME/INTRO/intro_5.htm

AHORA Perú. (21 de Julio de 2020). Blanca Chávez: Un 40% de Restaurantes Abrirán Esta Semana (Exitosa). <http://ahora-peru.com/?p=3246>

AHORA Perú. (21 de Julio de 2020). Restaurantes Abren sus Puertas Luego de 4 Meses (Correo). <http://ahora-peru.com/?p=3244>

Alarcón, G. (17 de Abril de 2020). Retorno de servicio de delivery: Ministro de Defensa lo respalda. <https://gestion.pe/economia/empresas/retorno-de-servicio-dedelivery-ministro-de-defensa-lo-respalda-noticia/?ref=gestr>

Alarcón, G. (18 de Abril de 2020). Restaurantes dejan de percibir al mes US\$ 500 millones por aislamiento social. <https://gestion.pe/economia/restaurantes-dejande-percibir-al-mes-us-500-millones-por-aislamiento-social-noticia/>

Arellano Consultora. (2019). Apps de delivery: Una lucha a toda velocidad. <https://www.arellano.pe/apps-delivery-una-lucha-toda-velocidad/>

Arriola Arruti, N. (2018). Implementación de herramientas Lean en una empresa del sector servicios (Master). Universidad Valladolid. Asesoría Económica &

Marketing S.C. (s.f.). Calculadora de Muestras.
https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Barabas, J. (5 de Abril de 2019). Modelos de servicios IaaS, PaaS y SaaS de IBM Cloud. <https://www.ibm.com/pe-es/cloud/learn/iaas-paas-saas>

Barranzuela, I. (16 de Diciembre de 2019). #Los19del2019: Rappi: ¡El boom del delivery en Perú! <https://www.mercadonegro.pe/marketing/los19del2019-rappiel-boom-del-delivery-en-peru/>

Bravo Loayza, M., Huamayalli Castro, G., Mesía Castro, G., & Opazo Cia, G. (2017). Plan de negocios para la elaboración de un servicio de delivery de comida saludable para personas que laboran en oficinas en Lima Metropolitana (Magíster). Repositorio académico de la Universidad ESAN. <https://repositorio.esan.edu.pe/handle/20.500.12640/1122>

Cerván García, J. A. (Junio de 2018). Diseño de una aplicación móvil nativa para la difusión turística del Cementerio Inglés de Málaga. Facultad de Turismo Universidad de Málaga: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/16613/CERVAN%20GARCIA%2c%20JOSE%20ANTONIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Minchola y Zumarán (2016). “Sistema web y móvil para la mejora de la recepción de pedidos en el proceso delivery de la empresa Don Belisario”.

Ruiz y Trinidad (2017). “Efecto de las tecnologías de información y comunicación (tic) en la competitividad internacional de las pymes agroexportadoras de espárragos frescos en lima metropolitana y callao”.

ANEXOS

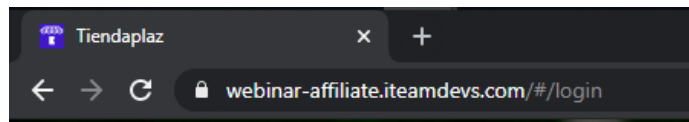
Manual de Usuario



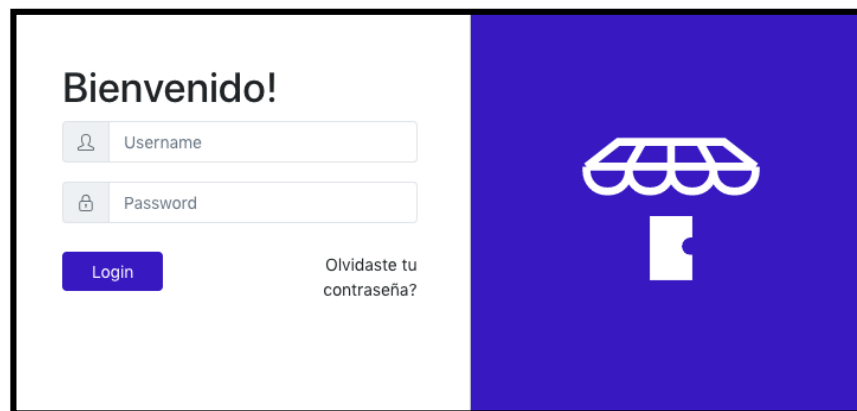
1. INTRODUCCIÓN DE TIENDAPLAZ ADMINISTRADOR

1.1 LOGIN ADMINISTRADOR

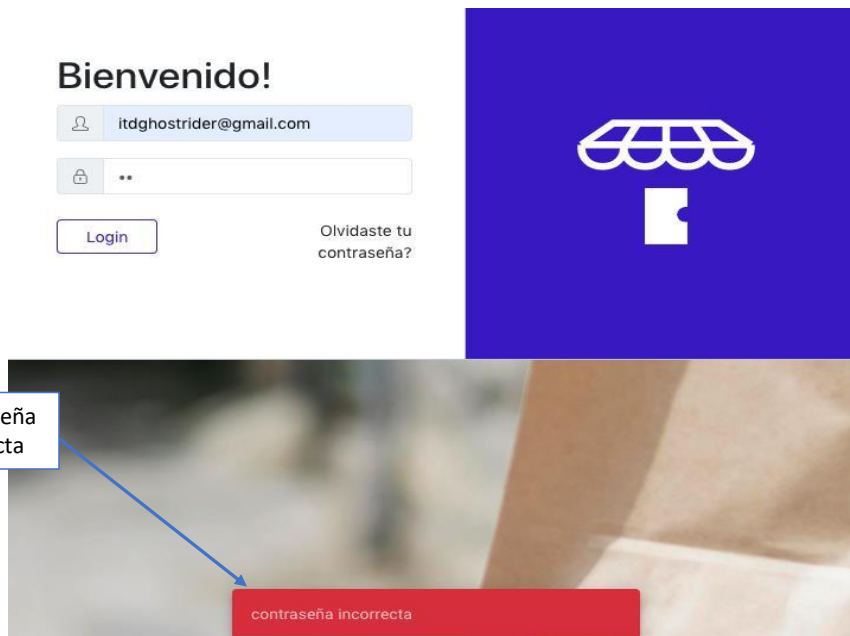
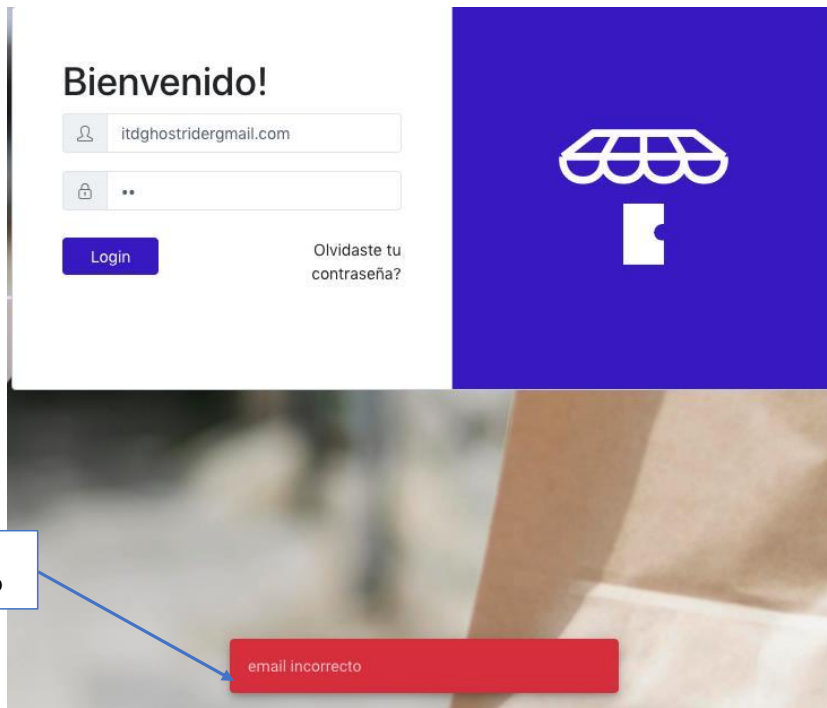
- a. Ingresar a la página web de TiendaPlaz Affiliate. Para acceder ir al siguiente enlace: <https://webinar-affiliate.iteamdevs.com/#/login>



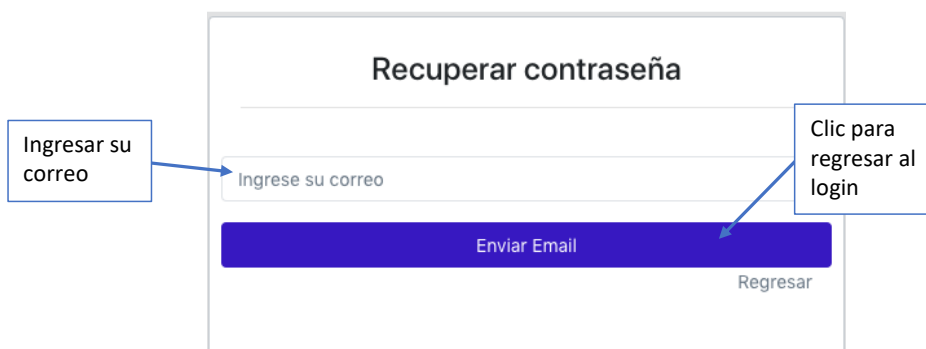
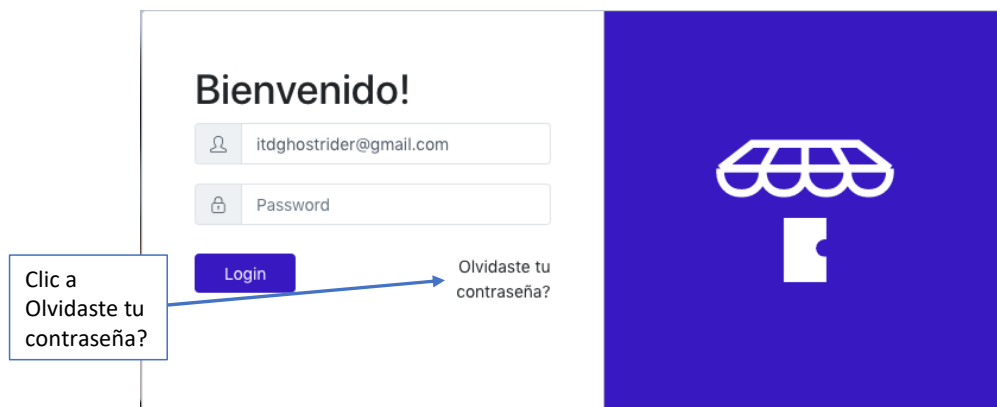
- b. Ingresar el correo y contraseña del administrador.



- c. En caso de que el usuario no ingrese de forma correcta, o no coincida su password.



- d. Si desea recuperar la contraseña, debe dar clic en Olvidaste tu contraseña?, se le presentará una ventana donde deberá colocar su correo, se le enviará su nueva contraseña para acceder a la plataforma.



Si se colocó bien el correo, saldrá el siguiente mensaje

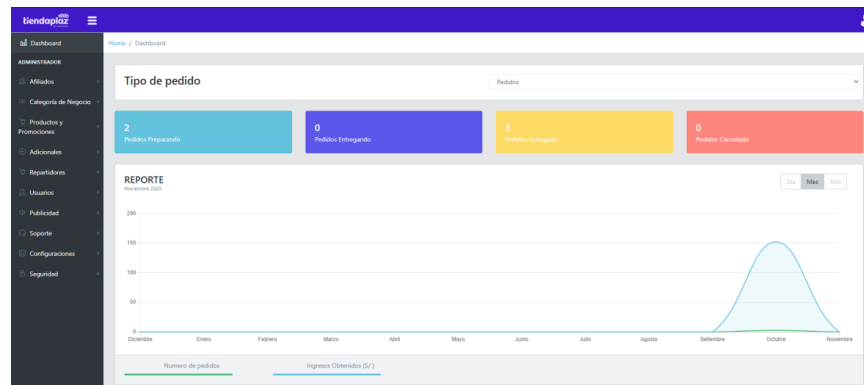
Recuperar contraseña

[Enviar Email](#) [Regresar](#)

Se ha enviado la contraseña a tu correo

2. VISTA PANEL ADMINISTRADOR

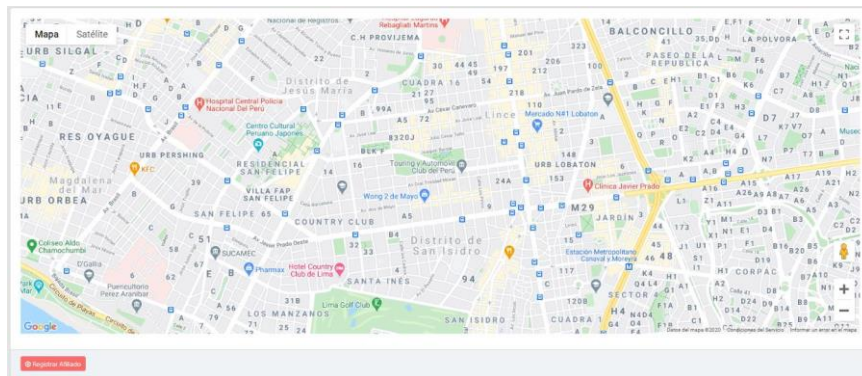
La vista principal del administrador cuenta con un reporte general de pedidos y pedidos, por defecto mostrará el de pedidos, cada uno con los siguientes estados (preparando, entregando, entregado, cancelado), así mismo se cuenta con una gráfica (monto vs tiempo) de los ingresos generados por los pedidos o pedidos otros en el rango de días, meses y año.



2.1 VISTA DE AFILIADOS

2.1.1 VISTA AFILIADOS/REGISTRO

- En esta vista realizaremos el registro de afiliados de la Empresa
- Cuando se va a registrar un nuevo Afiliado al rellenar el tipo de negocio te permitirá elegir entre 2 opciones, tener en cuenta que no se va a poder editar.



NOTA: Recuerda que es necesario añadir todos los campos para realizar registro de afiliados.

2.1.2 VISTA AFILIADOS/CONSULTA

En esta vista se mostrará una tabla donde podrá observar a los afiliados, filtrar, editar a los afiliados, modificar su estado, abrir y cerrar al afiliado.

Filtrar por el título de Negocio.

Al dar clic en "Exportar", se descargará automáticamente el registro que muestra en la tabla.

Al dar clic en Editar me muestra la ventana flotante "Editar", con los datos del afiliado.

Este botón realizará la modificación de estado del afiliado a escoger.

Este switch me permite deshabilitar y habilitar una sede. Color azul: habilitado, Color gris: deshabilitado.

Titulo de Negocio	Descripción	Contacto	Estado	Editar	Modificar Estado	Abrir/Cerrar
Tambo	Somos una cadena de practi-tiendas que ofrece los ...	970340619	HABILITADO	[Pencil icon]	[Dropdown icon]	[Blue toggle]
Subway	Intentamos proporcionar a nuestros franquiciados l...	970340619	HABILITADO	[Pencil icon]	[Dropdown icon]	[Blue toggle]
Mass	El Formato de Tiendas de Descuento comenzó en abri...	970340619	HABILITADO	[Pencil icon]	[Dropdown icon]	[Blue toggle]
Rocoto	El Rocoto, y gracias a un empuje incansable que re...	970340619	HABILITADO	[Pencil icon]	[Dropdown icon]	[Blue toggle]
Don Panini	Don Panini SAC	970340619	HABILITADO	[Pencil icon]	[Dropdown icon]	[Blue toggle]

2.1.3 VISTA AFILIADOS/CATEGORIA DE PRODUCTO

- a. En esta vista podemos observar la lista de categorías de primer Nivel, Segundo Nivel, en la parte superior nos muestra las opciones de crear categorías.

i. Para poder crear la categoría de Nivel 1 se realizara los siguientes pasos.

REGISTRAR CATEGORIA DE PRODUCTO

1. Seleccionar el Afiliado o Sede

2. Ingresar el nombre de la Categoría, por ejemplo (Abarrotes)

3. Ingresar el Número de orden

4. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 644x362

5. Se visualiza el registro de forma correcta en el listado de categoría con el código de level 1

Afiliado/Sede	Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
Tambo	Abarrotes	1	Abarrotes/	1	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Frutas	1	Frutas/	2	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Limpieza	1	Limpieza/	3	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Bebes y niños	1	Bebes y niños/	4	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Bazar	1	Bazar/	5	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Cuidado Personal	1	Cuidado Personal/	6	[Modificar]	[Desactivar]
Tambo	Bebidas	1	Bebidas/	7	[Modificar]	[Desactivar]

NOTA: Recuerda cuando se registra una categoría de Nivel 1, en el registro se mostrara el nombre parem/ al final.

ii. Para poder crear la categoría de Nivel 2 se realizara los siguientes pasos

REGISTRAR CATEGORIA DE PRODUCTO

Afilado/Sede	Tambo	1. Seleccionar el Afiliado o Sede
Nombre Categoría	Nombre categoría	2. Ingresar el nombre de la Categoría, por ejemplo (Aceites)
Categoría Padre	Abarrotes/	3. Seleccionar la Categoría de Nivel 1 en donde se va añadir la categoría de nivel 2
Orden	0	4. Ingresar el Número de orden
Imagen	Seleccionar archivo No se eligió archivo	5. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 400x400

Listado de Categoría de Producto

Búsqueda:

Filtrar por Afiliado/Sede: 0

Afilado/Sede	Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
Tambo	Mascotas	1	Mascotas/	8	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Tecnología	1	Tecnología/	9	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Conservas	2	Abarrotes/Conservas/	1	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Aceites	2	Abarrotes/Aceites/	2	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Encurtidos	3	Abarrotes/Aceites/Encurtidos/	1	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Activar"/>

6. Se visualiza el registro de forma correcta en el listado de categoría con el código de level 2

NOTA: Recuerda cuando se registra una categoría de Nivel 2, en el registro se mostrara el nombre de la Categoría de Nivel 1, luego el nombre parem/ al final.

iii. Para poder crear la categoría de Nivel 3 se realizara los siguientes pasos

REGISTRAR CATEGORÍA DE PRODUCTO

Afilado/Sede: → 1. Seleccionar el Afiliado o Sede

Nombre Categoría: → 2. Ingresar el nombre de la Categoría, por ejemplo (Aceite Especial)

Categoría Padre: → 3. Seleccionar la Categoría de Nivel 2 en donde se va añadir la categoría de nivel 3

Orden: → 4. Ingresar el Número de orden

Imagen: No se eligió archivo → 5. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 400x400

Listado de Categoría de Producto

Búsqueda:

Filtrar por Afiliado/Sede:

Afilado/Sede	Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
Tambo	Menestras en Conservas	3	Abarrotes/Conservas/Menestras en Conservas/	3	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Pescado en Conserva	3	Abarrotes/Conservas/Pescado en Conserva/	4	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Aceite Especial	3	Abarrotes/Aceites/Aceite Especial/	2	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
Tambo	Aceite Vegetales	3	Abarrotes/Aceites/Aceite Vegetales/	3	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>

6. Se visualiza el registro de forma correcta en el listado de categoría con el código de nivel 3

NOTA: Recuerda cuando se registra una categoría de Nivel 3, en el registro se mostrara el nombre de la Categoría de Nivel 2, luego el nombre param/ al final.

b. En estas vistas se va a poder realizar la actualización de los datos de la categoría al seleccionar el siguiente botón.

Listado de Categoría de Producto

Búsqueda:

Afilado/Sede	Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
El padrino	Pollos	1	Pollos/	1	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Parrillas	1	Parrillas/	2	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Brazas	2	Pollos/Brazas/	1	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Guarniciones	1	Guarniciones/	3	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Especiales	1	Especiales/	4	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Ensaladas	1	Ensaladas/	5	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>
El padrino	Bebidas	1	Bebidas/	6	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="Desactivar"/>

< 1 2 >

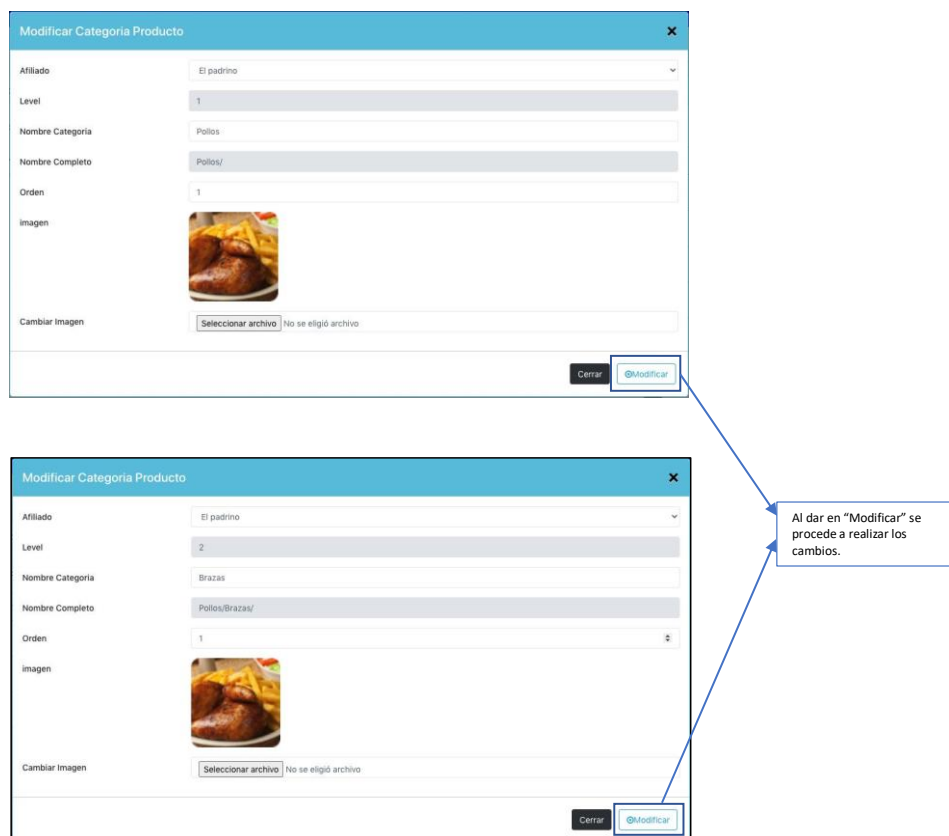


Figura 1: Ventana flotante actualizar Categoría de Nivel 1 y Nivel 2

2.2 VISTA CATEGORIA NEGOCIO

2.2.1 VISTA CATEGORIA NEGOCIO/REGISTRO

a. En esta vista se registrara las categorías del negocio.

The screenshot shows a form titled "REGISTRAR CATEGORIA" with the following fields and callouts:

- Nombre Categoría:** A text input field containing "Nombre Categoría". Callout 1: "1. Ingresar el nombre de la Categoría, por ejemplo (Comidas)".
- Categoría Padre:** A dropdown menu with "Seleccione" selected. Callout 2: "2. Ingresar el Número de orden".
- Orden:** A text input field containing "0". Callout 2: "2. Ingresar el Número de orden".
- Imagen:** A file selection button labeled "Seleccionar archivo" and a status "No se eligió archivo". Callout 3: "3. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 400x400".
- A "Registrar" button is located at the bottom left.

2.2.2 VISTA CATEGORIA NEGOCIO/CONSULTA

a. En esta vista podemos observar el listado de las categorías del negocio, en la parte superior tenemos un buscador el cual nos permite filtrar por el nombre de la categoría.

The screenshot shows a table titled "Listado de Categorías" with a search bar at the top. The table contains the following data:

Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
Tiendas	1	Tiendas/	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Comidas	1	Comidas/	2	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Medicinas	1	Medicinas/	3	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Mascotas	1	Mascotas/	4	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar

Callout 4: "4. Se visualiza el registro de forma correcta en el listado de categoría con el código de level 1" points to the "Comidas" row.

NOTA: Recuerda cuando se registra una categoría, en el registro se mostrara el nombre de la Categoría de negocio, luego el nombre parem/ al final.

b. En esta vista se va a poder realizar la actualización de los datos de la categoría de negocio al seleccionar el siguiente botón.

The screenshot shows the same table as above, but with an additional row and a callout pointing to the "Modificar" button for the "Comidas" row.

Nombre Categoría	Level	Nombre Completo	Orden	Modificar	Eliminar
Tiendas	1	Tiendas/	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Comidas	1	Comidas/	2	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Medicinas	1	Medicinas/	3	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Mascotas	1	Mascotas/	4	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Bebes	1	Bebes/	5	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Regalos	1	Regalos/	6	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar
Pide Algo	1	Pide Algo/	7	<input checked="" type="checkbox"/>	Desactivar

Callout: A blue arrow points to the "Modificar" checkbox for the "Comidas" row.

NOTA: Tener en cuenta que no se podrá modificar el level.

2.3 VISTA PRODUCTOS

2.3.1 VISTA PRODUCTOS/REGISTRO

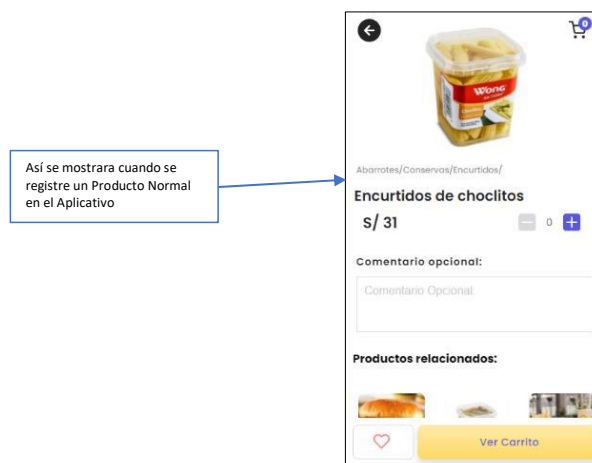
Contamos con 3 tipos de productos de un afiliado.

a. En esta vista registraremos un Producto Normal de un afiliado.

The screenshot shows a form titled "REGISTRAR PRODUCTO" with the following fields and callouts:

- Afiliado/Sede:** A dropdown menu with "Tambo" selected. Callout: "1. Seleccionar el Afiliado o Sede, por ejemplo (Tambo)".
- Tipo de Producto:** A dropdown menu with "Producto Normal" selected. Callout: "2. Seleccionar el Tipo de Producto (Producto Normal)".
- Imagen:** A button labeled "Seleccionar archivo" with a file name "724139-1 (1).jpg". Callout: "3. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 750x750".
- Nombre de Producto:** A text input field containing "Encurtidos de choclitos". Callout: "4. Ingresar el Nombre de Producto, por ejemplo (Encurtidos de choclitos)".
- Categoría de Producto:** A dropdown menu with "Abarrotes/Conservas/Encurtidos/" selected. Callout: "5. Seleccionar la Categoría de Producto al cual va a registrar el producto, por ejemplo (Abarrotes/Conservas/Encurtidos)".
- Tags de Producto:** A section with "Lista de tags" (adultos, niños) and "Lista de Tags seleccionados" (adultos).
- Accompañamientos:** A blue "Añadir" button.
- Precio Unitario:** A text input field with "31".
- Código Externo:** A text input field with "13".
- Stock:** A text input field with "23".
- Stock Mínimo:** A text input field with "1".
- Guardar:** A blue button at the bottom left. Callout: "Al dar clic en 'Guardar' se procede a agregar el producto."

NOTA: Recuerda que es necesario añadir todos los campos y la imagen para poder realizar tu registro.



b. En esta vista registraremos un Producto Variante de un afiliado.

REGISTRAR PRODUCTO

Affiliado/Sede: Tambo

Tipo de Producto: Producto Variante

Nombre de Producto: Royal

Imagen: [Seleccionar archivo](#) (Imagen: B:\src\K668\Gued517\...

Categoría de Producto: Abarrotes/Conservas/Encurtidos

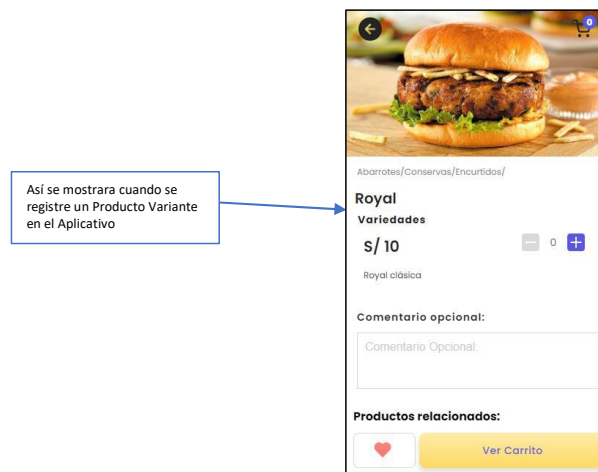
Tags de Producto: Lista de tags: Encurtidos, Picos

Acompañamientos: [Añadir](#)

Código	Variante	Nombre	Descripción	Precio	Stock	Stock Mínimo	Acción
0	Ejem: familiar			0	0	0	+
12320	clásica	Royal clásica	Deliciosa hamburguesa	10	12222	60	-

Al dar clic en "Guardar" se procede a agregar el producto.

NOTA: Recuerda que es necesario añadir todos los campos y la imagen para poder realizar tu registro.



c. En esta vista registraremos un Producto con Promociones de un afiliado.

REGISTRAR PRODUCTO

Afilado/Sede: KFC

Tipo de Producto: Producto Promociones

Imagen: [Seleccionar archivo] CAT3-160-9577.jpg

Nombre de Producto: Combo Trio Sandwich Pechuga

1 Sandwich Crunch (Filete de pechuga en Receta Secreta, lechuga, tomate, mayonesa, Papas al hilo y ají), 1 Papa Personal y 1 Gaseosa Personal

Categoría de Producto: Miércoles de KFC/Hamburguesas/Personales/

Tags de Producto:

- adultos
- niños

Accompañamientos:

Precio Unitario: 10,00

Código Externo: 0

Stock: 10

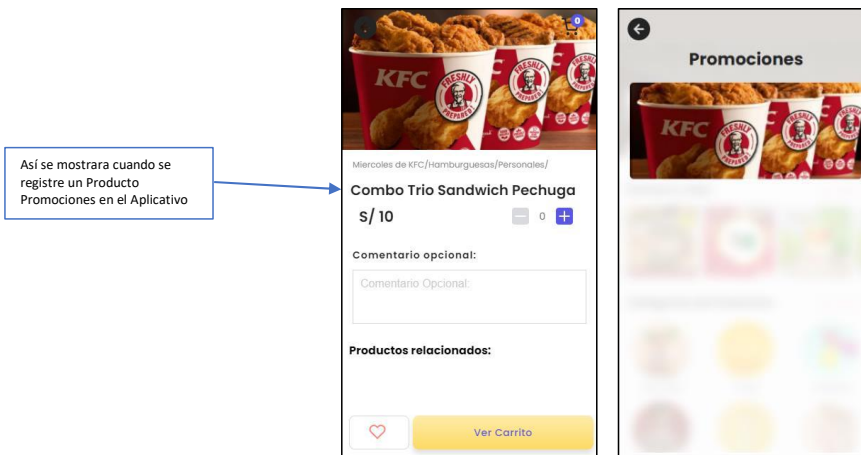
Stock Mínimo: 5

Al dar clic en "Guardar" se procede a agregar el producto.

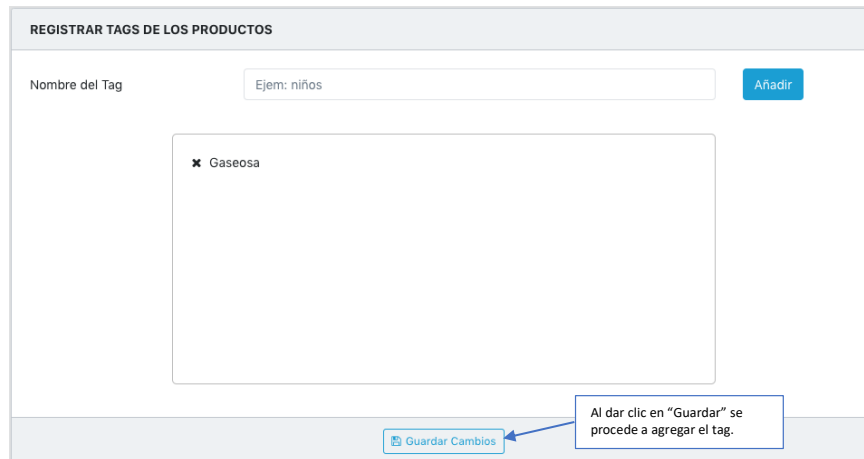
Activar Windows

1. Seleccionar el Afiliado o Sede, por ejemplo (KFC)
2. Seleccionar el Tipo de Producto (Producto Promociones)
3. Seleccionar la imagen correspondiente, tener en cuenta la dimensión de la imagen debe ser de 938x528
4. Ingresar el Nombre de Producto, por ejemplo (Combo Trio Sandwich Pechuga)
5. Seleccionar la Categoría de Producto al cual va a registrar el producto, por ejemplo (Miércoles de KFC/Hamburguesas/Personales/)

NOTA: Recuerda que es necesario añadir todos los campos y la imagen para poder realizar tu registro.



2.3.4 VISTA PRODUCTOS/TAG



2.4 VISTA ADICIONALES

2.4.1 VISTA ADICIONALES/REGISTRO



2.4.2 VISTA ADICIONALES/CONSULTA



2.5 VISTA REPARTIDORES

2.5.1 VISTA REPARTIDORES/REGISTRO

a. En esta vista registramos a los repartidores.

REGISTRAR REPARTIDOR

Nombre	<input type="text" value="Nombre"/> <small>Solo se permiten letras.</small>
Apellidos	<input type="text" value="Apellidos"/> <small>Solo se permiten letras.</small>
DNI	<input type="text" value="DNI"/>
Tipo Vehiculo	<input type="text" value=""/>
RUC	<input type="text" value="RUC"/>
Código	<input type="text" value="Código"/>
Placa	<input type="text" value="Placa"/>
Teléfono	<input type="text" value="Teléfono"/>
Sexo	<input type="radio"/> Masculino <input type="radio"/> Femenino
Correo	<input type="text" value="Correo"/>
Licencia	<input type="text" value="Licencia"/>
Avatar	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se eligió archivo
Departamento	<input type="text" value="Lima"/>
Provincia	<input type="text" value="Lima"/>
Municipio	<input type="text" value="Lima"/>
Turno	<input type="text" value="Seleccione"/>

REGISTRAR CUENTA BANCARIA

Nombre del beneficiario	<input type="text" value="Beneficiario"/>
Banco	<input type="text" value="Banco"/>
Nº de cuenta de ahorros	<input type="text" value="Cuenta de ahorros"/>
CCI cuenta de ahorros	<input type="text" value="CCI"/>

Al dar clic en "Registrar" se procede a agregar al repartidor.

NOTA: Recuerda que es necesario añadir todos los campos y la imagen para poder realizar tu registro.

2.5.2 VISTA REPARTIDORES/CONSULTA

a. En esta vista podemos observar el listado de repartidores, en la parte superior tenemos un buscador el cual nos permite filtrar los datos de un repartidor por su nombre y otras opciones.

The screenshot shows a web interface titled 'Listado de Repartidores'. At the top, there is a search bar with the placeholder text 'Búsqueda por nombre, apellido, CI, placa, telefono'. To the right of the search bar is a button labeled 'Exportar a Excel'. Below the search bar is a table with the following columns: Nombres, Apellidos, DNI, Placa, Telefono, Estado, Modificar, Modificar Estado, and Disponibilidad. The table contains three rows of data:

Nombres	Apellidos	DNI	Placa	Telefono	Estado	Modificar	Modificar Estado	Disponibilidad
Soporte	Tambo	12345678	Q72558067	923652581	HABILITADO	[icon]	[icon]	[icon]
Hana	Rolen Astry	715691489	74566-7887	121232344545	HABILITADO	[icon]	[icon]	[icon]
Soporte	ITD	11111111	Q7255		ACTIVO	[icon]	[icon]	[icon]

Callouts in the image provide the following information:

- 'Filtrar los datos de un repartidor por el nombre.' (Filter the data of a distributor by name.)
- 'Al dar clic en "Exportar", se descargara automáticamente el registro que muestra en la tabla.' (When clicking "Export", the record shown in the table will be automatically downloaded.)
- 'Al dar clic en "Modificar estado" se mostrará una alerta para confirmar el cambio de estado.' (When clicking "Modify status", an alert will be shown to confirm the status change.)
- 'Al dar clic en Editar me muestra la ventana flotante "Editar", con los datos del producto.' (When clicking Edit, it shows the floating "Edit" window with the product data.)

The screenshot shows a modal dialog box titled 'DESHABILITAR' with a close button (X) in the top right corner. The main text inside the dialog asks: '¿Está seguro que desea deshabilitar al repartidor?'. At the bottom right of the dialog is a button labeled 'Aceptar'. A callout points to the 'Aceptar' button with the text: 'Al dar clic en "Aceptar" procede a cambiar el estado del repartidor.'

Figura 2: Alerta para confirmar el cambio de estado del repartidor

Modificar Repartidor

Nombre: Soporte

Apellidos: Tambo

DNI: 12345678

RUC: 10235689551

Código: 23432e

Tipo de Vehiculo: Bicicleta

Sexo: Masculino Femenino

Teléfono: 923652581

Correo: itdghostrider@gmail.com

Licencia: Q72558067

Imagen: No se eligió archivo
[Ver imagen actual](#)

Departamento: lima

Municipio: Lima

Turno: Tarde

REGISTRAR CUENTA BANCARIA

Nombre del beneficiario: TAMBO

Banco: INTERBANK

Nº de cuenta de ahorros: 123456789123

CCI cuenta de ahorros: 1234567891234567

Al dar en "Cerrar" se cancela las modificaciones realizadas.

Al dar en "Guardar" se procede a realizar los cambios.

2.6 VISTA USUARIOS

2.6.1 VISTA USUARIOS/REGISTRO

a. En esta vista se agregan a usuarios administradores y de call center.

REGISTRO DE USUARIOS

Correo

Rol

Al dar clic en "Registrar" de procede a crear al usuario.

NOTA: Recuerda que es necesario añadir un correo valido.

2.6.2 VISTA USUARIOS/CONSULTA

a. En esta vista se muestra un listado con todos los usuarios, en la parte superior se observa un buscador que me permite filtrar a los usuarios por su correo, también me permite exportar los registros a un excel.

Filtrar los datos de un usuario por su correo.

Usuarios

Búsqueda: Búsqueda por correo o rol

Correo	Estado	Rol	Modificar Estado
luisito210795@gmail.com	HABILITADO	ADMINISTRADOR LITE	

Al dar clic en "Modificar estado" se mostrará una alerta para confirmar el cambio de estado.

DESHABILITAR

¿Está seguro de deshabilitar al usuario?

Al dar clic en "Aceptar" procede a cambiar el estado del usuario.

Figura 3: Alerta de confirmación para cambiar el estado de un usuario

2.6.3 VISTA USUARIOS/USUARIOS APP

a. En esta vista se muestra un listado de todos los usuarios que han iniciado sesión en la aplicación, en la parte superior se observa un buscador que me permite filtrar a los usuarios por su nombre, también me permite exportar los registros a un excel.

Filtrar los datos de un usuario por su nombre.

Al dar clic en "Exportar", se descargará automáticamente el registro que muestra en la tabla.

Nombres	Correo	Teléfono	Sexo	Fecha de Nacimiento	Estado	Modificar Estado
Clifford	---	917025829	----	---	Activo	⚙️
Iuis	---	970340619	----	---	Activo	⚙️

Al dar clic en "Modificar estado" se mostrará una alerta para confirmar el cambio de estado.

Modificar Estado Cliente
✕

¿Está seguro que desea cambiar el estado del Cliente?

Ingrese el motivo por el cual esta cambiando el estado al cliente.

Aceptar

Al dar clic en "Aceptar" procede a cambiar el estado del usuario.

Figura 4: Alerta de confirmación para cambiar el estado de un usuario app

NOTA: Recuerda que es necesario añadir el motivo por el cual se está cambiando el estado del usuario.

2.7 VISTA PUBLICIDAD

2.7.1 VISTA PUBLICIDAD/MANDAR PUSH

a. En esta vista se llenan los campos requeridos para emitir un push a las aplicaciones.

The screenshot shows a form titled "MANDAR PUSH" with the following fields: "Titulo" (Title), "Mensaje" (Message), and "Seleccione:" (Select). Below the form is a "Registrar" button. Annotations include: "Al dar clic en 'Mandar' se emite el push a todas aplicaciones que se seleccionaron." pointing to the "Registrar" button, and "Seleccionas a quien quieres que le llegue la notificación" pointing to the "Selecciones:" dropdown menu.

2.8 VISTA SOPORTE

En este módulo se recepcionarán todos los pedidos emitidos además de generar los reportes de pedidos, pedidos otros, entregas de los repartidores y los pagos realizados mediante culqi.

2.8.1 VISTA SOPORTE/PEDIDOS

a. En esta vista se muestra toda la actividad de los Pedidos y en esta parte se gestionara la asignación de los pedidos a los repartidores disponibles.

The screenshot displays the "Nuevos Pedidos" (New Orders) interface. At the top, there are four status filters: "PREPARANDO" (0), "TRASLADANDO" (0), "ENTREGADO" (0), and "Nuevos pedidos" (0). Below these is a table of orders with columns for "N° de Orden", "Cliente", "Afiliado/Sede", "Telf. Afiliado/Sede", "Ver", "Acción", and "Cancelar". Annotations explain the filters and the actions: "Al dar clic al icono me muestra una ventana emergente con una lista de repartidores Habilitados. Color verde: Están conectados. Color amarillo: Están desconectados." (pointing to the "Ver" icon), "Al dar clic al icono me muestra una ventana emergente con el detalle del pedido. Como lo podemos ver en la figura 'Detalle pedido'." (pointing to the "Ver" icon), and "Al dar clic en el icono me muestra una alerta de confirmación para cancelar el pedido." (pointing to the "Cancelar" icon). On the right, a "Repartidores" (Delivery Personnel) list is shown with names and phone numbers, and an annotation states: "En este apartado de observa la lista de repartidores Habilitados."

Pedidos programados

N° de Orden	Cliente	Afiliado/Sede	Telf. Afiliado/Sede	Ver	Acción	Cancelar
#1029123522000	luis	El padrino	970340619			

Al dar clic al icono me muestra una ventana emergente con una lista de repartidores Habilitados. Color verde: Están conectados. Color amarillo: Están desconectados.

Al dar clic al icono me muestra una ventana emergente con el detalle del pedido. Como lo podemos ver en la figura "Detalle pedido".

Al dar clic en el icono me muestra una alerta de confirmación para cancelar el pedido.

Asignados

N° de Orden	Cliente	Afiliado/Sede	Ver	Repartidor	Trasladando	Entregado	Cancelar
#1029121919000	luis	El padrino		Soporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Ver menos

Al dar clic en el botón "Ver menos" se oculta el listado de la tabla Asignados.

En esta tabla se muestran todos los pedidos que han sido asignados.

Cancelar Pedido ✕

¿Esta seguro que desea Cancelar el Pedido?
 * Solo podra cancelar pedidos que aun no esten entregados.

Al dar clic en el botón "SI" automáticamente se cancela el pedido.

Figura 5: Alerta de confirmación para cancelar un pedido.

Detalle Pedido

Cliente - de 10 pedidos Proveedor

Nombre del cliente: Luis
Teléfono del cliente: 970340619
Tipo de comprobante: Orden de servicio

Detalle Producto Cantidad de productos 1

Producto: **1/2 Pollo a la Braza con Papas**
Jugoso pollo a la brasa con base de lechuga, tomate, mayonesa de ajo.
Cantidad: 2
Total producto: S/ 24.00

Sin información especial.

Tiempo de preparación	10 min
Tiempo de reparto	10 min
Método de Pago	Efectivo
Subtotal	S/ 24.00
Costo Envío	S/ 23.00
Total	S/ 47.00

Aceptar

Figura 6: Detalle Pedido

Repartidores Disponibles

Soporte ITD

Cerrar Guardar

Al dar clic en "Guardar" se le asigna el repartidor seleccionado al pedido y se traslada a la tabla de asignados, estimando el tiempo

Figura 7: Lista de Repartidores Habilitados

2.8.2 VISTA SOPORTE/REP. PEDIDOS

a. En esta vista podrá generar reportes de los Pedidos por Afiliado en un rango de tiempo.

Al dar clic en "Buscar" se muestra los registros obtenidos en la tabla inferior.

Al dar clic en "Exportar", se descargará automáticamente el registro que muestra en la tabla.

Filtrar un pedido por el número de Orden

Chat	Fecha	Negocio	Repartidor	Total afiliado	Comisión ITD	% ParaTi Aplicado	Sub Total	Costo Envío	Total	T. de pago	Estado	Productos
	2020/10/29 - 12:35:22	El padrino		S/ 182.40	S/ 9.60	5%	S/ 192.00	S/ 23.00	S/ 215.00	Efectivo	Por Confirmar	1/2 Pollo a la Braza con Papas #3 S/ 36.00, 1/2 Pollo a la Braza con Papas #2 S/ 24.00, 1/2 Pollo a la Braza con Papas #4 S/ 48.00, 1/2 Pollo a la Braza con Papas #3 S/ 36.00, 1/2 Pollo a la Braza con Papas #4 S/ 48.00
	2020/10/29 - 12:19:19	El padrino	Soporte ITD	S/ 22.80	S/ 1.20	5%	S/ 24.00	S/ 23.00	S/ 47.00	Efectivo	Preparando	1/2 Pollo a la Braza con Papas #2 S/ 24.00

Total afiliado	Comisión ITD	% ITD Aplicado	Sub Total	Costo Envío	Total
S/ 205.20	S/ 10.80	5.00%	S/ 216.00	S/ 46.00	S/ 262.00

2.8.3 VISTA SOPORTE/REP. REPARTIDORES

a. En esta vista podrá generar reportes de las entregas realizadas por cada repartidor en un rango de tiempo.

Al dar clic en "Buscar" se muestra los registros obtenidos en la tabla inferior.

Al dar clic en "Exportar", se descargará automáticamente el registro que muestra en la tabla.

Se coloca el nombre del repartidor que se quiere filtrar

Filtrar una entrega por nombre

Negocio/Referencia	Precio del pedido	Repartidor	Costo Envío	Pago repartidor	Productos	Estado	Fecha
El padrino	S/ 24.00	Soporte ITD	S/ 23.00	S/ 17.25	1/2 Pollo a la Braza con Papas #2 S/ 24.00	Preparando	2020/10/29 - 12:19:19

2.9 VISTA CONFIGURACIONES

En este módulo contara con el listado de costo de envío.

2.9.1 VISTA CONFIGURACIONES/COSTO DE ENVIO

Tramo	Inicio	hasta	Costo
Tramo 1:	0	2000	3
Tramo 2:	2001	3000	4
Tramo 3:	3001	5000	5
Tramo 4:	5001	6000	6
Tramo 5:	6001	7000	7
Tramo 6:	7001	8000	8
Tramo 7:	8001	9000	9

Factor de envío (metros): 500

Actualizar

Al dar clic en "Actualizar" para poder realizar los cambios en el costo de envío

2.10 VISTA SEGURIDAD

En este módulo se podrá visualizar los correos de los usuarios en donde va a poder realizar el restablecimiento de la cuenta por correo o por contraseña.

2.10.1 VISTA SEGURIDAD/USUARIOS

Correo	Repartidor	Estado	Restaurar correo	Restablecer contraseña
itdghostrider@gmail.com	Soporte Tambo	Habilitado	⚙️	⚙️
asfadsfas@saffsadt.com	Hana Rolan Astry	Habilitado	⚙️	⚙️
itoleadop@autonoma.edu.pe	Soporte ITD	Habilitado	⚙️	⚙️

Al dar clic en restaurara el correo del usuario

Al dar clic en restaurara la contraseña del usuario

● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 0% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	1library.co Internet	4%
2	repositorio.untels.edu.pe Internet	2%
3	bbvaopenmind.com Internet	1%
4	hdl.handle.net Internet	<1%
5	repositorio.unajma.edu.pe Internet	<1%
6	coursehero.com Internet	<1%
7	scribd.com Internet	<1%
8	oa.upm.es Internet	<1%

9	slideshare.net Internet	<1%
10	issuu.com Internet	<1%
11	repositorio.uss.edu.pe Internet	<1%
12	dspace.uce.edu.ec Internet	<1%
13	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
14	bancaribe.wordpress.com Internet	<1%
15	repositorio.udl.edu.pe Internet	<1%
16	meraki.cisco.com Internet	<1%
17	cloud.google.com Internet	<1%
18	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
19	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%
20	repositorio.usil.edu.pe Internet	<1%

21	spain.emc.com Internet	<1%
22	linguee.com Internet	<1%
23	repositorio.pucp.edu.pe Internet	<1%
24	search.scielo.org Internet	<1%
25	depique.com Internet	<1%
26	Vladimiro Ibanez, Dario Ramos, Wilber Jimenez, Alex Apaza, Manuel J.... Crossref	<1%
27	es.slideshare.net Internet	<1%
28	repositorio.ucundinamarca.edu.co Internet	<1%
29	repositorio.unfv.edu.pe Internet	<1%
30	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	<1%
31	repositorio.utp.edu.pe Internet	<1%
32	uprepositorio.upacifico.edu.ec Internet	<1%

33	caibi.org Internet	<1%
34	cve.org.co Internet	<1%
35	Carbonell Marques, angela. "Brechas de las Politicas Publicas y la Inter... Publication	<1%
36	cia.uagraria.edu.ec Internet	<1%
37	fdocuments.ec Internet	<1%
38	idoc.pub Internet	<1%
39	operationmorgenstern.blogspot.com Internet	<1%
40	repositorio.ufpso.edu.co Internet	<1%
41	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
42	repositorio.unjbg.edu.pe Internet	<1%
43	repositorio.utc.edu.ec Internet	<1%
44	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%

45	ri.ues.edu.sv Internet	<1%
46	riuma.uma.es Internet	<1%
47	clubensayos.com Internet	<1%
48	concretonline.com Internet	<1%
49	santafelegal.com.ar Internet	<1%