

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

Comidín

Cátedra Proyecto Final

Integrantes:

Cargnelutti, Clever Lautaro	82376
Donaliso, Juan Pablo	79420
Farace, Florencia Candelaria	82043
Somoza, Francisco Agustín	78602

Docentes:

Quinteros, Sergio Ramón
Trettel, Marta Cecilia
Destefanis, María Laura
Liberatori, Marcelo Sadi
Santos, Virginia
Torres Hansen, Tomás

Curso 5k3

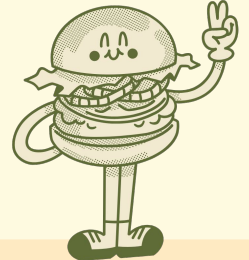
Grupo 4

-Año 2024-

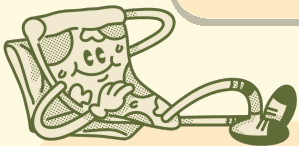
Comidín

¿Qué es?

Comidín es una aplicación móvil que conecta a establecimientos gastronómicos con consumidores finales.



Busca que consumidores adquieran alimentos a precios más económicos, ayudando a los comercios a reducir el desperdicio de comida próxima a vencer.



Características



Gestión de venta de productos



Suscripciones



Gestión de pedidos



Pagos online

Beneficios

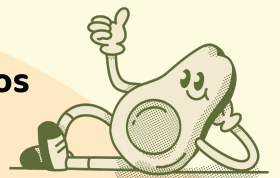
✓ Localización de comercios

✓ Disponibilidad de ofertas y promociones

✓ Adaptable a todos los comercios

✓ Reducción de desperdicio

✓ Ahorro de dinero



Herramientas y Tecnologías

Gestión



Drive



Jira



GitHub



Discord

Soporte



Postman



Figma

Desarrollo



React



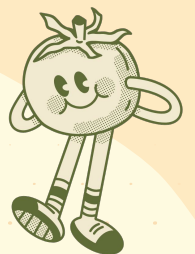
aws



MySQL



Node.js



UTN

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Córdoba
Ingeniería en Sistemas de Información

CÁTEDRA
Proyecto Final
Curso 5k3 - Año 2024
DOCENTES
Quinteros, Sergio Ramón
Trettel, Marta Cecilia

ALUMNOS
Cargnelutti, Clever Lautaro
Donalisio, Juan Pablo
Farace, Florencia Candelaria
Somoza, Francisco Agustín

CONTACTO
cargneluttilautaro@gmail.com
jpdona@hotmail.com
faraceflorencia@gmail.com
fran.s300@hotmail.com



Comidín

**Cargnelutti, Clever Lautaro - Donalisio, Juan Pablo -
Farace, Florencia Candelaria - Somoza, Francisco Agustín**

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

Comidín permitió conectar dos grandes necesidades en una solución dentro de un contexto tecnológico de constante crecimiento. Utilizando la metodología ágil Scrum, se desarrolló una plataforma móvil para consumidores que buscaban productos alimenticios a precios más accesibles que los del mercado y, por otro lado, se brindó una plataforma web para comercios donde podían publicar productos con necesidad de una rápida salida al mercado.

La aplicación se destacó por su interfaz intuitiva y enfoque en la conveniencia y eficiencia. Los usuarios podían buscar comercios adheridos en su área, consultar productos y realizar pedidos según las opciones ofrecidas por los comercios. Esta solución, además de facilitar una mejor gestión de inventarios a comerciantes, promovió una mayor conciencia sobre la importancia de reducir el desperdicio de alimentos.

El impacto social y ambiental de la plataforma fue notable, ya que fomentó prácticas de consumo responsables, así como también promovió una mayor conciencia sobre la sostenibilidad. La aceptación y el uso de la plataforma por parte de la comunidad reflejaron la efectividad de su diseño y su relevancia en el contexto actual. Comidín no solo fue una solución tecnológica, sino un catalizador para un cambio positivo en la gestión y consumo de recursos alimenticios.

Palabras Clave

Producto, Consumidores, Comercios, Alimentos, Pedido, Consumo, Calidad.

Introducción

Argentina se enfrenta a desafíos significativos en términos de acceso económico a alimentos de calidad y en cantidad suficiente, consumidores y comercios ven afectada su capacidad de adquirir y vender productos alimenticios básicos respectivamente. La fluctuación constante en las condiciones económicas impide a estos establecimientos gastronómicos estimar adecuadamente la

demanda, lo que resulta en excedentes de productos que a menudo se descartan debido a la falta de ventas o a una gestión deficiente. En respuesta a esta situación, surge una aplicación móvil y una plataforma web innovadora diseñada para abordar estos desafíos. Esta solución digital garantiza que todos los comercios disponibles fueran establecimientos autorizados, asegurando así, la calidad y seguridad de los productos ofrecidos. Además, brinda un respaldo sólido en caso de problemas con los pedidos, garantizando una experiencia confiable para los usuarios.

La plataforma no solo beneficia a los consumidores al ofrecer alimentos frescos a precios reducidos, antes de su fecha de expiración, sino que también proporciona herramientas útiles para los comercios. Los establecimientos pueden suscribirse a planes que mejoren su visibilidad y experiencia en la plataforma, facilitando la gestión de inventarios y la optimización de sus operaciones.

La aplicación móvil está diseñada para la conveniencia de los consumidores, permitiéndoles navegar fácilmente por las ofertas cercanas y realizar pedidos en simples pasos. Por otro lado, la plataforma web ofrece a los comercios una interfaz robusta para gestionar sus inventarios, procesar pedidos y aprovechar herramientas analíticas para mejorar sus decisiones comerciales.

En las siguientes secciones, se explican en detalle las características únicas de esta plataforma y el impacto positivo que genera tanto la gestión de los comercios del sector alimenticio como la satisfacción de los consumidores.

Elementos del Trabajo y Metodología

La gestión del proyecto se llevó a cabo utilizando el framework de trabajo SCRUM [1], debido a la necesidad de una metodología dinámica, ágil y flexible. Esto permitió trabajar de manera iterativa e incremental, logrando un producto potencialmente entregable al finalizar cada uno de los Sprints. Además, se usó como guía para el proyecto lo establecido en el PMI [2], que aporta definiciones acerca de buenas prácticas y lineamientos que permiten dar buen seguimiento a proyectos y sus etapas. Se definieron roles principales y secundarios para cada uno de los miembros del equipo, entre ellos se definió un Product Owner el cual es interno al Scrum Team. Este último se encontró dividido en desarrolladores front-end y back-end, responsable de datos, responsable de la arquitectura del software, responsable de calidad y diseñadores de interfaz de usuario (UI/UX). La comunicación del equipo se realizó a través de las aplicaciones de WhatsApp [3] y Discord [4]. En relación a la gestión del proyecto se utilizó la herramienta Jira [5] y para organizar la documentación se optó por Google Drive [6]. Además, se usó GitHub [7] para el control de versionado de código. Para la realización de gráficos y diagramas se decidió utilizar Draw.io [8].

El producto fue diseñado como una aplicación tanto mobile como web dividiendo las funcionalidades. Por un lado, se buscó que aquellas funcionalidades asociadas a un consumidor se encuentren en la versión mobile, mientras que las respectivas al comercio en la web. Se utilizó Visual Studio [9] como entorno de desarrollo. Para front-end se optó por React[10] junto con React Native[11] para Web y Mobile respectivamente. Para el desarrollo back-end se utilizó como framework Express [12] y se escogió como lenguaje de programación Node.js [13]. Para el almacenamiento de datos se utilizó MySQL[14].

Para todo lo que implicó la comunicación con los usuarios se optó por AWS Simple Notification Service (SNS) [15] y AWS

Cognito[16] para la autenticación de los mismos. Para el testing de la funcionalidad se escogió la herramienta Postman[17].

Resultados

El core funcional del producto abarcó:

Gestión de Pedidos: Permitted registrar y llevar a cabo la compra de uno o más productos, así como llevar la gestión de los distintos estados por lo que fue atravesado un pedido. Esta fue la funcionalidad más desafiante de llevar a cabo debido a que implicó conectar ambas partes en una misma transacción.

Suscripciones: Facilitó la monetización del proyecto brindando opciones a los comercios para que puedan optimizar sus funcionalidades y acceder a beneficios que le permitieron posicionarse por sobre otros comercios.

Gestión de atención: Facilitó la retención de clientes permitiendo atender aquellos reclamos referidos a un determinado pedido, encontrando aquella solución que beneficie a ambas partes.

Visualización productos y comercios asociados: Hizo posible que un consumidor pueda ver todos aquellos comercios y productos de forma visual que se encuentran disponibles teniendo en cuenta distancias, precios y tiempos de publicación, así como discriminar por categoría.

Discusión

Si bien actualmente no existe demasiada competencia en este rubro, realmente es difícil hacer frente a una experiencia de usuario que resulte cómoda tanto a comerciantes como a consumidores. Una experiencia que atraiga al público, lo retenga y donde las intenciones de ambas partes se alineen con el objetivo de la plataforma. No obstante, la situación actual es crucial para poder crecer y expandirse rápidamente, pudiendo enfrentar este desafío de una manera única, considerando las necesidades y opiniones de aquellos quienes nos eligen.

Conclusión

Considerando la necesidad actual en nuestra sociedad, Comidín apunta a solucionar de forma simple y rápida esta situación brindando un lugar donde las personas cuenten con una amplia variedad de productos y un proceso de compra sencillo para los mismos. Una solución que permite adquirir productos en buen estado a menor precio y reduce el desecho y la contaminación.

Finalmente, el objetivo está en seguir creciendo en todo el territorio argentino como también expandirnos. Para esto se busca incrementar la funcionalidad agregando valor a los usuarios, ofreciéndoles una aplicación multiplataforma y que sea inclusiva para todo aquel que desee utilizarla.

Agradecimientos

A nuestras familias, amigos, compañeros de estudio y a los profesores de la Cátedra de Proyecto Final, por acompañarnos en todo este tiempo de trabajo.

Por último, todo este recorrido no hubiera sido posible de no contar con el apoyo de la institución que nos formó como profesionales hasta esta instancia y que seguirá siendo nuestra casa luego de recibidos, especial agradecimiento a la Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba.

Referencias

- [1] <https://www.scrum.org/>
- [2] <https://www.pmi.org/america-latina/>
- [3] <https://web.whatsapp.com/>
- [4] <https://discord.com/>
- [5] <https://www.atlassian.com/es/software/jira>
- [6] <https://drive.google.com/>
- [7] <https://docs.github.com/es>
- [8] <https://www.drawio.com/>
- [9] <https://visualstudio.microsoft.com/es/>
- [10] <https://es.react.dev/>
- [11] <https://reactnative.dev/>
- [12] <https://expressjs.com/es/>
- [13] <https://nodejs.org/en>
- [14] <https://www.mysql.com/>
- [15] <https://aws.amazon.com/es/sns/>
- [16] <https://aws.amazon.com/es/cognito/>
- [17] <https://www.postman.com/>

Datos de Contacto:

Cargnelutti, Clever Lautaro.

Email: cargneluttilautaro@gmail.com

Donalizio, Juan Pablo.

Email: jpdona@hotmail.com

Farace, Florencia Candelaria.

Email: faraceflorencia@gmail.com

Somoza, Francisco Agustín.

Email: fran.s300@hotmail.com

PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

AÑO	2024	CURSO Y NRO. DE GRUPO	5K3 – G4
NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO			
Comidín			
CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)			
Producto			
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS			
ÁMBITO DE APLICACIÓN		NOMBRE Y VERSIÓN	
ENTORNO DE DESARROLLO		Visual Studio Code 1.92	
REPOSITORIOS Y VERSIONADO		GitHub 2.46.0	
PROGRAMACIÓN		React 18.2.0 React Native 0.74.5 Node.js 20.12.2 Express 4.19.2	
BASE DE DATOS		MySQL 5.7	
COMUNICACIÓN INTERNA		Discord WhatsApp Google Meet	
CAPACITACIÓN		Youtube CoderHouse	
PRUEBAS DE SISTEMA		Postman Docker 3.8	
GESTIÓN DEL PROYECTO		Jira	
DOCUMENTACIÓN		Google Drive	
MODELOS		Draw.io StarUML	